

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN  
TESIS**

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL  
DESARROLLO DE LA AUTORREGULACIÓN  
EMOCIONAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.  
N° 086 “DIVINO NIÑO JESÚS”-HUACHO, DURANTE  
EL AÑO ESCOLAR 2020”**

**PRESENTADO POR:**

**GLADIS SOFIA ROSALES MUÑOZ**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN Nivel INICIAL Especialidad: EDUCACION INICIAL Y  
ARTE**

**ASESOR:**

**Mg. ROBERT SANDRO NATIVIDAD MUÑOZ**

**HUACHO - 2021**

## **TÍTULO**

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL  
DESARROLLO DE LA AUTORREGULACIÓN  
EMOCIONAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA  
I.E.I. N° 086 “DIVINO NIÑO JESÚS”-HUACHO,  
DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2020”**

**TESIS PARA**

**OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN Nivel INICIAL Especialidad: EDUCACION  
INICIAL Y ARTE**

**PRESENTADO POR: GLADIS SOFIA ROSALES MUÑOZ**

**ASESOR: Mg. ROBERT SANDRO NATIVIDAD MUÑOZ**


**UNIVERSIDAD NACIONAL**

**JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**HUACHO – 2021**

**JURADO EVALUADOR**



---

**Dra. RIVERA MINAYA YANETH MARLUBE**  
Presidente(a)



---

**Lic. LOZA LANDA ROBERTO CARLOS**  
Secretario(a)



---

**Mg. FLORES CARBAJAL ZILDA JULISSA**  
Vocal



---

**Mg. NATIVIDAD MUÑOZ ROBERT SANDRO**  
Asesor

## **DEDICATORIA**

Este trabajo está dedicado primero a Dios y luego a todos aquellos que me han apoyado y hecho este trabajo posible, porque siempre han creído en mis habilidades, inteligencia y nunca han dudado en apoyarme. Muchas gracias por que desde pequeña cuidaron mi bienestar y me enseñaron valores, por haberme dado una formación muy valiosa y gracias a la confianza que han depositado en mí, hoy puedo terminar una etapa en mi carrera.

***Gladis Sofia Rosales Muñoz***

## AGRADECIMIENTO

A mi asesor el Mg. Robert Sandro Natividad Muñoz, la consideración y gratitud más especial radica en el apoyo continuo, paciente, desinteresado, absoluto e incondicional al proyectar, desarrollar y finalización de esta tesis.

Al mismo tiempo, agradezco a las autoridades, profesores, padres y niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”, en el distrito de Huacho, por darme orientaciones y recomendaciones metodológicas, así como las facilidades para la proyección, progreso y realización del presente estudio.

En mi familia, debo destacar a las personas que me dieron la vida, mis padres; las personas que siempre me han animado, me dan confianza, apoyo y consejos; puedo superar permanentemente los problemas y desafíos que me trae la vida, **muchas gracias.**

*Gladis Sofia Rosales Muñoz*

# INDICE

DEDICATORIA .....	IV
AGRADECIMIENTO .....	V
INDICE.....	VI
RESUMEN .....	VIII
ABSTRACT.....	IX
INTRODUCCIÓN.....	X
CAPÍTULO I .....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Formulación del problema .....	2
1.2.1. Problema general .....	2
1.2.2. Problemas específicas .....	2
1.3. Objetivos de la investigación.....	3
1.3.1. Objetivo general.....	3
1.3.2. Objetivos específicos.....	3
1.4. Justificación de la investigación .....	3
1.5. Delimitaciones del estudio .....	4
1.6. Viabilidad de estudio.....	4
CAPITULO II .....	6
MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. Antecedentes de la investigación.....	6
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	6
2.1.2. Antecedentes nacionales .....	8
2.2. Bases teóricas.....	10
2.2.1. El juego como estrategia .....	10
2.2.2. Desarrollo de la autorregulación emocional.....	14
2.3. Bases filosóficas.....	18
2.3.1. El juego como estrategia .....	18
2.3.2. Desarrollo de la autorregulación emocional.....	40
2.4. Definición de términos básicos .....	51
2.5. Hipótesis de la investigación .....	53
2.5.1. Hipótesis general.....	53
2.5.2. Hipótesis específicas .....	53

2.6. Operacionalización de las variables .....	53
CAPITULO III .....	55
METODOLOGÍA.....	55
3.1. Diseño metodológico .....	55
3.2. Población y muestra.....	55
3.2.1. Población .....	55
<b>3.2.2. Muestra</b> .....	55
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	55
3.3.1. Técnicas a emplear.....	55
3.3.2. Descripción de los instrumentos.....	55
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información.....	56
CAPITULO IV .....	57
RESULTADOS .....	57
4.1. Análisis de resultados.....	57
4.2. Contrastación de hipótesis.....	77
CAPITULO V .....	78
DISCUSIÓN.....	78
5.1. Discusión de resultados.....	78
CAPITULO VI .....	79
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	79
6.1. Conclusiones.....	79
6.2. Recomendaciones .....	80
<b>CAPITULO VII</b> .....	81
<b>FUENTE DE INFORMACIÓN</b> .....	81
<b>7.1. Fuentes bibliográficas</b> .....	81
<b>ANEXOS</b> .....	84

## RESUMEN

La temática seleccionada parte del interés personal, pues como docente de educación básica, los juegos son y deben ser parte de la vida diaria de los niños; sin embargo, en mis diversas experiencias profesionales, encuentro que los juegos no son considerados como una prioridad para el desarrollo integral de estudiantes. Además, desafortunadamente, muchos maestros no se dan cuenta de los beneficios de los juegos para el proceso de enseñanza y el desarrollo general de los niños. Por tanto, esto ha despertado la sospecha e interés de particulares y profesionales, es decir, la importancia de sensibilizar a la comunidad educativa sobre la necesidad de incluir juegos en los planes de estudio académicos de los niños y su impacto en el desarrollo del campo socioemocional.

El objetivo de este estudio es, determinar la influencia que ejerce el juego como estrategia para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020. Para este fin la pregunta de investigación es la siguiente: *¿De qué manera influye el juego como estrategia para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?*

La pregunta de investigación se responde a través de lista de cotejo sobre el juego para el desarrollo de la autorregulación emocional, la misma que fue aplicada por el equipo de apoyo del investigador; para este caso la lista de cotejo consta de 20 ítems en una tabla de doble entrada con 4 alternativas a evaluar a los niños de 5 años. A razón de contar con una población bastante pequeña, decidí aplicar la herramienta de recolección de datos a toda la población, se analizaron las siguientes dimensiones; juegos deportivos, juegos simbólicos, juegos verbales y juegos de regla de la variable juego como estrategia; y las dimensiones anticipación regulatoria, referencia y enfoque regulatorios de la variable desarrollo de la autorregulación emocional.

Ante esto, se aconseja a los docentes que no dejen de aprender, y siempre busquen formas de atraer a los estudiantes con mejores y mejores estrategias de enseñanza, para que los estudiantes puedan lograr los mejores resultados de aprendizaje.

**Palabras clave:** juegos deportivos, juegos simbólicos, juegos verbales, juegos de regla, anticipación regulatoria, referencia regulatoria, enfoque regulatorio y autorregulación emocional.



## ABSTRACT

The selected theme is based on personal interest, since as a basic education teacher, games are and should be part of children's daily lives; however, in my various professional experiences, I find that games are not considered as a priority for the integral development of students. Also, unfortunately, many teachers do not realize the benefits of games for the teaching process and the overall development of children. Therefore, this has aroused the suspicion and interest of individuals and professionals, that is, the importance of sensitizing the educational community about the need to include games in children's academic curricula and its impact on the development of the socio-emotional field.

The objective of this study is to determine the influence that play exerts as a strategy for the development of emotional self-regulation of 5-year-old children of the I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús” -Huacho, during the 2020 school year. For this purpose, the research question is the following: How does play influence as a strategy for the development of emotional self-regulation in 5-year-old children? IEI N° 086 “Divino Niño Jesús” -Huacho, during the 2020 school year?

The research question is answered through a checklist on the game for the development of emotional self-regulation, the same that was applied by the researcher's support team; For this case, the checklist consists of 20 items in a double-entry table with 4 alternatives to evaluate the 5-year-old children. Due to having a fairly small population, I decided to apply the data collection tool to the entire population, the following dimensions were analyzed; sports games, symbolic games, verbal games and games of rule of the variable game as strategy; and the regulatory anticipation, reference and regulatory approach dimensions of the development variable of emotional self-regulation.

Given this, teachers are advised not to stop learning, and always look for ways to attract students with better and better teaching strategies, so that students can achieve the best learning results.

**Keywords:** sports games, symbolic games, verbal games, rule games, regulatory anticipation, regulatory reference, regulatory approach, and emotional self-regulation.

## INTRODUCCIÓN

Hoy en día, los niños reciben cada vez menos atención en la familia. Esta situación puede deberse a que los padres dedican tiempo a trabajar para satisfacer las necesidades económicas de la familia, por lo que dedican menos tiempo al cuidado de sus hijos. El tema elegido es muy importante, porque se prioriza el plan de estudios académico actual en un esfuerzo por lograr las metas de aprendizaje establecidas a lo largo del año escolar. Por esta razón, el desarrollo social y emocional de la infancia no se ha resuelto por completo, lo cual es relevante en este momento debido a los cambios que afectan la vida, la vida cotidiana y las actividades de los niños en la escuela.

En este marco, he realizado el presente trabajo de investigación, que busca determinar el juego como estrategia para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020; el mismo que se divide en siete capítulos:

El primer capítulo corresponde al “**Planteamiento del problema**”, en este capítulo describí la realidad del problema, realizo la formulación del problema, se determinan los objetivos de la investigación, la justificación de la investigación, la delimitación y la viabilidad del estudio.

En el segundo capítulo, desarrollé un “**Marco teórico**”, que consideró los antecedentes de la investigación, la base teórica, la base filosófica, las definiciones conceptuales, las hipótesis de la investigación y la operacionalización de las variables.

En el tercer capítulo, presenté la “**Metodología**” de investigación utilizados, en el cuarto capítulo, presenté los “**Resultados**” de la investigación y el análisis de los resultados, en el quinto capítulo presenté la “**Discusión**” de resultados, en el sexto capítulo presente las “**Conclusiones y Recomendaciones**” de esta investigación, y en el séptimo capítulo revise las “**Fuentes de información bibliográfica**”.

Así procedo con el desarrollo de la tesis, cada capítulo explica los pasos o etapas. Esperamos que a medida que esta investigación se desarrolle, se generen nuevos conocimientos y se generen nuevas ideas y preguntas para la investigación, así avanzan la ciencia, la tecnología, la educación y todos los demás campos del conocimiento.

Para todas las acciones de investigación, solo necesitamos ser buenos en el uso de métodos científicos, una amplia disposición a hacer cosas y un espíritu innovador.

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción de la realidad problemática

Esta investigación resuelve el problema de la baja capacidad de autorregulación de los estudiantes de preescolar, su metodología utiliza los juegos como estrategia para ayudar a los estudiantes a soportar la frustración, manejar las emociones y desarrollar habilidades sociales. En las aulas de las instituciones educativas específicas, es necesario incluir actividades recreativas en la planificación curricular, incluida la deportiva, para que los estudiantes puedan liberar energía y aprender a controlar su cuerpo, promoviendo así el desarrollo de habilidades sociales.

Este es el enfoque de este trabajo que es investigar la implementación de la innovación docente, a partir del diseño de juegos direccionales que se llevan a cabo con todo el grupo del aula, los estudiantes se turnan en grupos y en grupos individuales. Se determinó la línea de base del nivel de autorregulación de los estudiantes y se realizaron encuestas, que continuaron desarrollándose a lo largo de varias semanas.

Sobre este tema, los estudios han explorado y verificado el impacto de las actividades recreativas destinadas a cultivar las habilidades de autorregulación de los estudiantes de preescolar. Más específicamente, debido a la estructura del juego y su apertura para promover la interacción social armoniosa, se ha reducido el comportamiento agresivo. En un estudio realizado en Perú, al probar cuantitativamente la hipótesis de que el juego reduce la conducta agresiva en niños de 5 años, el contenido anterior puede ser revelado en los resultados de la aplicación.

Por otro lado, es importante encontrar métodos que se puedan incluir en el plan de lección, que ayuden a mejorar el comportamiento de los estudiantes en el aula, porque no solo beneficiarán su desarrollo cognitivo en términos de conceptos y conocimientos adquiridos. La docencia desde la unidad, así como su desarrollo socioemocional y autocontrol.

Es por esto que la innovación docente recomienda medir los cambios en las habilidades de autorregulación de los estudiantes, utilizando los juegos dirigidos como

una herramienta frecuente y recursiva en su experiencia de aprendizaje. El alcance de la propuesta está relacionado con comprobar si los estudiantes mejoran su autorregulación conductual y emocional a través del juego.

Jugar con ellos es aconsejable, evitando instrucciones, los juegos permiten que los niños expresen y cumplan sus deseos, y preparen su imaginación para el desarrollo de su actitud moral, pues es un medio de expresar y liberar emociones positivas o negativas, que ayude a superar su equilibrio emocional.

El juego es una de las etapas más importantes en el desarrollo emocional de un niño, porque ha descubierto una forma de integrarse y convivir con los demás a través del juego, un momento que los niños esperan con ansias.

Para ello, las escuelas deben participar activamente en el trabajo del juego. Los niños juegan cada día menos, o más precisamente, usan cada vez menos pistas de juego. Si nos referimos a los juegos de carreras, hay evidencia de que estos juegos han sido extinción, argumentando por algunas razones, acelera la revolución tecnológica, dejando de lado los juegos que se han ido transmitiendo de generación en generación a lo largo de los años.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera influye el juego como estrategia para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?

### **1.2.2. Problemas específicas**

- ¿Cómo influye los juegos deportivos para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?
- ¿Cómo influye los juegos simbólicos para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?
- ¿Cómo influye los juegos verbales para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?

- ¿Cómo influye los juegos de reglas para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?

### **1.3. Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar la influencia que ejerce el juego como estrategia para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Conocer la influencia que ejerce juegos deportivos para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.
- Establecer la influencia que ejerce juegos simbólicos para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.
- Conocer la influencia que ejerce juegos verbales para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.
- Establecer la influencia que ejerce juegos de regla para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

### **1.4. Justificación de la investigación**

El preescolar es un nivel de educación que puede observar las actitudes, habilidades, necesidades y destrezas de los niños durante todo el año escolar. En este sentido, es necesario enfatizar la importancia de que los estudiantes llamen la atención de maestros y padres para promover su desarrollo integral. Es necesario crear un ambiente de aprendizaje que ayude a cultivar a los individuos para adaptarse a la sociedad, la autosuficiencia y aprender habilidades para regular su comportamiento.

La importancia de este tema en el campo de la educación es cada vez más evidente. Frente al desequilibrio emocional de la vida social en el mundo actual, también es de importancia educativa, porque al promover el desarrollo emocional de los niños,

se dan pasos esenciales para su construcción personal. Esto es en interés de la sociedad, porque los niños de hoy deben aprender a respetar las emociones de los demás, simpatizar con los demás y comprender los sentimientos de los demás, comenzando por la casa, con su primer maestro emocional, es decir, sus padres. De esta forma, los niños aprenderán a ser emocionalmente inteligentes.

En consecuencia, el entorno de aprendizaje ayudará al niño a brindarle una felicidad emocional, porque al ingresar al jardín de infantes, es necesario introducirlos en el nuevo entorno social, adaptarse a él, cultivar su autoestima y participar activamente en las tareas educativas diarias y gradualmente el contacto social.

Por otro lado, esta investigación es beneficiosa para los docentes principiantes y lectores interesados en el tema, porque conocerán la importancia de desarrollar la inteligencia emocional de los niños, y el programa de juegos emocionales que diseñé les ayudará a resolver los problemas que encuentren en él, asimismo, esta investigación puede servir de base para futuras investigaciones, que pueden ser desarrolladas o adaptadas a nuevas realidades en base a esta recomendación.

A través de este proyecto, el objetivo es diseñar estrategias para promover el desarrollo de las habilidades conductuales autorreguladoras de los niños. Por lo tanto, es necesario promover actividades significativas que sean útiles para la experiencia adquirida por los niños en esta etapa y aparecerán en el futuro, por lo que las actividades propuestas deben convertirse en conductas autorreguladoras que propicien el desarrollo de habilidades de los estudiantes.

### **1.5. Delimitaciones del estudio**

- **Delimitación espacial**

Este trabajo de investigación se desarrolló en la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”, en el distrito de Huacho.

- **Delimitación temporal**

El estudio se desarrolló durante el año escolar 2020.

### **1.6. Viabilidad de estudio**

- Hay 2 temas de investigación en mis cursos de formación profesional, hecho que me satisface con la investigación que propongo.

- Los profesores profesionales son los co-asesores de mi tesis porque involucran directa o indirectamente temas relacionados con las variables que estamos estudiando durante el proceso de aprendizaje.
- La forma en que accedo a Internet me facilita la búsqueda de informes sobre las variables estudiadas.
- Utilizo los medios de comunicación (televisión, radio, periódicos, etc.) para ayudarme a reconocer las similitudes y diferencias a nivel local, regional, nacional e internacional.
- La dirección de I.E.E, aceptar a los profesores y estudiantes seleccionados para mi investigación, nos permite realizar las observaciones requeridas.

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

##### 2.1.1. Antecedentes internacionales

Restrepo & Saavedra (2020) en su tesis titulada *“Autorregulación de emociones una propuesta de intervención psico-educativa en la institución educativa “La Fontaine”*, aprobada por la Universidad Cooperativa de Colombia, donde los investigadores plantearon desarrollar un plan de participación en psicología para promover un impacto positivo en los estudiantes de primaria de las escuelas La Fontaine en la ciudad de Cali. Desarrollaron una investigación de tipo investigativa. Los resultados de la investigación muestran que la autorregulación emocional es importante en el proceso de desarrollo de una experiencia de formación escolar. Finalmente, los investigadores concluyeron que:

Fundamentalmente, es posible que los estudiantes promuevan emociones positivas y manejen estas emociones a través del espacio donde interactúan constantemente con los demás durante el proceso de formación. Navarro (2006) enfatizó que las habilidades psicológicas y sociales son impredecibles en el desarrollo de las personas educadas y ayudaron a resolver problemas y así lograr la unidad pacífica; por tanto, un buen control emocional es fundamental, que a su vez puede soportar las diversas situaciones que se presenten todos los días en clase y en otros lugares donde socializas.

Constante (2019) en su tesis titulada *“El juego dirigido como herramienta para mejorar la autorregulación en estudiantes de 4 y 5 años de edad”*, aprobada por la Universidad Casa Grande-México, donde el investigador planteo explorar cómo los deportes mejoran el autocontrol del comportamiento y las emociones a los 4 y 5 años de edad. Desarrollo una investigación de tipo acción-reflexión, la población estuvo constituida por 11 estudiantes de 4 y 5 años (7 niños y 4 niñas). Los resultados de la investigación muestran que los estudiantes mejoran gradualmente su capacidad de



autorregulación en el proceso de aprendizaje de reglas, participación e interés. Finalmente, el investigador concluyo que:

Debido a la implementación de juegos direccionales, es posible observar cómo mejoran las habilidades de autorregulación conductual y emocional. En definitiva, se pueden extraer la siguiente conclusión: Es importante comunicar reglas claras para que los estudiantes puedan organizar su comportamiento de acuerdo con estas reglas, así como el papel de los docentes en la promoción y protección de los estudiantes, promoviendo así su bienestar. Durante el evento y su propia voluntad de controlar sus emociones.

Carranza (2018) en su tesis titulada *“El juego como herramienta para el desarrollo de la regulación emocional”*, aprobada por la Universidad Pedagógica Nacional Centro Valle de Tenza-Colombia, donde el investigador planteo diseñar una propuesta didáctica que contribuya a la educación emocional de niños y niñas de quinto grado del Colegio Eduardo Mendoza Varela a través del campo de la educación física. Desarrollo una investigación de enfoque cualitativa tipo de investigación acción, la población estuvo constituida por 19 estudiantes de 9 y 11 años. Los resultados de la investigación muestran que los juegos deportivos pueden generar emociones positivas y negativas, permitiendo que la mitad de los estudiantes tenga un manejo emocional suficiente a través de los momentos de relajación, respiración y reflexión, ser capaz de resolver conflictos con otros en emociones negativas. Finalmente, el investigador concluyo que:

Los juegos socio deportivos sin competencia pueden mostrar emociones más positivas, como el amor, la alegría, la felicidad, la risa, etc. Por tanto, se puede concluir que además de resaltar uno mismo, estos aspectos emocionales también se pueden manejar en este tipo de juegos -confianza en uno mismo y las ocasiones sociales aumentan el interés de los niños por la educación física.

Fuquene & Guzmán (2016) en su tesis titulada *“La lúdica, una estrategia para la autorregulación de los niños y niñas del Nivel Jardín A del Colegio Asosiervas”*, aprobada por la Fundación Universitaria los Libertadores-Colombia, donde los investigadores plantearon a implementar estrategias lúdicas que permitan la

autorregulación de las conductas agresivas presentadas en los niños de Jardín A del colegio asosiervas, por medio de instrumentos de recolección de datos como la observación directa y las encuestas. Desarrollaron una investigación de enfoque cualitativa tipo de investigación acción, la población estuvo constituida por 11 niños. Los resultados del estudio indican que los niños exhiben ciertos comportamientos agresivos y existe evidencia de que se necesitan algunos seminarios para ayudar a reducir estos comportamientos. Describe tres seminarios educativos y de entretenimiento: valora el conocimiento, la relajación y la autorregulación. Finalmente, el investigador concluyo que: el juego juega un papel importante como estrategia de enseñanza en el entorno escolar porque permite a los niños y niñas participar activamente en las actividades y ganar interés y carácter de una manera amena.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Santa Cruz (2020) en su tesis titulada “*Juego libre en los sectores y autorregulación de emociones en estudiantes de 3 años de la I. E. I. 183 - Ate 2019*”, aprobada por la Universidad César Vallejo, donde el investigador planteo determinar la relación entre el juego libre en tramos y la autorregulación de las emociones en los estudiantes. Desarrollo una investigación de tipo básico descriptivo correlacional no experimental, la población estuvo constituida por 73 niños(as) de 3 años. Los resultados del estudio muestran que, de 73 estudiantes de 3 años del IEI 183, el 23,3% alcanzó el nivel de logro durante el juego libre en el departamento, el 27,4% del nivel en el curso de a, y el 49,3% del nivel inicial. Finalmente, los investigadores concluyeron que existe una relación directa entre el juego libre en el departamento de alumnos de 3 años del I.E.I. 183-Ate 2019 y la autorregulación emocional. ( $P = 0.00$ ,  $\Phi$ ,  $V$  de Cramer = 0.822)

Campos (2018) en su tesis titulada “*Comunidad profesional de aprendizaje para favorecer la autorregulación de emociones en la Institución Educativa Inicial Pública N° 62, Callao*”, aprobada por la Universidad San Ignacio de Loyola, donde el investigador incrementar el nivel de aprendizaje en la capacidad de regular nuestras emociones en el ámbito del área de Personal Social. Desarrollo una investigación de tipo investigativo, la población estuvo constituida por 400 niños. Los resultados del estudio mostraron una serie de situaciones, que reflejan los patrones de conducta

inadecuados de los niños debido a los bajos niveles de autorregulación emocional. Finalmente, el investigador concluyo que:

Durante el desarrollo del plan se utilizaron diversas herramientas y técnicas, como formularios de seguimiento, autoevaluaciones y seguimiento del plan. Y la tecnología sistemática de observación, recopilación y recopilación de datos. Esto nos permite recabar y compilar información muy importante para implementar los cambios en los servicios educativos que brindamos en las instituciones educativas 62 Pasitos de Jesús.

Díaz (2017) en su tesis titulada *“Programa basado en juegos didácticos para mejorar el nivel de inteligencia emocional en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la I.E. N° 89007 Chimbote-2015”*, aprobada por la Universidad Nacional del Santa, donde el investigador planteo mostrar que la aplicación de juegos didácticos optimización la sabiduría emocional de los alumnos del tercer nivel de Educación Primaria de la I.E. N° 89007 Chimbote – 2015. Desarrollo una investigación de diseño cuasi experimental, la población estuvo constituida por 90 alumnos del tercer grado “A”, “B”, “C” y “D”. Los resultados del estudio mostraron que el 65% de los estudiantes alcanzó la escala baja y el 35% la normal, y que el nivel de inteligencia emocional era bajo antes de solicitar la aplicación. Finalmente, el investigador concluyo que:

El uso de juegos didácticos ha mejorado significativamente la inteligencia emocional de los alumnos de Chimbote I.E. N° 89007. Como se puede ver en la tabla y la Figura 07, el 20% de ellos están en un nivel alto y el 70% en un buen nivel. grupo es comparable al 0% en el grupo de control. Los estudiantes en los niveles alto y bueno son diferentes.

Apaza (2017) en su tesis titulada *“Aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial particular Cuna Jardín Enmanuel de Cusco 2017”*, aprobada por la Universidad Nacional del Altiplano, donde el investigador planteo determinar el nivel de aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de niños y niñas de 5 años de la respectiva institución de educación inicial Cuna Jardín

Enmanuel de Cusco 2017. Desarrollo una investigación de tipo experimental con diseño cuasi-experimental, la población estuvo constituida por 30 niños(as) de 5 años. Los resultados de la investigación muestran que la aplicación de juegos tradicionales muestra mejores resultados en la parte de autocontrol, como se observa en los resultados del postest, colocando una mayor proporción de niños en un nivel avanzado. Finalmente, el investigador concluyo que:

Luego de hacer la investigación y comprender el análisis de los resultados, podemos concluir que la aplicación de juegos tradicionales ha mejorado significativamente el nivel de inteligencia emocional en los niños, ya que los resultados de las pruebas de salida muestran que los niños tienen una inteligencia emocional mejorada. Inteligencia, de la cual el 64% se encuentra en un nivel avanzado.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. El juego como estrategia**

#### **2.2.1.1. Teoría sobre el juego**

Para Ruiz (2017) las definiciones de juego más relevantes, presentaremos brevemente algunas de las teorías del autor sobre los juegos. Cabe señalar que no todos se mencionan porque, como se mencionó anteriormente, dada la variedad de definiciones y la complejidad de su naturaleza y funciones, existen muchas teorías sobre los juegos.

Estas teorías se agruparán en orden cronológico y se dividirán en tres períodos diferentes, a saber:

#### **1. Las primeras teorías psicológicas del juego en el siglo XIX**

- **Teoría fisiológica de Herber Spencer y Friedrich Schiller:**

La teoría de Schiller y Spencer (el sucesor de Schiller) se basa en la opinión de que después de satisfacer todas las necesidades naturales básicas, los seres humanos consumirán su energía diaria libre. Por tanto, podemos destacar que la finalidad de los juegos de estos autores dista mucho de ser natural, sino de entretenimiento. Además, dicen que este exceso de energía existe no solo en los humanos, sino también en los animales (cuanto más intensa, más energía tiene). Sin

embargo, la diferencia entre la energía consumida por los animales y los humanos es que los humanos consumen esta energía a través de la búsqueda de adornos.

- **Teoría de la relajación de Moritz Lázarus:**

Esta idea se interpreta como una visión contraria a la idea anterior. En este caso, Lazarus pensó que el juego era relajante, por lo que era una forma de recuperar nuestra energía a través de un programa extenuante que requería mucho trabajo y / o mucha concentración. A diferencia de estas actividades, cuando comemos fuera del juego, lo que hacemos es aliviar el estrés y escapar de la vida diaria.

- **Teoría el ejercicio preparatorio o preejercicio Karl Gross:**

Karl Gross creía que la mejor manera para que los niños aprendan una habilidad era imitar a los adultos, por lo que encontró un conjunto completo de herramientas en el juego para practicar estas habilidades, habilidades que los niños querrán que se conviertan en adultos en el futuro. Por el ejemplo que da en el libro “Garaigordobil” (2003), entendemos plenamente la visión defensiva del autor: “Es entrenar para luchar por la vida y la supervivencia, para que: “Los gatos jueguen a la pelota y aprendan a vencer a las ratas. Los niños aprenden a controlar sus cuerpos jugando con sus manos”. (p. 25)

## **2. Las teorías de la primera mitad del siglo XX**

- **Teoría de la recapitulación de Stanley Hall**

Para Hall, cuando los niños están jugando, repiten los eventos de la generación anterior. De esta manera, aprovechan algunas de las actividades desarrolladas por sus antepasados y encuentran actividades antiguas e irrelevantes que los humanos deben evitar.

Unos años más tarde, a Hall se le ocurrió otra idea para reforzar la idea del pasado, y dijo que el trabajo del juego era prepararse para convertirse en adulto.

- **Teoría del juego o teoría del ejercicio preparatorio de Carr**

Carr dijo que, a través de los juegos, los niños pueden ejercitar su cerebro, estimulando así el desarrollo del cuerpo y del sistema

nervioso. Señaló que, a través de los juegos, los niños pueden reducir su carga.

- **Teoría general del juego de Bytendik**

Bytendik se opone totalmente a la teoría de Gross, quien piensa que los niños necesitan ensayar actividades de psicomotricidad está completamente equivocado, porque si no ensayan, los mecanismos detrás de estos comportamientos madurarán. Además, Bytendik cree que, si están haciendo ejercicios de preparación, no están jugando, porque para el los juegos son una actividad típica de la infancia y una de sus características. En otras palabras, el niño solo está jugando, en su opinión, porque aún es un niño, y las actividades del juego satisfacen la necesidad de autonomía y le ayudan a descubrir su “yo”. Para Bytendik, los juegos son posibles debido a los siguientes impulsos: ambigüedad, impulsividad, emocionalidad y timidez, porque el juego ocurre cuando estos impulsos coinciden por primera vez con objetos conocidos por el niño:

- En los juegos infantiles, no existe un propósito claro para observar sus acciones.
- Impulsividad del ejercicio.
- Tímido.
- Actitud emocional ante la realidad.

- **Teoría de la ficción de E. Claparède**

Claparède cree que los juegos se definen por quién juega, los juegos son las actitudes de los niños hacia el mundo y la importancia de las actividades de juego radica en el comportamiento de los niños. Para él, la personalidad de un niño se crea a través del juego.

- **El psicoanálisis de Sigmund Freud**

Freud creía que el juego era un proceso interno de procesamiento emocional y, a través de este proceso, los niños podían reconocer sus deseos insatisfechos y permitirse expresar sus sentimientos y emociones. Freud también afirmó que, a través del juego, los niños superan algunos de los eventos traumáticos que han vivido, y esto se logra a través de actividades lúdicas repetidas.

### 3. Las teorías de la segunda mitad del siglo XX

- **Teoría socio histórica de Lew Vygotski**

Vygotsky cree que los juegos nacieron por necesidad, porque para él los juegos son un elemento fundamental del desarrollo infantil. Al mismo tiempo, cree que los juegos son un comportamiento espontáneo de los niños y tienen un alto valor social, porque a través de los juegos los niños aprenden a comprender sus propios límites y habilidades, así como las normas sociales. Esto significa que los niños pueden dejar volar su imaginación y fomentar su integración en el trabajo escolar a través de actividades lúdicas.

Tenga en cuenta que Vygotsky usa el término “zona de desarrollo rápido” (ZPD), que se refiere a la distancia entre lo que encontramos que un niño puede aprender y lo que está aprendiendo. Cuando los niños tienen necesidades importantes, la distancia entre ellos, especialmente aquellos que los rodean, se acorta.

- **Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget**

Piaget cree que el juego es importante para los niños porque es la única forma en que los niños pueden interactuar de manera efectiva. Por tanto, el juego es una forma de que los niños nos muestren su estado mental. Para Piaget, jugar es una práctica intelectual porque su estructura se asemeja a un proceso de pensamiento, pero descubrió que había diferencias significativas entre los dos. El juego en sí mismo es un fin en sí mismo, y la práctica intelectual busca lograr un objetivo.

- **Teoría ecológica de U. Bronfenbrenner**

Bronfenbrenner sostiene que existe una conexión entre el entorno en el que viven los niños y los juegos que juegan, argumentando que su comportamiento está determinado por sus percepciones del entorno más que por la realidad.

- **Teorías culturalistas: transmisión de tradiciones y valores de Huizinga y Caillos**

Huizinga y Caillos creen que los niños pueden aprender sobre tradiciones, costumbres, valores sociales y culturales a través del

juego. Es por eso que los juegos están cambiando en diferentes culturas. (p.13)

## **2.2.2. Desarrollo de la autorregulación emocional**

### **2.2.2.1. Modelos de autorregulación**

#### **Modelo de desinhibición conductual Russell Barkley**

Nació como otro modelo de atención, basado en el fenómeno de la “conducta de desinhibición”. La autorregulación es la capacidad de una persona para detener las respuestas emocionales y motoras, reacciones que ocurren inmediatamente en respuesta a estímulos, eventos o eventos, con el objetivo de reemplazarlos con respuestas más apropiadas.

En el proceso de supresión, el sujeto debe suprimir simultáneamente la respuesta que pueda interferir con el proceso y la ejecución de estímulos internos o externos. Estas son actividades autodirigidas que ayudan a los sujetos a resistir la interferencia y establecer nuevos objetivos.

Barkley tiene cuatro funciones ejecutivas:

- **Memoria de trabajo no verbal:** Información transmitida por la voz. Una vez que este estímulo desaparece, la información se almacena y se utiliza para resolver problemas o realizar tareas.
- **Memoria de trabajo lingüística:** la información está vinculada al idioma. Guárdelo y utilícelo siempre que resuelva problemas o complete tareas para lograr sus objetivos.
- **Control emocional:** las emociones a menudo interfieren con la ejecución de tareas y reducen el rendimiento, por lo que necesitamos comprender, monitorear y regular las respuestas emocionales.
- **Proceso de reconstrucción:** Este proceso introduce nuevos comportamientos al combinar nuevos comportamientos con comportamientos ya aprendidos.

#### **Regulación emocional de Gross**

Gross desarrolló un marco de políticas que examinó el diseño de estrategias basadas en el impacto. Hay dos aspectos importantes en este proceso, cómo expresar emociones y cómo y cuándo se controlan las emociones. Por tanto, el modelo puede



examinarse según la posición de la estrategia de adaptación en el proceso. (Gross, 1999)

El modelo percibe las emociones como resultado de la relación entre un proceso claro e inequívoco, que es un proceso de ritmo rápido. Esto permite al sujeto trabajar activamente para desarrollar una representación mental de la generación y organización de las respuestas emocionales.

- **Elección situacional:** aborda o evita todo aquello que afecte a las emociones, ya sea una persona, un lugar o un objeto. Ocurre en cualquier situación en la que exista influencia emocional.
- **Cambio de situación:** cuando los individuos toman una elección, tienen la posibilidad de ajustar el caso para modificar el efecto emocional. Esta es un plan de contestación al problema.
- **Despliegue de atención:** la atención es parte del proceso, ayudando al individuo a escoger en qué aspecto del caso desea enfocarse. Ejemplificando, una vez que pensamos en otras cosas una vez que un dialogo nos aburre, o una vez que tratamos de estar ocupados una vez que estamos preocupados por algo. Este sistema se conoce como a1, a2, a3, a4, a5, por lo que representa los puntos principales en los que tenemos la oportunidad de concentrarnos.
- **Cambios cognitivos:** son los probables significados que escogimos del entorno. Este proceso puede llevarlo a “reevaluar” y hacer una totalmente nueva evaluación. El sentido es fundamental pues establece la tendencia de actitud.
- **Modulación de la respuesta:** influir en la tendencia a actuar, por ejemplo, suprimiendo la expresión emocional. La reacción está representada por los símbolos - y +, que indican que la reacción se inhibe y se estimula a diferentes niveles.

### **Secuencia de autorregulación emocional Bonano**

“Es un modelo de control, anticipación y exploración basado en la homeostasis emocional. La homeostasis emocional se conceptualiza como un objetivo de referencia para la experiencia, expresión o canal fisiológico de la respuesta emocional” (Bonano 2001, p.95). Por consiguiente, la autorregulación va a ser un

proceso de control por medio del cual se monitorizan nuestras propias vivencias emocionales para que se adapten a nuestros propios fines y metas de alusión.

Vallés & Vallés (2003) señalaron los tres canales a través de los cuales la autorregulación emocional afecta la expresión emocional: comportamiento, cognición y psicofisiología. Por tanto, el autocontrol emocional es un proceso de adaptación de nuestras experiencias emocionales a nuestras metas y objetivos.

El modelo representa tres categorías:

- **Regulación de control:** Se entiende como una acción automática y rápida que controla la respuesta emocional inmediata. Podemos encontrar estrategias para la separación emocional, la depresión, la expresión emocional y la risa.
- **Regulación anticipatoria:** Una vez que se cubre un tamaño fuerte, es importante predecir qué cubrirá el volumen requerido. Utilice las siguientes técnicas: expresar emociones, reír, evitar o buscar personas, lugares o situaciones, aprender nuevas habilidades, repasar, escribir o hablar sobre cosas problemáticas.
- **Regulación exploratoria:** Cuando no tenga necesidades inmediatas o futuras, deberá aprender nuevas habilidades y equipos para mantener el equilibrio emocional. Estas actividades pueden ser: ejercicio, escritura emocional, etc.

### **Autorregulación de las experiencias emocionales**

El modelo asume que algunas personas prefieren un estado de ánimo sobre otros, y que el control de las emociones hace que el estado emocional sea peor que el estado de aversión.

Higgs y col. (1999) y Bonano basado en los mismos principios de la emoción, pero en diferentes etapas. Higgs y col. (1999) enfatizó tres principios básicos:

- **Anticipación regulatoria:** a través de la experiencia previa, los sujetos pueden anticipar el placer y la incomodidad futuros. Por lo tanto, si visualizamos un evento futuro que nos hará felices, creará motivación, y si ese evento futuro es incómodo, creará evasión.

- **Referencia regulatoria:** en las mismas circunstancias, se pueden adoptar dos visiones, positiva o negativa. Dentro de una misma persona, la motivación puede tener connotaciones tanto positivas como negativas con otra.
- **Enfoque regulatorio:** define el estado final deseado. El autor establece la distinción entre métodos de promoción, por un lado, el estado de deseo y realización personal, por otro lado, el sistema de prevención, lugar de trabajo y seguridad marcará los estándares exigidos.

### **Modelo de inteligencia emocional**

Según la primera traducción de Salovey y Mayer (1990), la inteligencia emocional se basa en la capacidad de controlar sentimientos y emociones, reconocer diferencias y utilizar este conocimiento para gestionar pensamientos y acciones. Esta es una de las otras ideas experimentales. (p.27)

El modelo enfatiza algunas de las cosas llamadas imprescindibles, a saber, las prioridades emocionales, personales y sociales con las que podemos hacer frente a nuestra capacidad y prosperidad en la vida. Este patrón se aprende de las siguientes cuatro habilidades:

- **Percepción de las emociones:** la capacidad de entenderse a sí mismo y los sentimientos de los demás y poder sentir a través de las cosas, la música, la motivación, etc.
- **Asimilación emocional:** En esta habilidad, la percepción emocional se trata como una señal que afecta el proceso cognitivo, ya que la emoción conduce al pensamiento al enfocarse en información importante. La felicidad conduce a ideas emocionantes y creatividad.
- **Comprensión emocional:** la función de entender información emocional para solucionar inconvenientes. Este enfoque nos posibilita hallar otras emociones más complicadas, el amor y el odio simultáneos. Además, los sentimientos se combinan y se desarrollan con la era, por lo cual se puede reconocer la transición de ciertos estados emocionales a otros estados emocionales.
- **Regulación de las emociones:** la función de estar abierto a los sentimientos y regular los sentimientos, ya sea positivo o negativo, para promover la autoconciencia y el crecimiento. “Todo el proceso incluye razonar sobre las emociones menos la

habilidad de usar las emociones para razonar. Para que este modelo tenga éxito, las personas deben tener una comprensión emocional correcta y una percepción emocional precisa” (López J. , 2014, pág. 26).

## **2.3. Bases filosóficas**

### **2.3.1. El juego como estrategia**

#### **2.3.1.1. ¿Qué es el juego?**

Hay muchos escritores que hablan de deportes, algunos piensan que es parte integral de la vida de todos, especialmente los niños. Muchos autores creen que el juego es una actividad natural. Los chicos interactúan con otros chicos, adultos y su ámbito por medio de juegos, para aprender a tener relación con diferentes personas y entender el planeta que les circunda. A través del juego, los niños exploran y aprenden, se comunican con los adultos por primera vez, desarrollan sus actitudes, mejoran sus habilidades sociales, sus habilidades y resuelven conflictos.

Thió, Fusté, Martín, Palou, & Masnou (2007) ven que el juego es: un trabajo independiente y flexible que los niños se ven obligados a hacer y se dejan libres de rumbo y motivos que se pueden cambiar o modificar, ya que el cuerpo del juego, no cuentan. en tiempo de juego. (p.128)

Los niños juegan por diversión, ellos mismos establecen reglas y metas para superar esas reglas. Además, hay que tener en cuenta que los niños son los mejores a la hora de bailar y seguir las reglas del juego, por otro lado, es importante destacar que el hecho de que los juegos siempre hayan existido y hayan sido universales en la historia ha sido aceptado por todos, lo que nos permite creer que el deporte es una herramienta importante para el desarrollo psicomotor, emocional y social.

Aunque primero damos detalles del juego, como dijimos, hay algunos aspectos del juego que comparten muchos autores. Montañés et al (2000) enfatizaron “la naturaleza del juego y la función del gran juego con interesantes actividades. El número lo hace lo suficientemente complejo como para que sea imposible definir una definición única o general del juego” (p.234).

Esto puede ser parte de la realidad, como vimos anteriormente, los juegos existen a lo largo de la historia de la humanidad, así como el concepto de infancia ha

ido cambiando con el tiempo, y hasta que lo vemos hoy, esto también le sucedía al concepto de juego.

Dado que, como hemos dicho, esta no es la única forma de describir el juego, ahora veremos algunos detalles importantes que creemos que se han dado.

Con este fin, primero describiremos el juego desde la perspectiva de la etimología. De esta manera, podemos sentar las bases de lo que esa palabra significa para nosotros. Este ensayo se deriva del latín “iodus” o “ludus” y se refiere a algo divertido, lúdico, divertido o interesante.

Según RAE (2010), el juego es “un deporte entretenido o competitivo sujeto a reglas, ganas o pierdes”

Como hemos visto, estas descripciones son extremadamente complejas, por lo que continuaremos examinando las descripciones de juegos realizadas por algunos autores a lo largo del tiempo.

Comenzaremos con la descripción de Spencer (1855), que vemos en Montañés et al (2000), para lo cual el juego se debe a una fuerza extrema.

Los anteriores autores recogen otra definición, en la que Gross (1989) concibe el juego como “Una forma de expresarse o actuar antes de que se componga un instinto plenamente desarrollado (...) Prácticas preparatorias para el desarrollo laboral”. (p.236).

Si nos remitimos a las ideas de Piaget y tenemos en cuenta las ideas expuestas en Delgado (2011), él cree que el juego es un medio para que los niños se desarrollen y se pongan en contacto con su entorno. comprender y absorber la realidad. Ortega (1992) agregó que Piaget cree que el juego es una fantasía y que puede hacer feliz a una persona y ayudar a resolver disputas. Sin embargo, dijo que si bien la característica principal es la espontaneidad, es importante distinguir entre los dos aspectos del juego.

“El punto extremo de la actividad verdaderamente espontánea, porque no se rige por la sociedad ni la realidad, y al final del proceso social o la verdad se rige por: los juegos son la asimilación de la realidad y el yo, más que el pensamiento “serio”, equilibrando el proceso de asimilación, adaptación a otros y cosas.” (p.52)

Ortega (1992) también nos proporciona la definición de juego de Vygotsky (1934), que señala que Vygotsky define el juego como:

Un factor de desarrollo fundamental, un contexto de interacción específico en el que las formas de comunicación y acción son flexibles en pie de igualdad, y estructuras integradoras que conducen a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos en relación a las respectivas áreas temáticas que se presentan en el juego y los recursos psicológicos que se muestran en él. (p.160)

Por otro lado, encontramos la descripción de Huizinga (1968) en el libro de del Toro (2013), donde afirma que:

El juego es una forma de acción y ocupación libre. Se lleva a cabo dentro de ciertas limitaciones de tiempo y espacio. Según reglas absolutamente obligatorias, aunque puede aceptarse libremente, la acción en sí tiene un propósito, acompañado de un sentimiento de tensión y felicidad, que es diferente a la vida normal. (p.2)

Zabalza (1987) nos acerca a la definición de juego de Bruner (1986), que describió como:

La proyección de la vida interior en el mundo está en marcado contraste con nuestro aprendizaje de internalizar el mundo exterior y hacerlo parte de nosotros mismos. En los juegos, transformamos el mundo según nuestros propios deseos, y en el aprendizaje, nos transformamos para adaptarnos mejor a la estructura del mundo. (p.183)

Por otro lado, Montañés et al. (2000) definieron el juego como una actividad que existe en todas las personas, a menudo se considera un trabajo en progreso, por lo que tiene que ver con el ocio y la relajación.

Finalmente, comentaremos la definición de López Rodríguez, quien se refiere a los juegos como individuos a través del libro de Bañeres et al. (Bañeres, 2008, pág. 9). También señala que los niños desarrollan todas sus habilidades, capacidades personales y sociales de manera integral y armoniosa a través del juego.

### 2.3.1.2. *Características y funciones del juego*

Para Ruiz (2017), una vez que se han explorado los detalles y conceptos del juego, podemos responder preguntas sobre la planificación estratégica y el funcionamiento del juego que necesitamos y proteger a muchos autores.

Por lo tanto, reorganice sus pensamientos y defina sus funciones y características de la siguiente manera:

- **Los juegos son una actividad universal e importante y el motor del desarrollo humano:** los juegos no solo son una actividad necesaria para los niños, sino también una actividad necesaria para los adultos. Por supuesto, gracias al juego, no solo puedes aprender a trabajar con el mundo que te rodea, sino con las personas también pueden aprender a reconocer nuestras habilidades y limitaciones a través de actividades interesantes, es decir, lo que podemos hacer y lo que no podemos. y aprendemos a llevarnos bien con los demás. Las actividades interesantes también son cosas que aparecen en todas las culturas. Al mismo tiempo, el juego es una parte importante de la interacción social y un problema humano fundamental. También es importante que la gente elimine el estrés a través del juego toda nuestra ansiedad temporalmente.
- **Debemos entender el juego como una actividad divertida, placentera, interesante y alegre:** un juego es una actividad diseñada para traer felicidad y satisfacción a las personas que lo realizan, es una especie de felicidad, alegría, actividades divertidas y en general hablando, inmediatamente cumple deseos.

Antón (2007) explica que:

A los niños les encanta jugar: porque jugando cumplen su deseo por el mundo que los rodea; porque se creen activos, poderosos y actores, porque les toca a ellos decidir si tocarán o no, se tocará su música; porque adquieren y aplican energía, habilidades, ideas, sabiduría, sentimientos y emociones. (p.129)

Si bien, como enfatizamos en el punto anterior, los juegos son necesarios para todos (niños y adultos), pero las características divertidas que brinda especialmente para los niños son esenciales porque no cuentan con diversas

actividades a su disposición. Tan extendido que puede ser divertido, distraído y entretenido como un adulto.

Por otro lado, Chacón (2008) cree que se deben realizar actividades interesantes en las aulas y centros educativos, porque es un trabajo interesante e inspirador que llama la atención de los alumnos hacia cualquier tema.

- **El juego en sí también es un propósito:** es decir, se juega por la diversión del juego. Lo que importa no es lo que logramos con el juego, no buscamos el final, pero lo que realmente importa es el proceso.
- **El juego se genera voluntaria y libremente:** Significa que el jugador puede jugar libremente según sus propios deseos, solo considerando las restricciones impuestas por el juego en sí, como las reglas del juego. Por tanto, podemos estar seguros de que el juego tiene un estímulo natural. El juego no se puede forzar, pero la gente debe elegir libremente jugar, de lo contrario el juego perderá la esencia del juego. Por tanto, Zabalza (1987) define el juego como una actividad “razonable y autocultivarte” (p.186).
- **Juego implica actividad:** en muchos casos cuando estamos jugando, ejercitándonos, comunicándonos, confesando, imitando, etc. Pero, aunque el juego no es móvil, estamos activos (psicológicamente). Para hacer esto, hay que tener en cuenta que se necesita cierto esfuerzo.
- **Al mismo tiempo, debemos considerar el juego como una actividad seria:** Para los niños, los juegos son tan importantes como el papel de los adultos. Si el juego se juega bien, puede verse como una lección más.
- **Tiene la función de promover el desarrollo y el aprendizaje:** El juego lo convierte en un medio de aprendizaje ideal por sus características, ya que permite que las personas encuentren la motivación para aprender y al mismo tiempo genera un aprendizaje significativo, ya que el aprendizaje se realiza a través de habilidades personales a través de actividades interesantes, por lo que necesitamos utilizar nuestros conocimientos previos. conocimientos y habilidades. Aplicar habilidades combinándolas simultáneamente con los conocimientos y habilidades que desarrollamos o aprendemos. Otro punto importante sobre el deporte y su mayor actividad de aprendizaje es que los niños aprenden cultivando verdades mitológicas a medida que el miedo al fracaso desaparece o disminuye, porque a través de los juegos infantiles se



preocupan por las pequeñas consecuencias, porque el juego no espera a esto. Sin embargo, si un adulto “estresa” al niño de alguna manera, por ejemplo, al imponerle una determinada meta que debe alcanzar, el miedo al fracaso puede reaparecer.

- **Los juegos tienen una función de adaptación emocional-emocional:** Los niños, especialmente los niños, a menudo experimentan cambios emocionales. Algunos de estos cambios causan ansiedad y estrés y, debido a sus recursos limitados, los niños no pueden hacer frente a estos problemas cuando son adultos. Por lo tanto, el juego es una excelente manera para que se expresen, expresen emociones e inquietudes. A través de la imitación, los niños comprenden y absorben estas preocupaciones, porque los juegos pueden ayudarlos a reducir la ansiedad, facilitarles la comprensión de los diferentes roles y ayudarlos a integrarse en las normas sociales del entorno, para que puedan superar estas preocupaciones. Más poderoso, lo que puede mejorar su autoestima.
- **Las actividades divertidas favorecen la comunicación y la interacción social:** Los juegos proporcionan una herramienta básica para que los niños se conecten con sus compañeros y adultos. En muchos casos, los niños entran en contacto por primera vez con los adultos a través del juego. Este juego ayuda a los niños a desarrollar relaciones interactivas. Los profesores pueden enseñar a los estudiantes a través de actividades interesantes y comprender los descubrimientos o niveles de aprendizaje que los estudiantes tienen o han alcanzado a través de determinadas actividades. Además, también se puede decir que es una actividad social, pues en muchos casos aprenden a jugar a través de la relación entre niños y adultos.
- Finalmente, dado que hemos podido observar todas estas características y funciones, queremos enfatizar la integridad del juego, es decir, el juego brinda un desarrollo integral e importante para la humanidad. También lo podemos observar en palabras de Antón (2007), quien está seguro de que todas “las actividades físicas y mentales que realizan mientras juegan activarán a su vez fibras nerviosas, asociaciones y conexiones neuronales, promoviendo así la maduración y el desarrollo del sistema nervioso, que es la base fisiológica del desarrollo y el aprendizaje” (p.129).

- Al mismo tiempo, Minerva (2002) afirmó cómo los juegos son beneficiosos para el crecimiento psicológico, físico y emocional de los niños, mientras que Bañeres et al. (2008) desarrollan ideas y juegos útiles para el desarrollo del desarrollo psicomotor de los niños, como la inteligencia, el desarrollo social y emocional. (p.17)

### ***2.2.1.3. Clasificación del juego***

Según López (2010) para determinar el papel que pueden jugar los deportes en la primera infancia y la educación primaria, es importante distinguir entre diferentes tipos de deportes, como las actividades deportivas. En todo el proceso de desarrollo de un individuo depende del tipo específico de juego. Nos referimos a la etapa de evolución en la que se encuentra el individuo.

Por lo general, se clasifican según su contenido o según el número de participantes, es decir, juego individual, colectivo o público. Por supuesto, los diferentes tipos de juegos difíciles de describir dependen del plan de estudios para estudiarlos. Aquí nos ceñiremos a dos niveles de configuración, a saber, la configuración de Rüssel y la configuración de Piaget.

Las clasificaciones de juegos de Rüssel son de gran importancia educativa. Parte de un estándar de juego muy amplio, que incluye todas las formas de actividades divertidas. Él cree que el ejercicio es la base de la infancia y es una expresión de una vida perfecta para el “crecimiento” de los niños y el desarrollo impredecible de diversas actividades.

Rüssel divide el juego en cuatro modos principales, que están relacionados en gran medida entre sí:

- **Juego configurativo.** Refleja la tendencia general de “dar forma” a la infancia. Los niños proyectarán tendencias de configuración en todos los juegos, por lo que el trabajo final (mosaico de fragmentos de colores, configuración de personajes simbólicos, etc.) depende más de la diversión obtenida de la actividad que de la intención del plan. Configura intencionalmente algunas cosas específicas. A los niños les gusta dar forma, y cuando realizan acciones, les gusta más que el trabajo terminado.
- **Juegos de entrega.** El juego de los niños no es solo un producto de la configuración de tendencias, sino también una transmisión de las condiciones

materiales. Uno de estos dos elementos puede ser clave y el otro como elemento de colaboración y apoyo en el juego. Por ejemplo, en un juego de jugar a una pelota, por un lado, el niño se sentirá atraído por el juego determinado por la condición del objeto (rebotar, resbalar de la mano, alejarse, etc.), pero por el otro Por otro lado, eventualmente ingresará a Configuración (tasa de rebote, un disparo en el aire, un disparo en el suelo, etc.). Hay muchos tipos de juegos de casting: bolos, baloncesto, trompos, juegos de agua, patineta, tirar de instrumentos, etc.

- **El juego que representa personajes.** A través de este juego, el niño representa un personaje, un animal o una persona, y toma las características del personaje que nota particularmente como el núcleo del entorno. El personaje se resume en algunas características breves (centradas): por ejemplo, todo lo que necesita es el rugido de un león y el paso de un gato, el jefe de estación silba y despliega una pancarta. En la interpretación de los personajes hay una especie de asimilación en ellos, una especie de olvido de otra vida de ellos mismos. Esta dualidad de dinero permite al representante del juego señalar aquí algunos cambios de moneda, que de la misma forma olvidan, por otro lado consumen otros.
- **Juegos regulados.** Es una actividad que modela el desarrollo de acciones y actividades que deben realizarse en el marco de reglas o normas. Estas reglas o normas restringirán definitivamente las acciones, pero no significa que las actividades primitivas sean imposibles en ella, y el grado del modo auto-libre. El jugador no ve las reglas como un obstáculo para la acción, sino que, por el contrario, promueve la acción. Los requisitos de los niños y el cumplimiento de las reglas suelen ser muy estrictos, no en el sentido legal, sino porque ven que se siguen las reglas y que el juego es factible, por lo que es fácil para ellos cumplir las reglas. La obediencia también está asociada a un cierto deseo de orden y seguridad que está implícito en muchos juegos para niños y adultos. El juego de reglas es uno de los juegos más largos que se extiende hasta la edad adulta, y los niños mayores y los adultos ya no ven las reglas como un requisito cuasi sagrado, sino más bien como un conjunto de reglas.

Por otro lado, Piaget estableció una secuencia de desarrollo común de comportamiento de juego, acumulativa y en capas, en la que los símbolos reemplazan

gradualmente a la práctica y luego las reglas reemplazan a los símbolos mientras continúan incluyendo ejercicios simples:

- **Los juegos deportivos.** Son característicos del período sensoriomotor (0-2 años). Desde el primer mes, los bebés responden a diferentes movimientos solo para obtener la felicidad, lo que ayuda a consolidar lo que han ganado. Les gusta este tipo de repetición, los resultados directos y la variedad de efectos que se producen. Estos comportamientos suelen afectar el contenido del sensor en el motor, son simples ejercicios o una combinación de acciones, con o sin intenciones claras. Tirar y desbloquear la barrera, empujar el sonido será un juego común para los niños durante unos meses, abrir y cerrar la puerta, bajar las escaleras, será un típico juego de coches al final de este período. Estas acciones hacen posible que las personas se topen y reproduzcan secuencias y movimientos visuales, sonoros y táctiles de una manera cada vez más aleatoria, sin hacer referencia a la representación general. Las actividades del juego sensoriomotor se inclinan principalmente a la satisfacción inmediata y al éxito de las acciones, y las acciones se dirigen principalmente a eventos y objetos reales para obtener el placer de resultados inmediatos.
- **Juego simbólico.** Son característicos de la etapa previa a la concepción (2-4 años). Implican el uso de una forma para representar otra. El lenguaje también surgió durante este tiempo y contribuirá a esta nueva habilidad lingüística. Otro cambio fundamental que se ha producido en la actualidad es la probabilidad de los juegos de ficción: los objetos se convierten en otros objetos que simbolizan la inexistencia, para lo cual un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa a una niña, etc. Lo básico ya no es el funcionamiento del objeto, sino lo que representa esto y aquello. El niño empieza a “engañar”: hay objetos con multitud de significados más o menos obvios, simulan sucesos imaginarios, explican escenas creíbles utilizando personajes y personajes ficticios o reales, y coordinan diferentes roles y situaciones de manera diferente en niveles cada vez más complejos.
- **Juegos verbales:** Primero, “Los juegos de lenguaje son juegos de lenguaje que permiten a los niños desarrollar la expresión oral, la comprensión, incrementar el vocabulario, distinguir sonidos y palabras...” (Pucuhuaranga, 2016, p.192). De igual forma, mencionó que su propósito es ampliar el

vocabulario de los niños, conectar las palabras con sus significados y brindar una rica experiencia para que los niños pongan en práctica lo aprendido. Los juegos de lenguaje promueven la pronunciación correcta y la fluidez del lenguaje, y se debe considerar que los juegos deben desarrollarse de manera lúdica y divertida para atraer la atención de los niños.

Los juegos de idiomas deben ser divertidos, motivadores y entretenidos, y pueden promover la participación activa de los niños. Del mismo modo, los juegos de idiomas pueden permitir a los niños desarrollar su aprendizaje de la lengua materna y permitirles razonar y poner en práctica el lenguaje y el pensamiento. Por otro lado, este tipo de juegos brinda muchas oportunidades y espacios interesantes, para que los niños tengan la oportunidad de desarrollar la conciencia de la voz y el ritmo.

- **Juego de reglas.** Aparecieron entre los cuatro y los siete años de una manera muy progresiva y confusa. Su aparición depende en gran medida del entorno en el que se mueve el niño y de los modelos que tiene a su disposición. La presencia de los hermanos mayores y la asistencia de la clase de jardín de infantes de la escuela primaria hizo que los niños tomaran conciencia de este tipo de juegos. En particular, en siete a once años, se han formulado una serie de reglas simples y específicas que se relacionan directamente con las acciones y generalmente están respaldadas por objetos y adjuntos claramente definidos. A diferencia de otros tipos de juegos, los juegos de reglas son bastante pequeños, existen y pueden desarrollarse de formas más complejas entre adolescentes y adultos. (p.31)

#### ***2.3.1.4. Tipos de juego***

Según Abell (2017) a medida que los niños crecen y se desarrollan, también lo hacen sus juegos. Ciertos tipos de juegos de azar están dirigidos a personas de cierta edad.

- **Juego libre:** Durante el primer mes de vida, desde el nacimiento hasta alrededor de los tres meses de edad, el bebé juega. Los niños de esta generación corren libremente sin ningún objetivo particular, esta es la primera forma de jugar.
- **Jugar solos:** Desde los 3 meses hasta los 18 meses, los bebés pasan más tiempo aislados. Cuando los niños juegan solos, los niños se concentran en su

propio juego y parece que no ven a otros niños sentados a su lado o jugando cerca. Exploran su propio mundo, miran, capturan y sacuden cosas. Los deportes no comienzan hasta la niñez y también son comunes en los niños. Esto se debe a la personalidad, el intelecto y las características físicas de los niños. Sin embargo, es importante que todos los socios tengan tiempo para llamarse a sí mismos.

- **Juegos de espectadores:** Los juegos de espectadores ocurren con mayor frecuencia entre los 12 y los 36 meses los niños ven los juegos de otros niños para aprender a interactuar con otros y comunicación de diferentes formas. Si bien los niños pueden hacer preguntas a otros niños, no lo intentan, solo miran. Este tipo de juego generalmente comienza a la edad de un año, pero se puede jugar en cualquier momento.
- **Juego paralelo:** Desde los 18 meses hasta los 2 años, los niños comienzan a jugar con otros niños sin comunicarse. A esto se le llama un juego similar. Los juegos interactivos permiten a los niños hacer cosas, como vestirse y jugar. Ayuda al niño a desarrollar un sentido de “yo”. Comenzaron a mostrar la importancia de estar con otros niños en el mismo año. Aunque los juegos similares son más comunes en los niños, pueden ocurrir dentro de un año.
- **Juegos asociativos:** Cuando los niños tienen tres o cuatro años, se interesan más por otros niños que por los juguetes. Comienzan a socializar con los niños para aprender lo que hacen y lo que no hacen, que pueden hacer por los demás. Las habilidades creadas por los docentes a través del juego de Lenovo promueven el desarrollo del lenguaje, las habilidades para resolver problemas y la colaboración. En los deportes, un grupo de niños tiene objetivos similares. No tienen reglas, aunque todos quieren jugar el mismo tipo de juego o algo diferente.
- **Juegos sociales:** A la edad de tres años, los niños comienzan a interactuar con otros niños, interactúan en los patios de recreo y aprenden habilidades sociales como dar, recibir y trabajar juntos. Los niños pueden intercambiar juguetes e ideas. Empezaron a desarrollar valores. Para poder trabajar en el mundo de los adultos, los niños necesitan diferentes situaciones sociales.
- **Juegos físicos y deportivos:** Cuando los niños corren, saltan y juegan al escondite, participan en juegos físicos. El deporte les brinda a los niños la

oportunidad de hacer ejercicio y desarrollar la fuerza muscular. Cuando los padres juegan con sus hijos, les enseñan habilidades sociales mientras disfrutan de un buen ejercicio y aprenden a alternar con ganancias y pérdidas.

- **Juego constructivo:** En este tipo de juegos, los niños tienen que crear algo. El deporte estimulante comienza a una edad temprana y se fortalece con la edad. Estos juegos comenzaron cuando eran bebés, se metían algo en la boca para ver cómo eran y cómo se veían. Desde el primer grado en adelante, los niños comenzaron a construir casas y jugar con arena y pinturas. Los juegos educativos permiten a los niños explorar cosas y descubrir estrategias para determinar qué funciona y qué no. Una vez que los niños hayan terminado de trabajar en un juego desafiante, estarán presumiendo de sí mismos. Los niños que tienen el coraje de adaptarse serán mejores en la lluvia de ideas y en la combinación de números e ideas.
- **Juegos expresivos:** Algunas formas de juego pueden ayudar a los niños a expresar sus emociones. Aquí es donde los padres y tutores pueden usar muchas cosas diferentes como pinturas, crayones, crayones y símbolos para dibujar o escribir. También puedes experimentar con diferentes texturas usando materiales como arcilla, agua y esponjas. Las bolsas, los murciélagos y los artilugios son juguetes para niños. Los padres pueden jugar un papel importante en la valentía de sus hijos.
- **Juegos de fantasía:** En este tipo de juegos, los niños aprenden a vivir nuevas situaciones, a experimentar con el lenguaje y las emociones desde la fantasía y la imaginación. Los niños comienzan a pensar y crear fuera de su mundo. Trabajan como adultos, aprenden a pensar con claridad, desarrollan sus propias ideas, usan palabras y números para expresar pensamientos, sueños e historias.
- **Juegos cooperativos:** Los juegos colaborativos comienzan en el jardín de infancia y al final de la escuela. La competencia se organiza de acuerdo con el propósito del equipo. Hay al menos un moderador y los niños deben estar dentro o fuera del grupo. Cuando los niños vienen de un mundo que piensa solo en ellos mismos para comprender la importancia del contrato social y la ley, comienzan a jugar juegos legales, como el desarrollo que se produce en

el aprendizaje del deporte. Este juego dominante les enseña a los niños que hay reglas que todos deben seguir en la vida. (p.4)

#### **2.3.1.5. Importancia del juego en el nivel inicial**

Según Atúnkar (2017), el juego es uno de los aspectos importantes del crecimiento ya que:

Promueve el desarrollo de las habilidades intelectuales, sociales y físicas, es una forma para que los niños expresen sus sentimientos, miedos y emociones de una manera irracional de una manera placentera de una manera natural de la imaginación. También sienta las bases para el trabajo escolar y la adquisición de habilidades que serán necesarias en el futuro. (p.27)

El juego permite a los niños comprender su mundo, descubrir sus cuerpos, conocer e interactuar con otros, desarrollar su vocabulario e imitar el comportamiento de los adultos. Los juegos son un medio de aprendizaje importante para los niños de la escuela primaria.

A medida que el nivel de entrada y los profesores que trabajan en él fomentan y crean espacios para que los juegos se desarrollen y crezcan, afirmaremos que los juegos son una necesidad y un derecho de nuestros estudiantes.

Si, como profesores, también consideramos los juegos como la posibilidad de encuentro y diálogo con los niños, quizás podamos comprender la necesidad de ese espacio, donde los juegos tienen una importancia real como primera forma de adquisición de conocimientos.

La promesa de los profesores principiantes es fomentar los juegos como un contenido cultural valioso y su presencia en las actividades diarias.

#### **El profesor y su papel en el juego escolar**

Nuestro papel como profesores debería ser el de animadores de juegos, o incluso más jugadores. Si queremos ser el “director” del juego, y convertirnos en la persona “adulta y seria” que dirige, organiza y maneja, nunca tendremos el ambiente propicio para que los niños se expresen libremente en el juego, esto no significa que debamos dejar solos a nuestros alumnos, sino que debemos orientarlos, darles ideas y animarlos, el propósito es que los niños encuentren un maestro al que puedan ir de una manera ligeramente diferente durante su tiempo de juego. Para ello, el docente



debe considerar una serie de elementos en su rol de “estimulador animador” del juego:

### **1. Diseño de espacios del juego**

Los profesores deben proporcionar a los estudiantes las mejores condiciones de competencia y deben ser capaces de organizar un entorno de competencia. El espacio ambiental debe ser lo más cómodo, estable y silencioso posible. La escuela se ubicará en espacios atractivos, permitiendo juegos libres y abiertos, juegos en equipo y juegos individuales, a menudo con ciertas reglas y objetivos didácticos. Además, los niños también necesitan jugar y estudiar al aire libre, por lo que tendremos en cuenta la ubicación del colegio, el espacio verde y la zona del colegio ubicados en diferentes áreas culturales.

### **2. Materiales para el juego**

Los materiales de interés que utilizarán nuestros estudiantes deben investigarse y seleccionarse cuidadosamente. Los juguetes son una "excusa" a considerar.

Elegiremos cosas divertidas para promover la imaginación y la creatividad de los estudiantes, como rompecabezas, ábacos, muñecos, cuentos, música.

Además de los materiales y elementos que los docentes pueden aportar para generar juegos, también pueden integrar otros recursos según las necesidades de los niños y el desarrollo de actividades. Por esta razón, es necesario prestar atención a lo que está sucediendo: explorar diferentes tonos de luces, música y los diferentes generadores de sonido, son activos que pueden aumentar las oportunidades de juego.

El profesor debe ser capaz de cumplir con los requisitos de los niños, pero no perder de vista el juego en sí y saber exactamente lo que puede aportar.

### **3. Disposición y organización del tiempo de competición**

Todos los niños deben desarrollar el juego libre y el juego organizado al mismo tiempo, deben jugar individual y colectivamente. Diversas encuestas han demostrado que los juegos entre dos niños duran más y son más eficientes que los juegos solos o con tres o más niños; sin embargo, debemos agregar que el aporte y la experiencia que brindan los juegos colectivos enriquecen los juegos espontáneos e individuales. Por tanto, el profesor debe disponer de tiempo para cada tipo de juego que utilice en el aula.

#### **4. La actitud del profesor hacia el juego**

El profesor debe intentar cultivar una variedad de actitudes en el papel de animador del juego. Debe asumir la posición de un observador y maestro de juego cuidadoso y hábil para descubrir las actitudes y habilidades de los estudiantes. Esto incluye:

Muy capaz de aceptar las expresiones y reacciones erróneas de los niños y demostrar que su ocurrencia es un fenómeno normal en el proceso de maduración y desarrollo del niño.

Muy capaz de aceptar las expresiones y reacciones equivocadas de los niños y demostrar que su aparición son fenómenos normales en el proceso de maduración y desarrollo del niño; Crea un ambiente relajado, libre de tensiones y tolerancia: Los niños deben trabajar en un entorno libre, pero deben seguir estrictamente las reglas; No debe sentirse sometido, y mucho menos sentirse obligado. El maestro tiene que construir una relación amistosa con el niño, pero siempre mantener la distancia, es decir, recordar que el alumno debe sentirse a sí mismo y el maestro debe ser visto como un adulto responsable de la educación; una actitud permanente de escucha y diálogo:

- Los profesores deben estar abiertos a todo y a todos, dispuestos a comunicarse y comprender con los niños.
- No espere soluciones: debe dejar que sus hijos descubran por sí mismos y animar a los alumnos a descubrir e inventar, de esta manera los niños estarán más motivados e involucrados en el juego y el aprendizaje será más significativo.
- No acelerará el desarrollo del juego: se trata de respetar el sistema de juego. Los maestros no deben alentar a los niños a acelerar indebidamente su proceso de desarrollo.
- Brindar oportunidades para el éxito: El niño necesita estímulo y reconocimiento, esta situación puede permitirle mejorar su autoestima y demostrarle que es una persona “capaz”.
- Las preguntas, ideas y sugerencias son bienvenidas para que los niños tengan la oportunidad de ensayar, experimentar y poner en práctica sus ideas.

En definitiva, es importante reflexionar en profundidad sobre el gran potencial de aprendizaje del deporte y cómo se convierte en una herramienta importante en la educación escolar, porque es uno de los mejores y más importantes lugares para motivar a los niños a jugar. ellos aprenden. (Atúncar, 2017, pág. 29)

#### ***2.3.1.6. Obstáculos a la integración del juego en los sistemas de educación preescolar***

¿Por causa de en muchos países el aprendizaje mediante juegos no está completamente integrado en el plan de estudios de educación preescolar? (López, 2018)

Hay varios factores que provocan esta situación:

- **Incapacidad para apreciar el valor de los juegos, esta es la base para obtener ideas académicas.** En muchos casos, aprender y recordar información basada únicamente en la memoria sigue siendo la norma. Es posible que los empleados y el personal pedagógico, así como los fundadores y administradores de las escuelas, no comprendan el papel clave de los juegos para ayudar a los niños pequeños a comprender los conceptos de matemáticas, ciencias y alfabetización.
- **Malentendidos sobre el juego por parte de los padres o cuidadores.** Cuando se les preguntó, muchas personas expresaron su córtex que los juegos son esfuerzos frívolos y que las oportunidades de juego pierden tiempo en el “aprendizaje real”. Esta comprensión se debe a malentendidos sobre el impacto de los juegos en la educación de la primera infancia, lo que significa que muchas familias no necesitan incluir los juegos en el jardín de infancia.
- **Cursos y estándares de aprendizaje temprano que no incluyen juegos.** Pese a que muchos países/regiones han establecido tipos curriculares, rara vez contienen logros de aprendizaje o fórmulas de aprendizaje centrado en juegos. Por ejemplo, la importancia de UNICEF de las normas de crecimiento y enseñanza temprano en 37 países mostró que el concepto de juego se ajusta bien sólo a un tercio de estas normas. Además, es poco probable que las “competiciones” se conviertan en parte de los resultados oficiales esperados del desarrollo infantil.
- **Falta de desarrollo profesional para profesores que se enfocan en aprender a través de juegos.** Muchos profesores no están completamente

preparados para implementar el aprendizaje basado en juegos en el aula. Es posible que solo consideren los libros de texto o los diagramas en la pared como “materiales de aprendizaje” en lugar de objetos que los infantes logran examinar y usar en sus estudios. Pese a que los profesores creen que es necesario utilizar estos materiales prácticos, normalmente no cuentan con los recursos o la formación suficientes para ayudarles a manifestar o fabricar instrumentos de juego a partir de materias primas locales baratas. Muchos profesores no tienen el momento de asistir la enseñanza en el juego en la habilidad, por lo que falta la igualdad para implementar el aprendizaje en el aula.

- **La gran cantidad de clases restringe la libertad de juego de los niños.** Finalmente, cuando haya demasiadas clases, aparecerán una serie de otros obstáculos. Cuando más de 30 niños se reúnen en un lugar específicamente estrecho, se convierte en un problema brindarles una experiencia material positiva e incluso preparar suficientes materiales para todos. La enseñanza en clases numerosas también dificulta que los maestros animen a los niños a jugar mediante el diálogo personal o preguntas estimulantes intelectualmente. (p.15)

#### ***2.3.1.7. Una propuesta de juego cooperativo para niñas y niños de educación infantil***

“Esta propuesta de intervención se basa teóricamente en las conclusiones extraídas de las investigaciones realizadas sobre el juego infantil. Contribuye a la psicomotricidad, intelectual, social y emocional desarrollo de una manera relacionada” (Garaigordobil, 2003).

Mequè Edo, Sílvia Blanch, & Montserrat Anton (2016) hace muchas interrogantes “¿Qué define el juego de los niños? ¿Cuál es la diferencia entre eso y no jugar? ¿Qué concepto de juego es la base de esta propuesta de intervención?”. Donde la perspectiva de esta intervención de educación psicológica, se destacan los cinco elementos definitorios del juego:

- **Los juegos son siempre la fuente de la felicidad.** La felicidad es la característica esencial de los juegos. Si no hay diversión, no es un juego.
- **Los juegos son libertad,** porque la principal característica psicológica de los juegos es que ocurre en un contexto psicológico general caracterizado por la autonomía de preferencia. Es un modelo auto determinado y no es obligatorio.

El juego es una actividad voluntaria que se puede elegir libremente y no acepta factores externos. Los niños deben ser libres para actuar de acuerdo con sus propios deseos, libres para elegir el papel a representar, para realizar el papel y para decidir libremente qué representará el objeto.

- **El juego es ante todo un proceso.** El juego tiene un sinnúmero de objetivos, y sus motivos y objetivos son internos. Si el utilitarismo entra o se convierte en un medio para el objetivo, perderá el temperamento del juego.
- **La novela es el elemento del juego.** y el juego consiste en tomar conciencia de la realidad y hacer que la realidad “como si” se convierta en realidad. Por lo tanto, lo que hace de un juego un juego es una actitud sin texto, sin procesamiento de palabras de recursos (usar el palo como un caballo, usar una cuchara como un avión, etc.)
- **El juego es una actividad seria,** ya que es una evaluación del carácter del niño; a través del éxito del juego, los infantes mejoran su autoestima. Esta es la herramienta de consecuencia del carácter del bebé, porque es el trabajo de adultos.

**Desde la perspectiva del desarrollo psicomotor,** los juegos potencian el desarrollo físico y sensorial. Las actividades recreativas muestran fuerza, confianza en el control muscular, el equilibrio, la percepción y el uso del cuerpo y aumentan con el ejercicio. Gracias a los juegos deportivos (juegos con cuerpos, objetos y otros) que los niños y niñas llevan jugando desde pequeños, construyen planes de ejercicio sencillos mediante ejercicios repetidos. Mejoran gradualmente, se fusionan entre sí y se vuelven cada vez más complejos. Estos juegos promueven el crecimiento de las demostraciones psicomotoras, o sea, el desarrollo de la organización motora y la estructura aguda.

Beneficiarse de los juegos deportivos, como jugar a la pelota, usar aros, caminar sobre zancos, patines, trepar árboles, perseguir a un compañero, rodar, lanzar piedras, edificar con bloques de madera, modelar con arcilla o plastilina, jugar con cuerdas, gomas, columpios, triciclos, bicicletas ...

- Descubra nuevos sentimientos.
- Coordinan el movimiento del cuerpo, volviéndose gradualmente más precisos y eficaces (coordinación dinámica global, equilibrio...).

- Construyen la función mental del plan corporal, el plan corporal.
- Reconocen sus oportunidades relativas y motoras para expandir estas posibilidades.
- Se encuentran en el origen de la modificación material provocada al modelar, construir.
- Están conquistando sus cuerpos y el mundo exterior.
- Se divierten mucho.

**Desde la perspectiva del desarrollo intelectual,** los juegos estimulan el pensamiento y la creatividad. La investigación que analiza la conexión entre los juegos y el desarrollo intelectual nos lleva a las siguientes conclusiones:

- Los juegos son una herramienta para desarrollar la capacidad de pensar. Primero incita el juicio deportivo, luego el pensamiento simbólico característico y luego el argumento reflexivo.
- Los juegos son una fuente de aprendizaje y pueden crear áreas potenciales de desarrollo.
- El juego es la estimulación de la concentración y la memoria, al doble.
- El juego favorece el sesgo cognitivo, ya que en el juego los infantes se moverán de un lado a otro de sus personajes reales y también deben coordinar diferentes perspectivas para proyectar el juego.
- El origen del juego y el desarrollo de la creatividad y la imaginación. Los juegos son siempre un trabajo creativo, una obra de arquitectura y creación. Hasta cuando los infantes juegan a imitar la existencia, la construirán íntimamente. Esta es una plataforma de prueba en la que intentan juntar la comunicación, los pensamientos y la ficción de varias formas.
- El juego incita la discriminación en la existencia ilusoria. En el juego, simbólicamente realizan acciones que son diferentes de los efectos reales, esto es un contraste entre la fantasía y la realidad.
- Los juegos pueden promover el desarrollo del lenguaje. Del mismo modo, existen juegos de lenguaje (desde la voz de un bebé hasta trabalenguas, música ...). Por otro lado, los niños que juegan deben expresar su comprensión y nombrar objetos. Esto abre oportunidades para la expansión

del lenguaje sin subestimar que la actividad implica un cierto tipo de comportamiento. al lenguaje. educación.

**Desde una perspectiva social**, los juegos son una herramienta importante para la comunicación y la socialización. Los juegos son una de las formas en que los infantes se integran estructuradamente en la comunidad a la que forman. Al analizar la investigación sobre la contribución de juegos de desarrollo social, sabemos que en el juego de roles (los niños que juegan desde una edad temprana representan a los niños en el mundo social circundante):

- Los niños manifiestan la vida social adulta y las reglas que rigen estos apegos.
- Se informan e interrelacionan con sus compañeros y amplían sus habilidades de comunicación.
- Desarrollar espontáneamente capacidades cooperativas (dar y recibir ayuda para lograr objetivos comunes).
- Se desarrollan éticamente porque aprenden códigos de conducta.
- Forman su “yo social” a través de la autoimagen que obtienen de sus compañeros de juego, entendiéndose así.

**Desde la perspectiva del desarrollo emocional**, los juegos son herramientas de manifestación y control de emociones. Varias investigaciones que han examinado la relación entre los juegos y el crecimiento emocional concluido que los juegos pueden promover el crecimiento del temperamento, la estabilidad emocional y la salud mental porque:

- El juego es un tipo de actividad placentera, puede producir placer emocional, hacer que los niños se diviertan, entretengan y disfruten de la vida. El juego es fuente de goce de distinta naturaleza: el goce de la creación, el goce que se convierte en causa y consecuencia, el goce de hacer cosas prohibidas, el goce de la acción, el goce de la inocencia y la destrucción.
- Los juegos de representación (también llamados juegos protagonizados, dramáticos, simbólicos...) pueden absorber experiencias difíciles y así ayudar a controlar el miedo asociado con esas experiencias. Los niños representan una experiencia feliz como un cumpleaños o unas vacaciones en la comunidad, pero también experiencia dolorosa y traumática como hospitalizaciones para operaciones, asistencia a la escuela, el nacimiento de un hermano. Los niños a menudo repiten sin descanso la situación que han

soportado, pero han invertido sus roles y han hecho pasivo su sufrimiento al convertirse en médicos, cirujanos o maestros que brindan orientación. A través de esta repetición simbólica de la experiencia, se puede eliminar el miedo generado por la experiencia.

- Este juego posibilita la expresión simbólica del comportamiento sexual infantil y agresivo. Por un lado, esta es una forma de probar el sexo en el juego de médicos y novios, por otro lado, es una forma agresiva de encontrar una salida constructiva en los juegos de lucha virtuales. Los animales salvajes encontraron el suelo utilizado para simular personajes. (p.18)

#### **2.3.1.8. ¿Por qué juega el niño?**

Meneses & Monge (2001) señalaron que “los niños juegan por actividades divertidas que le permiten construir y desarrollar su propia personalidad. La competitividad, la participación, la comunicación y la ilusión se van adaptando a los rasgos que rigen esta personalidad” (p.121).

Los niños tienen el deseo de controlar y dominar completamente a los demás, desarrollar la comunicación y las relaciones con los demás a través de sus propios cuerpos y construir una imaginación liberadora; y descubrir la oportunidad de realizar esos deseos en actividades de entretenimiento que resultan en que se definan como una verdadera expresión del mundo infantil.

Al compartir, el niño se muestra socialmente de forma positiva; en los aspectos emocionales de su comprensión de sí mismo y de los demás cada vez más, y en los aspectos cognitivos del desarrollo de su propia inteligencia y habilidades.

Los diferentes grupos de edad tienen diferentes tipos de juegos. Por ejemplo, los juegos funcionales son principalmente la manipulación y exploración de juegos que no tienen más de seis meses; de uno a dos años de juego cognitivo, el niño desarrollará más habilidades motoras, lo que le permitirá comprender sus habilidades. Confianza absoluta y libertad en el camino.

De dos a cuatro años de competición se denominan competiciones simbólicas. Aquí domina el juego de la construcción y la destrucción. Copiando y relatando experiencias interesantes del pasado, se inició una representación, aunque el apoyo de alguien o alguien sí se necesitaba en el juego, el juego aún no se compartió.



Al final, el antiguo juego social duró de cuatro a seis años. Los niños buscan compañeros en las actividades, pero esta no es una actividad social, ya que los niños tratan a los amigos como juguetes en lo que se conoce como juegos asociativos.

En este momento, no tienen control sobre el juego, se limitan a interacciones y actividades dentro de la comunidad a su manera.

Al usar juegos como recursos educativos, se deben considerar los siguientes factores:

**1. El juego como recreo:**

“Transformación” significa cambio (en término de lenguaje). Si es así, entonces el juego será una restauración, restauración o restauración de la energía física y mental activa, pero esto está mal. El hombre buscó motivos para divertirse. Las personas realizan ciertas actividades para jugar, y la energía que se gasta de otras formas puede descansar y repararse. En los niños, este hecho varía ya que el juego parece ser continuo.

**2. El juego como excedente de energía**

Cualquier órgano que haya estado en reposo durante mucho tiempo se encuentra en un estado similar a una batería y se descarga gradualmente al moverse. Spencer cree que imitar la vida en los juegos solo puede usar energía.

**3. La función biológica del juego**

El psicólogo Karl Gross dijo que “el juego es un problema biológico”. (Krauss, 1990).

Los niños y los cachorros realizan ejercicios coordinados. Tienen juegos como la caza o la lucha, que son métodos básicos importantes. Estos juegos se utilizan para la práctica previa. Son experimentos específicos, experimentos y un cierto grado de actividades serias que deberían enriquecer la vida. Tu objetivo es prepararlos para sobrevivir y prepararse para luchar. Krauss (1990) dijo: “Los niños no están completamente preparados para entrar en la vida. Tiene períodos de desarrollo y crecimiento, incluidos períodos de aprendizaje, períodos de formación y adquisición de habilidades y conocimientos”.

El juego tiene como objetivo cultivar instintos útiles en la vida. El desarrollo de órganos e instintos proviene de la selección natural. (p.122)

### **2.3.2. Desarrollo de la autorregulación emocional**

#### **2.3.2.1. ¿Qué es la autorregulación emocional?**

Según López (2014) “la autorregulación del niño es una combinación de varias encuestas de diferentes perspectivas sobre el desarrollo, como el temperamento, la neuropsicología, las relaciones, la motivación y la personalidad” (p.14). Además, la autorregulación interconecta los dominios de la emoción, la cognición, el comportamiento e incluso el desarrollo deportivo.

“El proceso de autorregulación implica mantener, regular o cambiar la ocurrencia, la intensidad o la duración de los estados emocionales internos y los procesos fisiológicos, generalmente con el objetivo de lograr metas” (Thompson 1994). Además, Thompson lo describe como un mecanismo interno y externo que evalúa y modula las respuestas emocionales, incluido su poder e identidad temporal, para lograr objetivos específicos.

El autocontrol es una habilidad que se puede desarrollar mediante una variedad de métodos. Dado que los niños participan en el entorno, su entorno juega un papel importante en el acceso y el uso de la autogestión. Por tanto, se puede entender que la regulación de las emociones es una especie de capacidad para regular las emociones y sirve para respetar las normas definidas por la sociedad y la cultura. Por otro lado, reconocer las emociones es el primer paso en la autorregulación, pero si no podemos usarlas de manera adaptativa, reconocer nuestras emociones es inútil.

Una de las funciones de la emoción es adaptarse al entorno, como comentamos anteriormente, por lo que el control emocional significa que los individuos pueden funcionar bien en determinadas situaciones. Por tanto, esta adaptación aporta una personalidad flexible y deja la imagen de un método rígido de control de las emociones. Por otro lado, este proceso de control emocional involucra emociones positivas y negativas, dejando un escenario más tradicional, es decir, solo las emociones negativas pueden vincularse a la autorregulación.

Para López (2014):

La investigación actual muestra que los seres humanos tienen una variedad de estrategias para regular y autorregular las emociones que determinan la

calidad y cantidad de experiencias que se experimentan como “experiencias emocionales”. (Para calmar el miedo) en un nivel más cognitivo (tratando de comprender las reacciones negativas de otras personas hacia usted mismo). (p.15)

### **2.3.2.2. *Importancia de la autorregulación emocional***

El autocontrol es importante porque nos permite cambiar nuestras emociones y permite a las personas interactúen con los demás para que puedan marcar la diferencia en nuestra sociedad y nuestro entorno. A través de este proceso, podemos reconocer los sentimientos de los demás y ponernos en otros zapatos. Eisenberg y Fabes (1992) citan un ejemplo de la relación entre poder emocional, autoorganización y trabajo social. “Por otro lado, nos proporciona la capacidad de resolver problemas, mediante la autorregulación reconocemos, entendemos e interiorizamos las emociones y les damos las mejores respuestas. Por tanto, nos ayuda a conseguir los objetivos propuestos” (p.58).

Además, la autorregulación anima a los niños a controlar sus emociones y a aprender a afrontar la adversidad de forma positiva y sencilla. De esta forma, cuando los niños se encuentren con situaciones que no les agradan, momentos difíciles o cosas que les molesten, se reducirá su dolor. Por otro lado, Kochanska (1994) señaló que “los niños que muestran miedo a una edad temprana son más capaces de interiorizar los principios morales en la etapa preescolar” (p.77).

Caspi (2000) mostró que existe una correlación entre la autorregulación y el apoyo social futuro.

Los sujetos que pueden controlar sus emociones a menudo tienen pocos amigos que puedan brindarles apoyo emocional, mientras que los sujetos con la capacidad de autorregular las emociones tienden a recibir más apoyo en su vida social que los adultos. (p.49)

La autorregulación puede tener efectos a largo plazo en las funciones sociales de las personas. En un estudio longitudinal de 3 a 21 años, el autor encontró que los niños con poca capacidad de control emocional alrededor de los 3 años son impulsivos, desatentos, fáciles de moverse y emocionalmente inestables cuando son adultos, como la falta de amigos que los apoyen emocionalmente. En cambio, los

niños con mayor control mostraron un apoyo social y relaciones interpersonales satisfactorios.

En resumen, López (2014) indica que la autorregulación emocional en la primera infancia está relacionada con “la interpretación de la adaptación social en etapas posteriores. Por ejemplo, la autorregulación de bajo nivel en la infancia está relacionada con la escasa capacidad social, y la regulación emocional óptima está relacionada con la adecuada adaptación social” (p.16)

### **2.3.2.3. Evolución de autorregulación de 0 a 5 años**

Para López (2014) “muchos investigadores en el desarrollo de la autorregulación emocional han centrado su atención en la infancia porque los comportamientos observados en el entorno social en el que fueron descubiertos no son tan complejos como posteriormente” (p.17).

La autorregulación emocional en la infancia siempre se ha caracterizado por 2 tipos de regulación: por un lado, existe la regulación externa de parte de los padres/tutores o propiedades del medio ambiente, y, sin embargo, es la regulación interna. Se caracteriza por una más grande soberanía y libertad, y los chicos tienen la posibilidad de internalizar y triunfar mecanismos de control.

Las diferencias personales en la autorregulación emocional se han definido porque ven las diferencias en diferentes situaciones y duraciones, y concluyen que la autorregulación emocional del sujeto se mide por las propiedades de su temperamento.

Hemos dado tres fases para describir el desarrollo de la autorregulación en la infancia. En la infancia estas fases son: sensoriomotora, preescolar y alumno.

En relación a la infancia: La auto-calma a lo largo del lapso sensorial motor pasa en el primer año de vida, y el recién nacido debería ajustarse a ocupaciones sociales como el sueño-vigilia y la ingesta de alimentos. Su ausencia puede causar malestar emocional en los niños, y esto suele aliviarse con voces y estimulación humana. En el primer trimestre, comienzan a calmarse a través de la voz del cuidador.

El autocontrol ocurre en las primeras etapas de la respuesta de un bebé a estímulos emocionales desagradables. Los estudios han demostrado que la felicidad

y la incomodidad son las causas fundamentales del miedo, la ira y la felicidad que conocemos más tarde.

A medida que madura el sistema nervioso, los niños muestran respuestas más específicas a las condiciones emocionales. A los 3 meses, la red de atención aún es muy inmadura y solo puede servir como advertencia y solo se puede ver en la cara. Esta advertencia suele ser por un período corto de tiempo global. Después de aproximadamente 4 meses, la red de alarmas se desarrolló por completo y apareció un nuevo y más complejo sistema de guía de atención, la llamada red direccional., cuya función era permitir que los niños desvíen su atención del foco que les estaba causando malestar. La red objetivo tiene una duración de 6 a 9 meses.

A los 9 meses de edad, cuando la corteza frontal madura, se activa una nueva área de atención llamada “Red Ejecutiva”. El papel de la red es guiar el proceso orientado a la acción, incluido el comportamiento recomendado, anticipe los resultados, elija preguntas y respuestas en el idioma y establezca metas o acciones.

Aproximadamente a los dos años, al final del período sensoriomotor, los padres comienzan a no escapar del nuevo entorno, reconfortan a sus hijos, pero no evitan nuevas actividades, experiencias que mejoran las relaciones de sus hijos y nietos. Durante este período de 18 a 24 meses, los niños desarrollarán sus habilidades comunicativas, motoras y cognitivas. La imitación es un juego para ellos, disfrutan de la comunicación y su control emocional está cambiando. Cuando se les provoca, acuden a sus mayores, quienes buscan la paz.

Antes de la edad escolar, los niños solo controlan sus emociones el 45% del tiempo. Pero a la edad de cuatro años, debido a que el niño comenzó a sentir vergüenza y culpa, la cantidad de rabieta disminuyó. Durante este tiempo, el niño desarrolla la cognición y el movimiento, así como la conciencia emocional. Este último ha mejorado a lo largo de los años y demuestra ser un predictor de políticas públicas. Los valores emocionales se dividen y fortalecen, reduciendo así el uso del autocontrol y mejorando el uso de los objetos y las relaciones con los demás para controlar las emociones.

A lo largo de tres años, se desarrollaron dos habilidades, a saber, la capacidad de reproducir expresiones faciales a partir de emociones (Ekman et al., 1980), a partir de emociones simples y simples como la sorpresa o la felicidad, por otro lado, poder

hablar y hablar lo que sea. se sienten, mejorando así su capacidad para buscar ayuda de esa manera.

En la escuela, los problemas de control emocional están relacionados con la frustración incontrolable, la ira leve y el comportamiento agresivo. Estos problemas se denominan problemas de comportamiento de subcontratación. Los problemas internos son causados por un comportamiento muy controlado y la timidez, lo que puede provocar altos niveles de ansiedad en los niños.

Entre los 3 y los 6 años, el miedo y la ira comienzan a estabilizarse y remitir, tiempo durante el cual dominan las emociones secundarias y la moral. Las escuelas y los compañeros se diferencian de las familias, lo que le permite actuar de acuerdo con sus propias capacidades, con una personalidad y situación que debe controlar sus propias emociones.

Los compañeros demostrarán un control emocional eficaz porque los niños comprenderán y sabrán lo que se puede y no se puede hacer en otros entornos y otras familias. “La nueva relación le permite ampliar sus conocimientos y reflexionar sobre las cosas que espera controlar. En algunas escuelas, compartir emociones positivas conduce al surgimiento de la amistad” (Denham et al., 2003). Sin embargo, es un problema mostrar emociones negativas (como la ira) cuando se establecen relaciones sociales con los demás (Denham, McKinley, Couchoud y Holt, (1990).

Cole (1986) demostró que “los niños de cuatro años pueden suprimir las expresiones faciales emocionales en público, pero estos niños no son conscientes de este comportamiento”. Con respecto a la coordinación, Harris, Olthof y Meerum Terwogt (1981) han demostrado que, a los 6 años, la mayoría de los niños creen que no pueden cambiar sus emociones a través de procesos cognitivos, en lugar de utilizar procesos cognitivos. cambio. a medida que envejecen, se dan cuenta de que la inteligencia es una herramienta útil. En definitiva, el control cognitivo de la sensación se desarrolla y cambia en varios periodos de evolución, hasta la adolescencia.

Ya sea en el jardín de infancia o en la escuela, una de las áreas más efectivas para los niños son los valores emocionales y el comportamiento social en la vida cotidiana. Su entorno cercano, como familiares y maestros., establece que sus áreas de preocupación están relacionadas con las buenas interacciones con sus

compañeros. También cree que la regulación de la atención está relacionada con el comportamiento prosocial y los problemas de subcontratación de bajo nivel.

“Por tanto, la capacidad de regular las emociones afecta la capacidad social y la aceptación de los demás”. (López, 2014, p.19)

#### **2.3.2.4. ¿Qué son las emociones?**

Según la investigación de Vásquez (2007), el término emoción tiene muchas definiciones:

Por el contrario, el final sigue siendo hoy algo vago e impreciso, principalmente debido a los múltiples significados del término. Durante siglos, la emoción se ha definido como una especie de excitación mental, acompañada de fuertes vibraciones en el entorno físico. Esta definición reduce las emociones, especialmente la respuesta emocional a los cambios físicos. (p.145)

El estado mental de una persona determina su forma de entender la naturaleza humana. Solo por esta razón, necesita ingresar al mundo emocional para comprenderse mejor a sí mismo. Cuando la información sensorial llega al centro emocional del cerebro, se generan emociones. Por tanto, el sistema nervioso autónomo (SNA) y las hormonas responden de forma inmediata e inconsciente. El neocórtex luego interpreta esta información.

Según este mecanismo, generalmente se cree que la emoción es un estado complejo del organismo, que se caracteriza por estímulos u obstáculos que tienden a tener respuestas organizadas. Las emociones se expresan como reacciones a eventos externos o internos (pensamientos, imágenes, fantasías, comportamientos, emociones, etc.).

Ocurre a través de eventos y luego se evalúa, donde dar lugar a métodos neuropsicológicos, conductas o actitudes cognitivas. Y cuando provoca un comportamiento, conduce una tendencia a actuar.

Las experiencias emocionales se pueden resumir de la siguiente manera:

Para Zaccagnini (2004) Las emociones son “combinaciones complejas de procesos físicos, perceptuales y motivacionales. Estos procesos crean un estado mental general en el cuerpo humano. Este estado puede ser positivo o negativo, de

baja o alta intensidad, de larga o corta duración y produce gestos reconocibles por otros”. (p.61). Es un concepto que describe el fenómeno emocional en consideración:

- 1. Las características de los estados emocionales globales se agrupan en torno a tres dimensiones básicas:** Calidad, resistencia y durabilidad. Corresponden al orden de magnitud de los siguientes términos: sentimiento, sentimiento, pasión, emoción, respuesta emocional, amor y odio. La calidad emocional caracteriza si las emociones son agradables o incómodas, positivas o negativas, mientras que la fuerza visceral describe el grado de activación (cognición, fisiología y movimiento) que evoca una respuesta emocional, el grado de expresión y la intensidad de esta respuesta, experiencia subjetiva; con respecto a la duración de las emociones. Hay que decir que un estado emocional puede ser una respuesta directa a una situación o deseo específico.
- 2. La combinación de los tres componentes básicos de la emoción:** Composición corporal (fisiología), componente de percepción (cognición) y componente motivacional (comportamiento). Las emociones siempre implican cambios físicos en el cuerpo (dificultad para respirar, aumento de la frecuencia cardíaca, etc.). Aunque hemos atravesado algunos de estos obstáculos, generalmente somos conscientes de ellos y los explicamos en cierto sentido. Aunque no siempre somos conscientes de estos estados, todavía nos sentimos felices o deprimidos, asustados o sensibles, tristes o despiertos, porque podemos enfocarnos en otros estímulos.
- 3. Expresión emocional:** Cuando experimentamos ciertos tipos de emociones relacionadas con interacciones sociales y experiencias traumáticas, las personas muestran gestos y expresiones faciales específicas. Por lo tanto, las emociones no son solo el estado mental de una persona, sino también una parte importante de la comunicación.  
Hay que considerar que, en este sentido, la respuesta emocional no se puede comparar con los estímulos, porque los estímulos se utilizan específicamente para complementar determinadas funciones mentales, y el pensamiento es una forma de cognición que implica el análisis de estímulos.  
Además de nuestra ubicación, combinamos esta información para un análisis más detallado. Entre otras cosas, no existe un concepto de emoción único para



todos, ya que es difícil dar un concepto satisfactorio para recopilar todos los aspectos de la experiencia emocional.

Sin embargo, la gente está de acuerdo en que las emociones son una función cerebral compleja que tiene tres o más funciones básicas: cognición, fisiología y comportamiento. Esta área tiene un gran impacto en el aprendizaje: incluye un enfoque holístico de la actividad física, mental y conductual basado en la emoción.

Darder & Bach (2006) expresaron sus pensamientos en detalle y reevaluaron las emociones de la racionalidad.

Algunos detalles del efecto se han incluido en la literatura reciente. Por tanto, creen que es necesario aclarar el estado no emocional y detener su trabajo. Estos autores leen sus emociones y continúan ampliando sus ideas y eliminando algunos de los temas y clichés heredados del pasado. Estos tópicos en clichés siguen siendo muy amplios, lo que nos impide verlos como activos y pasivos. (p.69)

Dimensiones, las personas son una y tienen forma. Hay al menos cinco malentendidos:

- 1. El primero está relacionado con un significado muy común en el uso cotidiano de la palabra:** la idea de publicación no se redujo a “interés”. Por ejemplo, cuando tenemos miedo o enojo, vivimos en “felicidad”.
- 2. El segundo malentendido se refiere a su duración, naturaleza y extensión:** Los efectos y concentraciones de ciertas condiciones leves no disminuyen y sus comienzos y finales están bien definidos. Estos accidentes ocurren y desencadenan un proceso de reacción sin control ni motivación. Por supuesto, existe un proceso llamado emoción o emoción principal (alegría, interés, enfado, miedo, miedo, tristeza, odio, etc.), estos sentimientos aparecen y suelen estar entre las cosas a. pero la experiencia emocional en general tiene propiedades continuas y continuas que llenan de emociones a las personas, dándoles emociones únicas para construir una forma de vida en el mundo. Desde entonces, hemos mantenido una relación continua dentro y alrededor del mundo.
- 3. El tercer malentendido se refiere a las connotaciones negativas que a menudo aportan a las emociones:** A los que te rodean se les describe como

personas que tienen una gran cantidad de emociones o que creen que quieren controlar sus emociones. No es irrazonable eliminar los sentimientos ni evitar las perturbaciones. Las emociones desequilibradas pueden cometer un gran error, pero las emociones irracionales también pueden cometer errores.

- 4. El cuarto es la dimensión social o pendiente en un sentido dual:** Asimismo, cuando hablamos de emociones, no estamos hablando de emociones fuertes o sentimientos fuertes. Las emociones, por otro lado, no tienen características especiales, pero muchas influencias provienen de nuestras relaciones con otros miembros de la familia, a través de nuestra cultura y tradiciones.
- 5. El quinto y último malentendido está relacionado con la dimensión expresiva de la emoción:** no se confunda expresando emociones y déjese guiar por esos sentimientos. No se trata de liberarlos de ninguna manera sin restricciones o restricciones, se trata de conocerlos, guiarlos y orientarlos con la ayuda de la mente, así como descubrir nuevas habilidades personales para que se les enseñe a expresarse. ellos en el momento adecuado. (p.147)

#### ***2.3.2.5. Las emociones en el aula***

Según Vilaró (2014)

Como se mencionó en capítulos anteriores, el aprendizaje emocional es la tarea principal en el aula. Pero no tiene fin ponerlo en práctica, no realizar ninguna actividad. Antes de ponerlo en práctica, los profesionales deben formar o comprender su finalidad y usos. (p.16)

Involucrarse en la educación emocional no es solo una tarea, sino también una cualidad que los profesionales deben tener en su trabajo diario.

Es fundamental experimentar plenamente los sentimientos en las clases, respetarlas y aceptarlas. Es lo que tanto los profesores como los familiares deben revisar sus propias formas de expresar, experimentar las emociones y transmitirlos a sus hijos, esto es muy importante. Como sostienen dicen Bach & Darder (2008): “Educar emocionalmente es plantear situaciones de vida y crear a la vez un clima humano que facilite la conversión de las vivencias en aprendizajes”. (p.47)

Salmurri (2004) nos explica que “Afortunadamente, hoy en día se puede decir que la educación emocional se encuentra en las aulas. Y esto se debe a las grandes ventajas y resultados que se han encontrado y observado” (p.46).

Para Vilaró (2014) varias de las excelencias de la educación emocional en el aula son:

- La posibilidad práctica de un cuestionario de inteligencia emocional en la institución.
  - Mediante la formación y la enseñanza normativa de los sentimientos, si como los docentes como los estudiantes pueden beneficiarse.
  - La formación en grupo ayuda a promover
  - El conocimiento, la organización normativa y la vivencia en el campo de la formación del profesorado pueden promover la tasca.
  - A largo plazo, la educación emocional significa obtener beneficios. Aunque requiere un esfuerzo extra al principio.
  - La motivación de los profesionales, encontrarán importantes fuentes de ayuda en la educación, la autoformación y la prevención en la educación emocional.
- (p.20)

#### ***2.3.2.6. El desarrollo de la toma de perceptiva emocional y la comprensión de las emociones***

Para Gallardo (2007) nos señala que:

El desarrollo de las emociones en la educación inicial generalmente se caracteriza por una relativa calma, que es una característica típica de la educación infantil después de las tendencias de fatiga, inestabilidad, miedo e insatisfacción. Creemos que, dentro de los tres a seis años de escolaridad, los niños desarrollan gradualmente su transformación académica, control, estado de ánimo general, habilidades motoras y psicomotoras, bajo nivel de inteligencia, temperamento, personalidad y personalidad. Tu conocimiento interpersonal e interno, tu conocimiento y tu comportamiento moral, tu proceso de socialización y tus intereses. (p.54)

Si bien el nivel de la educación primaria es muy amplio, al contar con tres ciclo, dos cursos de educación en cada ciclo, debe tenerse en cuenta que el desarrollo

avanza lentamente. Sin embargo, se puede decir que el desarrollo emocional tiene las siguientes características:

- a) Tenga un sentimiento muy positivo por su hijo: física, mental y socialmente; una forma de mostrar tu confianza en ti mismo, tu capacidad, tu poder, el deseo de ser notado por los demás y de defender tu propio comportamiento; Aunque está deprimido, la situación mostró miedo, pero comenzó a estudiar para monitorear.
- b) Eufórico y feliz o inestable, controla sus miedos rápidamente, muestra buen sentido del humor, hace bromas sin preocuparse por nada.
- c) La falta de perspectiva emocional en general, la facilidad de control y autocontrol, la superación de miedos y ansiedades pueden hacer que su progreso intelectual sea más agudo.

En esta etapa, el alcance de lo que los niños se refieren es cada vez más abierto, desde el entorno familiar hasta el entorno escolar y social. Si bien sus padres y hermanos continúan siendo su modelo a seguir, también lo son los maestros, compañeros, amigos y otras personas importantes a su alrededor y en la distancia.

A medida que los niños desarrollan mayores habilidades cognitivas y las relaciones sociales se expanden, también lo hace el potencial para el control emocional basado en la cultura.

Recientemente, se han realizado investigaciones sobre el control del miedo y los dispositivos están diseñados para medir el nivel y la calidad de la música, el miedo como estado, rasgo y miedo de los niños. en niños en edad escolar. En general, estos estudios muestran que el miedo está inversamente relacionado con el rendimiento académico, y los chicos muestran menos miedo que las chicas durante el curso de sus estudios.

Teniendo en cuenta Gallardo (2007) manifiestan que estas contribuciones, están claro que el cambio emocional juega un papel importante en informar y posiblemente educar a los estudiantes. Esto nos permite preguntarnos: ¿Cómo podemos ayudar a los niños a desarrollar sus emociones y evitar dificultades en la preparación para la escuela? ¿Has ido alguna vez a la escuela?

Para responder a esta interrogante, se han diseñado y desarrollado diferentes intervenciones, que incluyen:

- Al usar modelos, asumir roles y realizar discusiones grupales, las actividades de menos fuerza en el salón pueden transformar la manera en que los infantes piensan en entornos emocionales y sociales. En este momento, los profesores pueden emplear un tiempo pequeño de enseñanza para enseñarles cómo reconocer, ordenar pensamientos, iniciar conversaciones con otros de manera apropiada, compartir sentimientos y resolver problemas con colegas.
- Basado en una serie de estudios dedicados al desarrollo de habilidades parentales para controlar las emociones de los niños, de intensidad baja a media en el hogar (programa de formación para padres).
- Estos programas varían según la implementación, la intensidad y la ubicación (programa de visitas familiares, apoyo telefónico, seminario para padres).
- En familias y escuelas, es una opción versátil para niños de riesgo medio, riesgo antisocial, absentismo y tratamiento de niños con problemas emocionales y de comportamiento en el hogar y en la escuela, lo que demuestra que está reduciendo estas tiene un papel importante en el comportamiento y mejorar las destrezas comunitarias, sentimentales y académicas. (p.156)

#### 2.4. Definición de términos básicos

- **Actividad lúdica:** son cosas que se pueden hacer en el tiempo libre, el propósito es liberar el estrés, deshacerse de la vida diaria y obtener un poco de felicidad, diversión y entretenimiento.
- **Aprendizaje significativo:** es una de las principales ideas del constructivismo. Esta doctrina fue desarrollada por el psicólogo Paul Ausubel y desarrollada a partir del concepto cognitivo de aprendizaje. Para ser precisos, Ausubel señaló que cuando un estudiante conecta nueva información con su información existente (es decir, con la estructura cognitiva existente), ocurre un aprendizaje significativo.
- **Autonomía:** Se refiere al conjunto de habilidades que todo el mundo debe tomar con sus propias elecciones, sus propias decisiones y asumir la responsabilidad de sus propias consecuencias. Así que este es un ejercicio directo para las personas mismas, y aprenden de su propio control.

- **Autorregulación emocional:** la capacidad de sentir emociones (positivas o negativas) de una manera suave y flexible y la capacidad de lidiar con estos sentimientos. Adquirirlo significa ser consciente de sus emociones, expresarlas bien y saber controlarlas cuando ya no son necesarias.
- **Comportamientos ofensivos:** son comportamientos intencionales que pueden causar daño físico o mental. Comportamientos como golpear a la gente, ofender a otros, burlarse de los demás, perder los estribos o usar un lenguaje inapropiado para dirigirse a los demás son parte de la agresión en la infancia.
- **Desarrollo intelectual:** es una combinación de percepción y pensamiento relacionado con el deporte, la sociedad, la autonomía y el lenguaje, por tanto, no podemos separarlo de procesos intelectuales como la atención, la comprensión, la memoria, la asociación o la imitación.
- **Desarrollo psicomotor:** se refiere a la evolución, mecanismos multidimensionales y holísticos mediante los cuales los niños adquieren habilidades paulatinamente en función de la madurez del Sistema Nervioso Central (SNC) y la relación entre el niño y el entorno.
- **Educación emocional:** es un proceso de aprendizaje continuo y de largo plazo que busca promover el desarrollo de la inteligencia emocional como parte integral del desarrollo humano, para que pueda desarrollarse de por vida, con el objetivo de mejorar el interés propio y la socialización.
- **Enseñanza:** es un proceso de difusión de conocimientos, tecnología, estándares y / o experiencia. Dependiendo del método, lo realizan varias empresas y está respaldado por varios factores.
- **Estrategias cognitivas:** Los usamos de manera continua con el propósito de entender el texto, donde se utilizan características metacognitivas (impacto, progreso de lectura, etc.) para organizar, analizar o evaluar si estamos progresando en el proceso de lectura.
- **Habilidades sociales:** Es el proceso de planificación y la capacidad de aplicar valores bien definidos lo que puede ayudarnos a gestionar mejor la situación social, es decir, el propio sujeto y el entorno en el que se encuentra.
- **Juego:** es una actividad de uno o más individuos cuyos objetivos específicos son el entretenimiento y la recreación desarrollada. Sin embargo, además del

entretenimiento, otra función de los juegos es desarrollar habilidades y habilidades intelectuales, atléticas y / o sociales.

- **Juegos simbólicos:** es cualquier actividad espontánea en la que los niños utilizan su inteligencia para recrear una escena como entretenimiento.
- **Psicoanálisis:** puede interpretarse como una teoría de la investigación clínica que examina la ignorancia de las personas para comprender el comportamiento, los sentimientos y los procesos de pensamiento.
- **Rendimiento académico:** es una prueba de las habilidades de un estudiante y refleja los conocimientos adquiridos durante el proceso de formación. También protege la capacidad de los estudiantes para responder a los estímulos de aprendizaje.

## 2.5. Hipótesis de la investigación

### 2.5.1. Hipótesis general

El juego como estrategia influye significativamente para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

### 2.5.2. Hipótesis específicas

- Los juegos deportivos influyen significativamente para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.
- Los juegos simbólicos influyen significativamente para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.
- Los juegos verbales influyen significativamente para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.
- Los juegos de regla influyen significativamente para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

## 2.6. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
-----------	-------------	-------------	-------

<p><b>EL JUEGO COMO ESTRATEGIA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos deportivos</li>   <li>• Juegos simbólicos</li>   <li>• Juegos verbales</li>   <li>• Juegos de regla</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repiten diversas acciones y gestos para obtener la felicidad.</li> <li>• Ayuda a consolidar lo que han ganado.</li> <li>• Implican el uso de un objeto para representar otro objeto.</li> <li>• Ayuda a nueva capacidad expresiva.</li> <li>• Permiten a desarrollar la expresión oral.</li> <li>• Promueven la pronunciación correcta y la fluidez de lenguaje.</li> <li>• Promovió la concienciación sobre el tipo de juegos.</li> <li>• Formula un conjunto de reglas simples y específicas.</li> </ul>	<p>Ítems</p> <p>Ítems</p> <p>Ítems</p> <p>Ítems</p>
<p><b>AUTORREGULACIÓN EMOCIONAL</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anticipación regulatoria</li>   <li>• Referencia regulatoria</li>   <li>• Enfoque regulatorio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regula de forma inmediata las respuestas emocionales.</li> <li>• Encuentra mecanismos de separación emocional.</li> <li>• Anticipa la posible demanda a cubrir.</li> <li>• Adquiere nuevas habilidades, reevalúa sobre hechos angustiantes.</li> <li>• Mantiene el equilibrio emocional.</li> <li>• Entrena y escribe emociones.</li> </ul>	<p>Ítems</p> <p>Ítems</p> <p>Ítems</p>



## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. Diseño metodológico**

Para el presente estudio utilizamos el diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Ya que el plan o estrategia concebida para dar respuestas a las preguntas de investigación, no se manipulo ninguna variable, se trabajó con un solo grupo, y se recolectaron los datos a analizar en un solo momento.

#### **3.2. Población y muestra**

##### **3.2.1. Población**

La población en estudio, la conforman todos los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”, matriculados en el año escolar 2020, lo mismo que suman 100.

##### **3.2.2. Muestra**

A razón de contar con una población bastante pequeña, decidí aplicar el instrumento de recolección de datos a toda la población.

#### **3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

##### **3.3.1. Técnicas a emplear**

En la investigación de campo se utilizan técnicas de observación, mientras que en la recolección de datos se utilizan herramientas para instruir a los niños con anticipación, estas herramientas también tienen preguntas cerradas que permiten estudiar dos variables cualitativas de manera cuantitativa, desde el enfoque híbrido.

##### **3.3.2. Descripción de los instrumentos**

Utilizamos el instrumento de lista de cotejo sobre los juegos como estrategia para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años que consta de 20 ítems con 4 alternativas en el que se observa a los niños, de acuerdo con su

participación y actuación durante las actividades, se le evalúa uno a uno de los alumnos elegidos como sujetos muestrales.

### **3.4. Técnicas para el procesamiento de la información**

Para el presente estudio se utilizó el sistema estadístico SPSS, versión 23; y se ejecutó los estadísticos para el estudio descriptivo: medidas de tendencia central, medidas de dispersión y curtosis.

## CAPITULO IV

### RESULTADOS

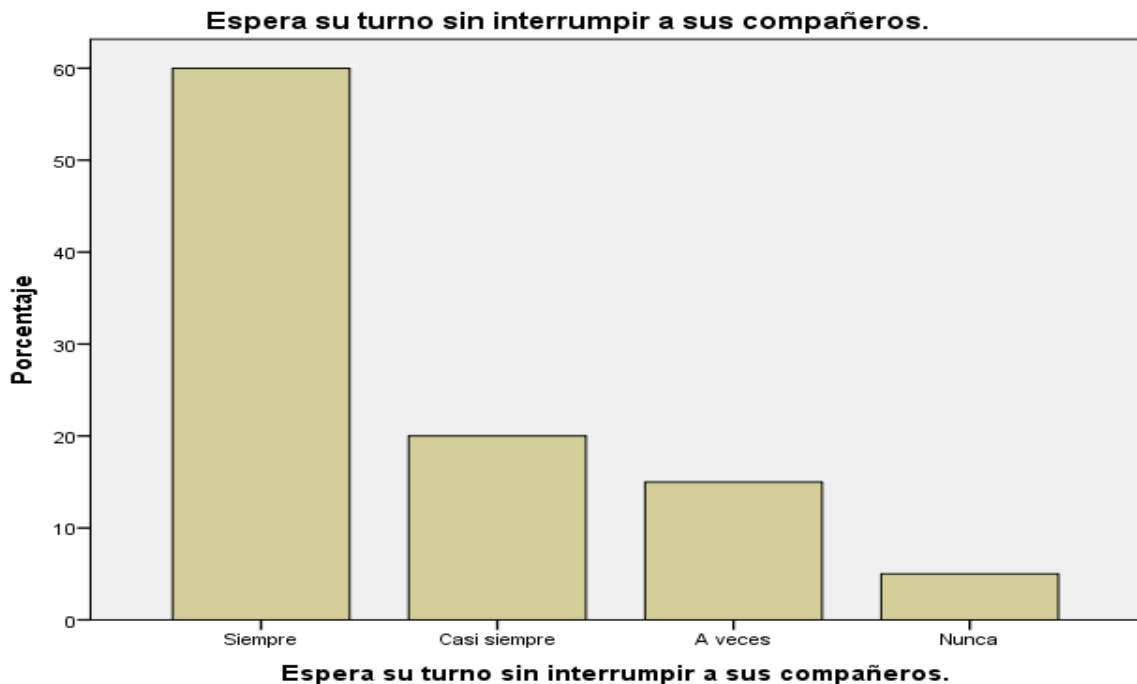
#### 4.1. Análisis de resultados

Luego de aplicar el instrumento de recolección de datos a los alumnos, sobre la inteligencia emocional, se obtuvieron los siguientes resultados:

**Tabla 1**

Espera su turno sin interrumpir a sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	60	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	20	20,0	20,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Nunca	5	5,0	5,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



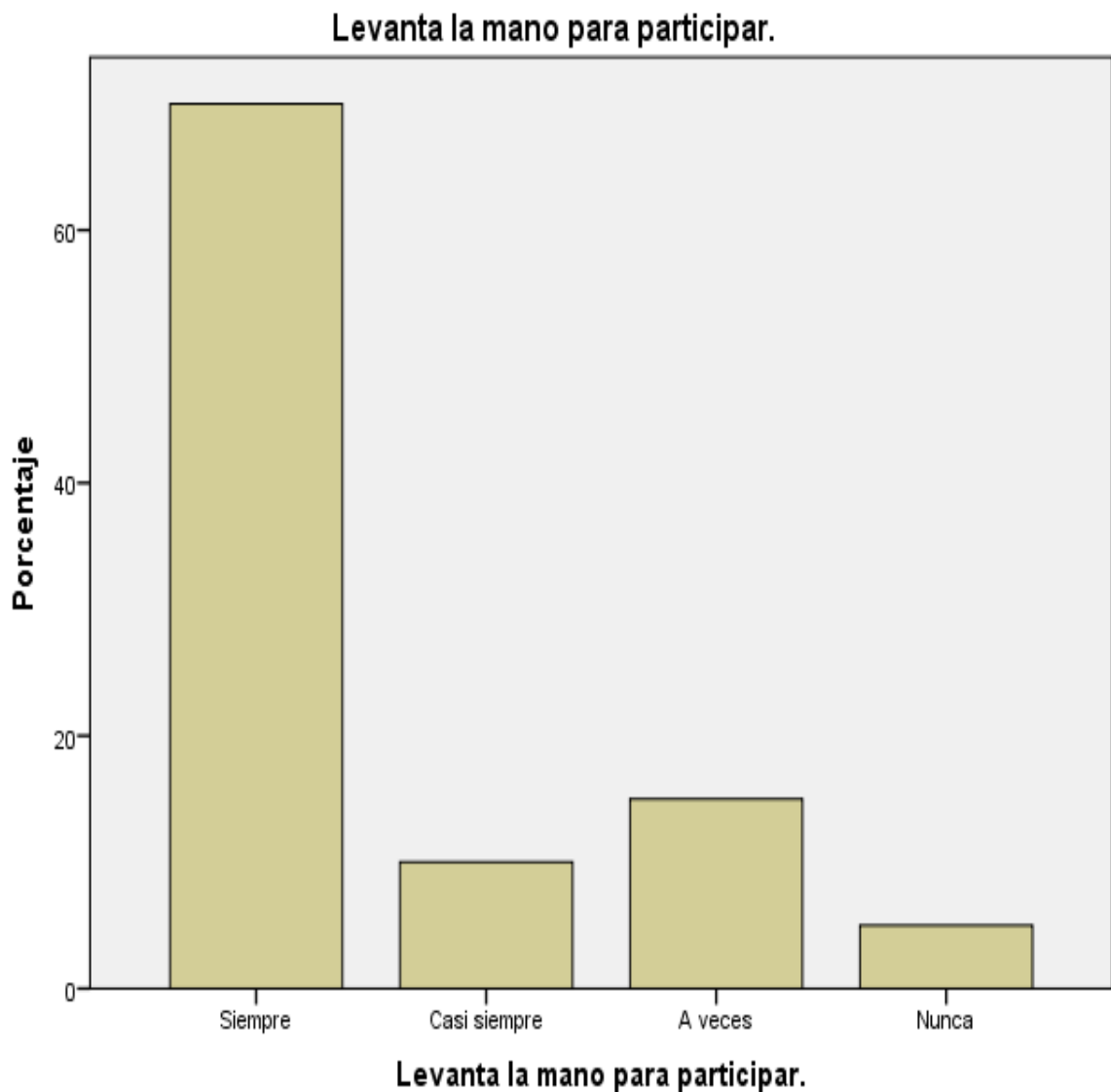
*Figura 1: Espera su turno sin interrumpir a sus compañeros.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 60,0% siempre esperan su turno sin interrumpir a sus compañeros; el 20,0% casi siempre esperan su turno sin interrumpir a sus compañeros, el 15,0% a veces esperan su turno sin interrumpir a sus compañeros y el 5,0% nunca esperan su turno sin interrumpir a sus compañeros.

**Tabla 2**

Levanta la mano para participar.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Nunca	5	5,0	5,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	



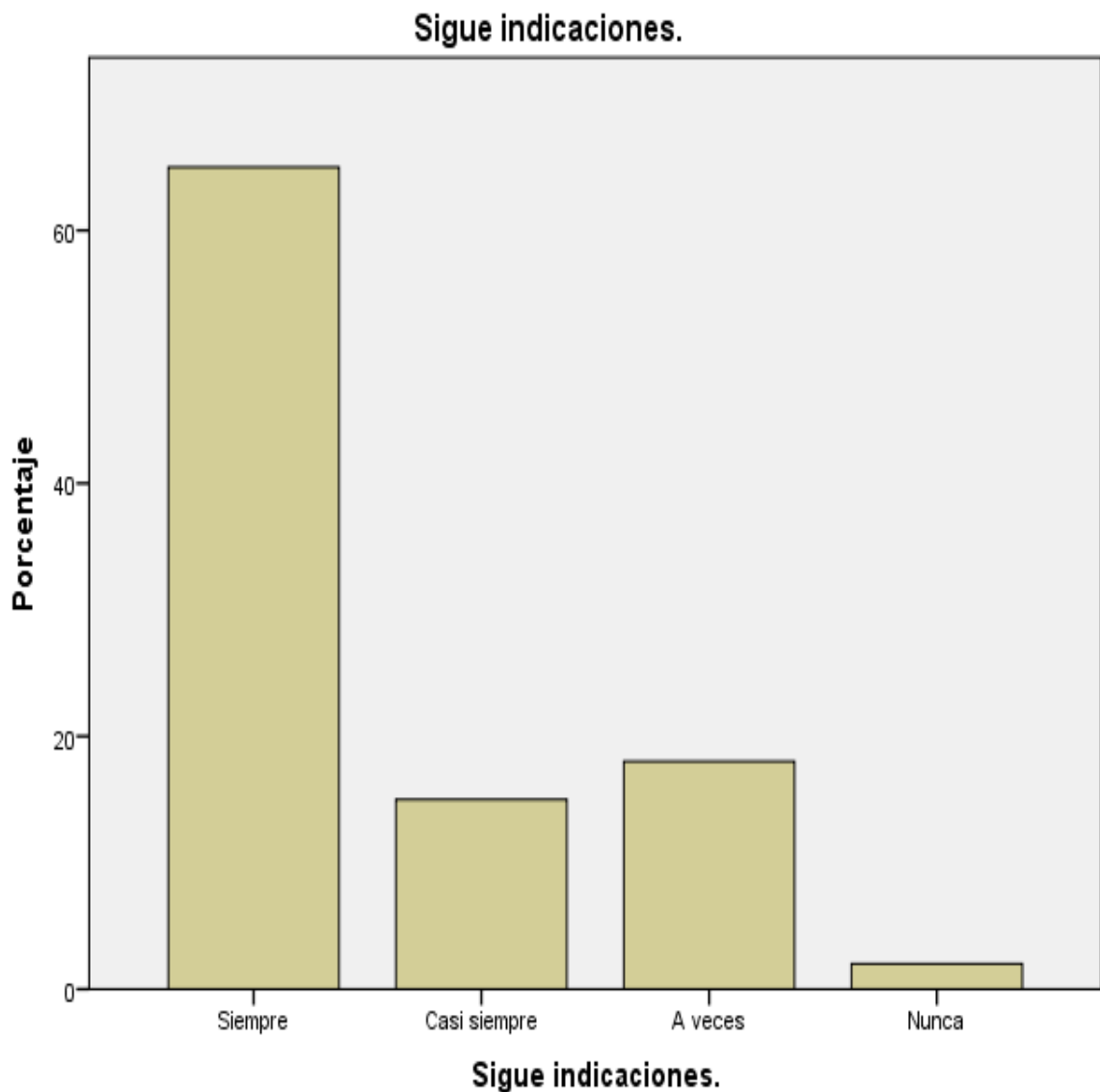
*Figura 2: Levanta la mano para participar.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 70,0% siempre levantan la mano para participar; el 10,0% casi siempre levantan la mano para participar, el 15,0% a veces levantan la mano para participar y el 5,0% nunca levantan la mano para participar.

**Tabla 3**

Sigue indicaciones.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	65	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	15	15,0	15,0	80,0
	A veces	18	18,0	18,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	



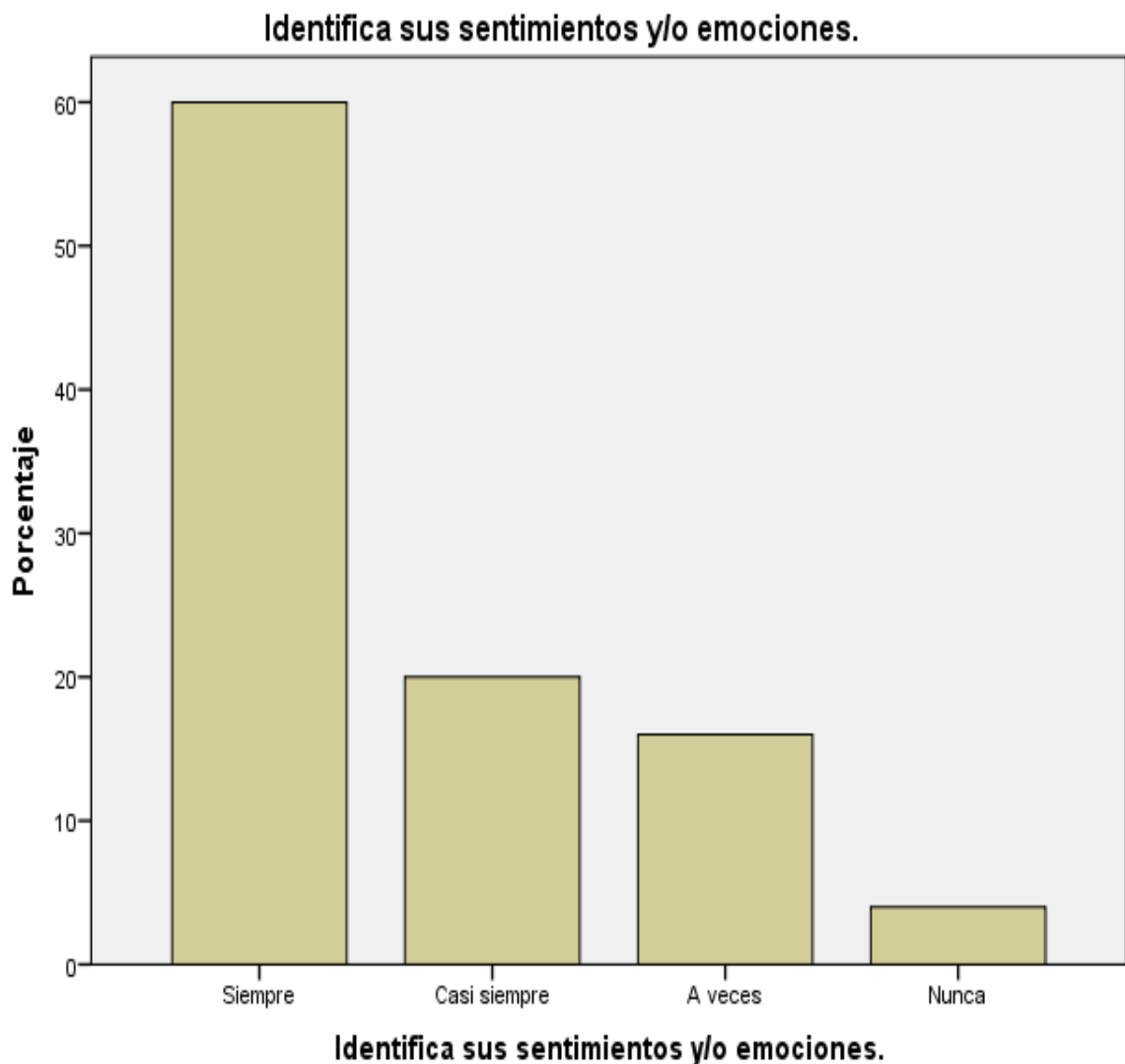
*Figura 3: Sigue indicaciones.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 65,0% siempre siguen las indicaciones; el 15,0% casi siempre siguen las indicaciones, el 18,0% a veces siguen las indicaciones y el 2,0% nunca siguen las indicaciones.

**Tabla 4**

Identifica sus sentimientos y/o emociones.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	60	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	20	20,0	20,0	80,0
	A veces	16	16,0	16,0	96,0
	Nunca	4	4,0	4,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	



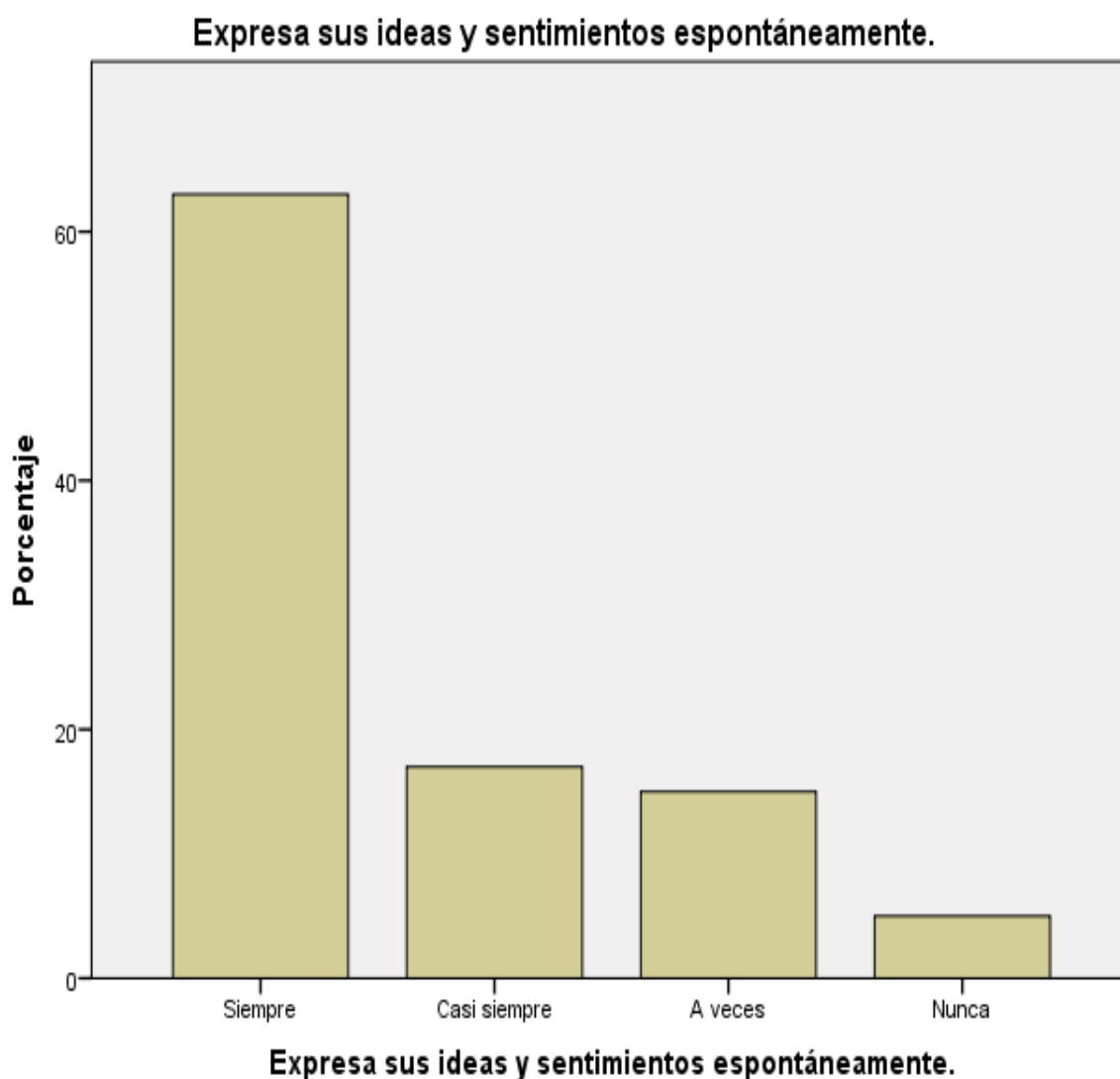
*Figura 4: Identifica sus sentimientos y/o emociones.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 60,0% siempre identifican sus sentimientos y/o emociones; el 20,0% casi siempre identifican sus sentimientos y/o emociones, el 16,0% a veces identifican sus sentimientos y/o emociones y el 4,0% nunca identifican sus sentimientos y/o emociones.

**Tabla 5**

Expresa sus ideas y sentimientos espontáneamente.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	63	63,0	63,0	63,0
	Casi siempre	17	17,0	17,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Nunca	5	5,0	5,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	



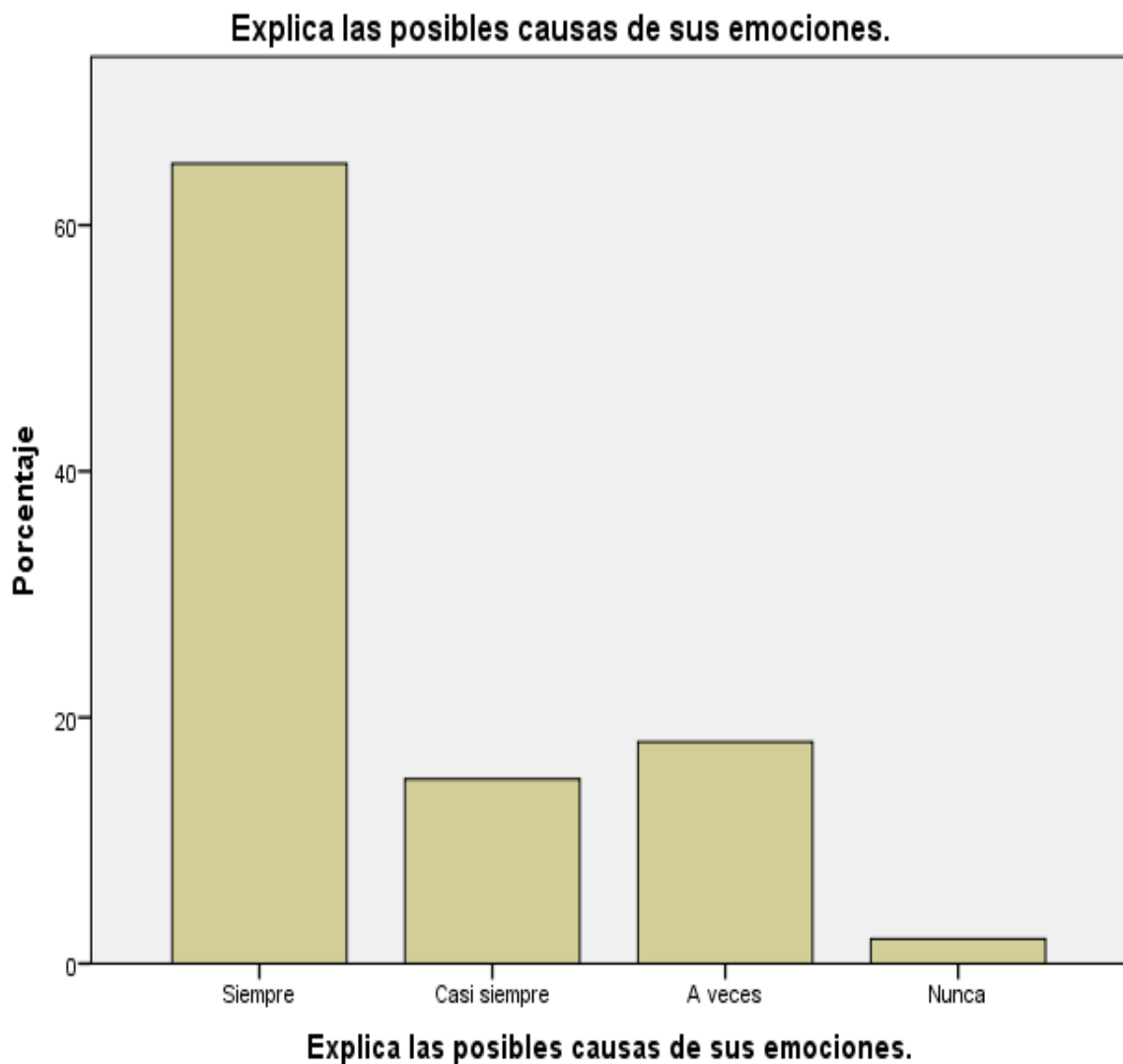
*Figura 5: Expresa sus ideas y sentimientos espontáneamente.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 63,0% siempre expresan sus ideas y sentimientos espontáneamente; el 17,0% casi siempre expresan sus ideas y sentimientos espontáneamente, el 15,0% a veces expresan sus ideas y sentimientos espontáneamente y el 5,0% nunca expresan sus ideas y sentimientos espontáneamente.

**Tabla 6**

Explica las posibles causas de sus emociones.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	65	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	15	15,0	15,0	80,0
	A veces	18	18,0	18,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	



*Figura 6: Explica las posibles causas de sus emociones.*

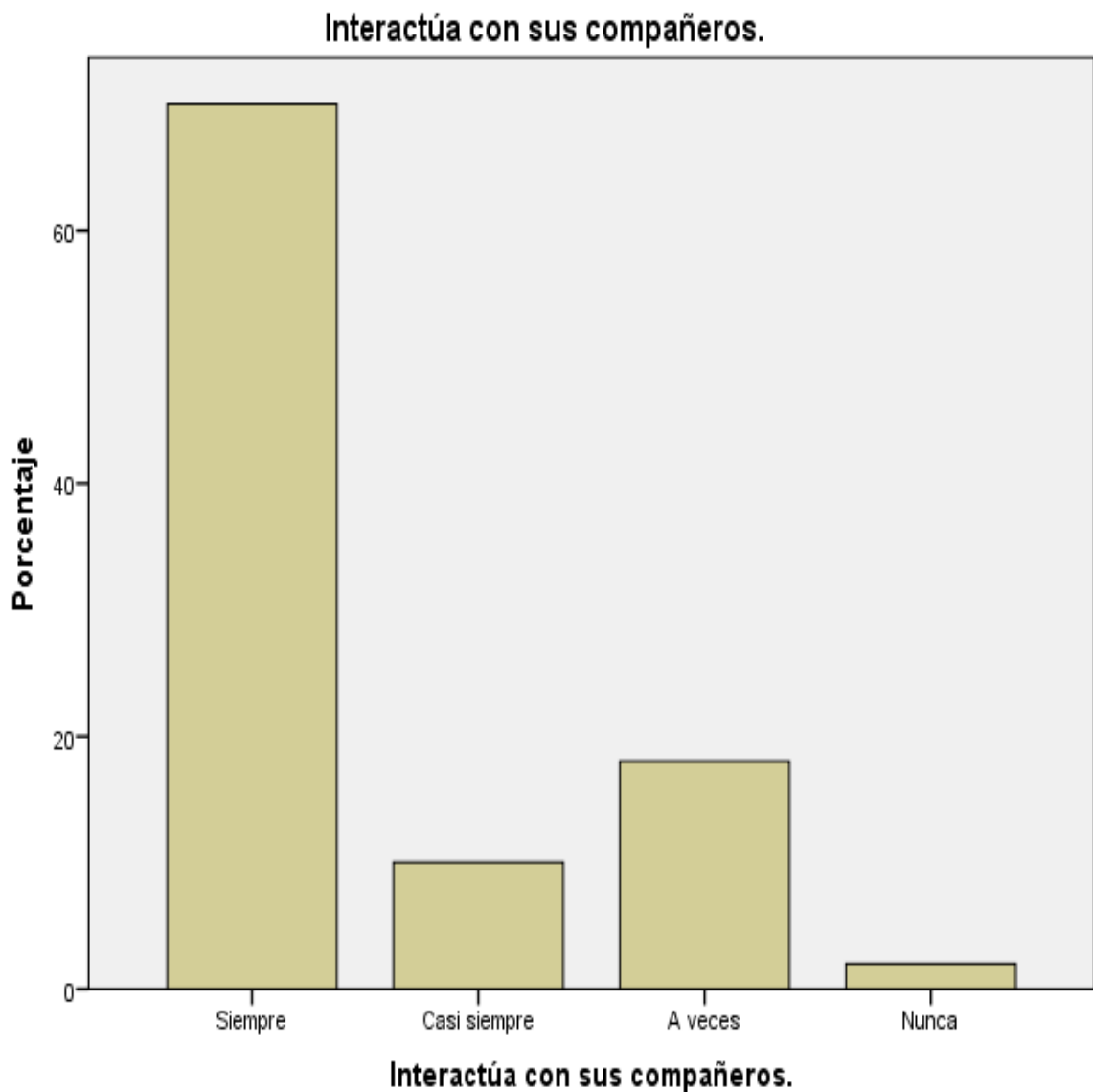
**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 65,0% siempre explican las posibles causas de sus emociones; el 15,0% casi siempre explican las posibles causas de sus emociones, el 18,0% a veces explican las posibles causas de sus emociones y el 2,0% nunca explican las posibles causas de sus emociones.



**Tabla 7**

Interactúa con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	18	18,0	18,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	



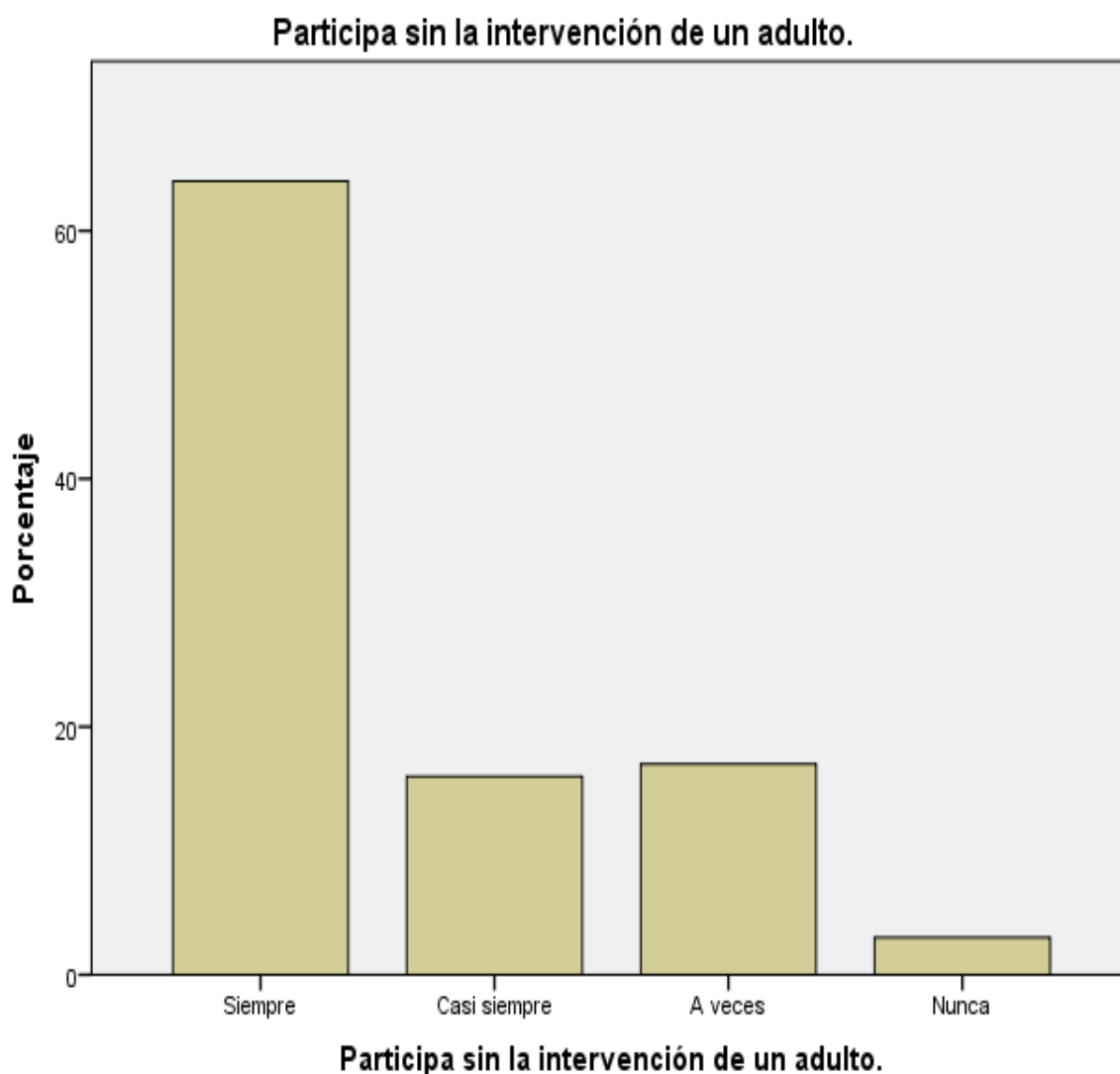
*Figura 7: Interactúa con sus compañeros.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 70,0% siempre interactúan con sus compañeros; el 10,0% casi siempre interactúan con sus compañeros, el 18,0% a veces interactúan con sus compañeros y el 2,0% nunca interactúan con sus compañeros.

**Tabla 8**

Participa sin la intervención de un adulto.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	64	64,0	64,0	64,0
	Casi siempre	16	16,0	16,0	80,0
	A veces	17	17,0	17,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



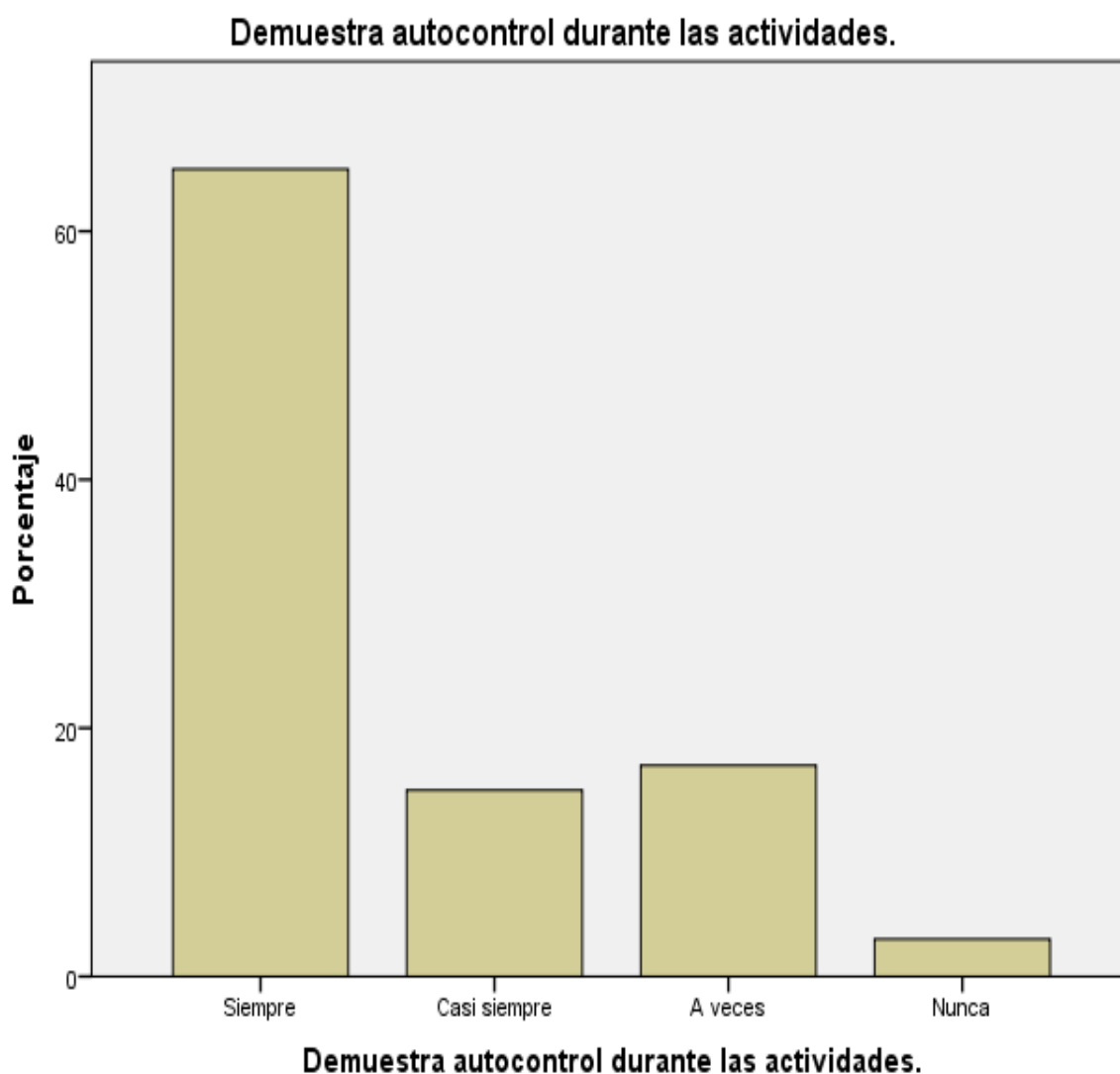
*Figura 8: Participa sin la intervención de un adulto.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 64,0% siempre participan sin la intervención de un adulto; el 16,0% casi siempre participan sin la intervención de un adulto, el 17,0% a veces participan sin la intervención de un adulto y el 3,0% nunca participan sin la intervención de un adulto.

**Tabla 9**

Demuestra autocontrol durante las actividades.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	65	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	15	15,0	15,0	80,0
	A veces	17	17,0	17,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



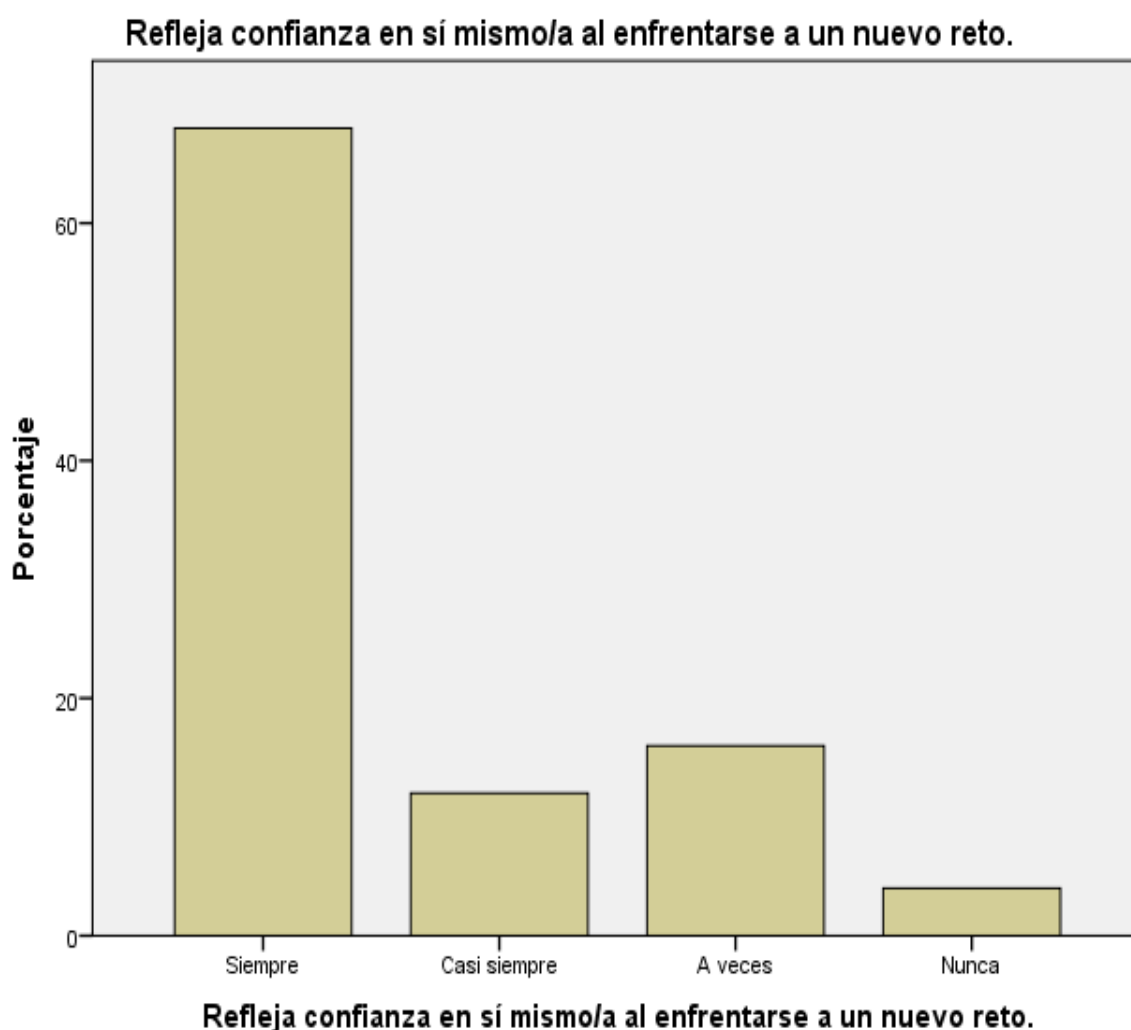
*Figura 9: Demuestra autocontrol durante las actividades.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 65,0% siempre demuestran autocontrol durante las actividades; el 15,0% casi siempre demuestran autocontrol durante las actividades, el 17,0% a veces demuestran autocontrol durante las actividades y el 3,0% nunca demuestran autocontrol durante las actividades.

**Tabla 10**

Refleja confianza en sí mismo/a al enfrentarse a un nuevo reto.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	16	16,0	16,0	96,0
	Nunca	4	4,0	4,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



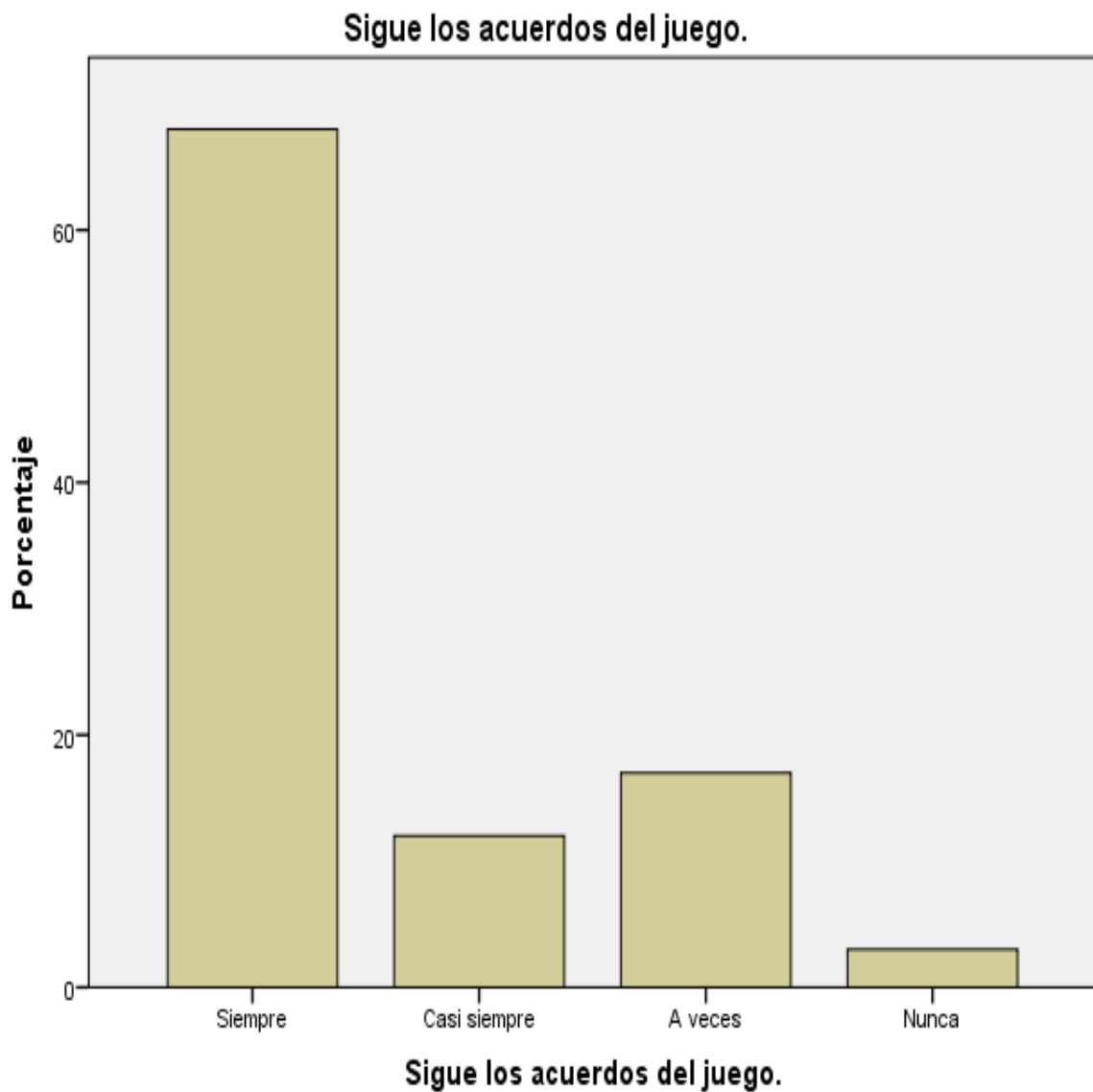
*Figura 10: Refleja confianza en sí mismo/a al enfrentarse a un nuevo reto.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 68,0% siempre reflejan confianza en sí mismo/a al enfrentarse a un nuevo reto; el 12,0% casi siempre reflejan confianza en sí mismo/a al enfrentarse a un nuevo reto, el 16,0% a veces reflejan confianza en sí mismo/a al enfrentarse a un nuevo reto y el 4,0% nunca reflejan confianza en sí mismo/a al enfrentarse a un nuevo reto.

**Tabla 11**

Sigue los acuerdos del juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	17	17,0	17,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	



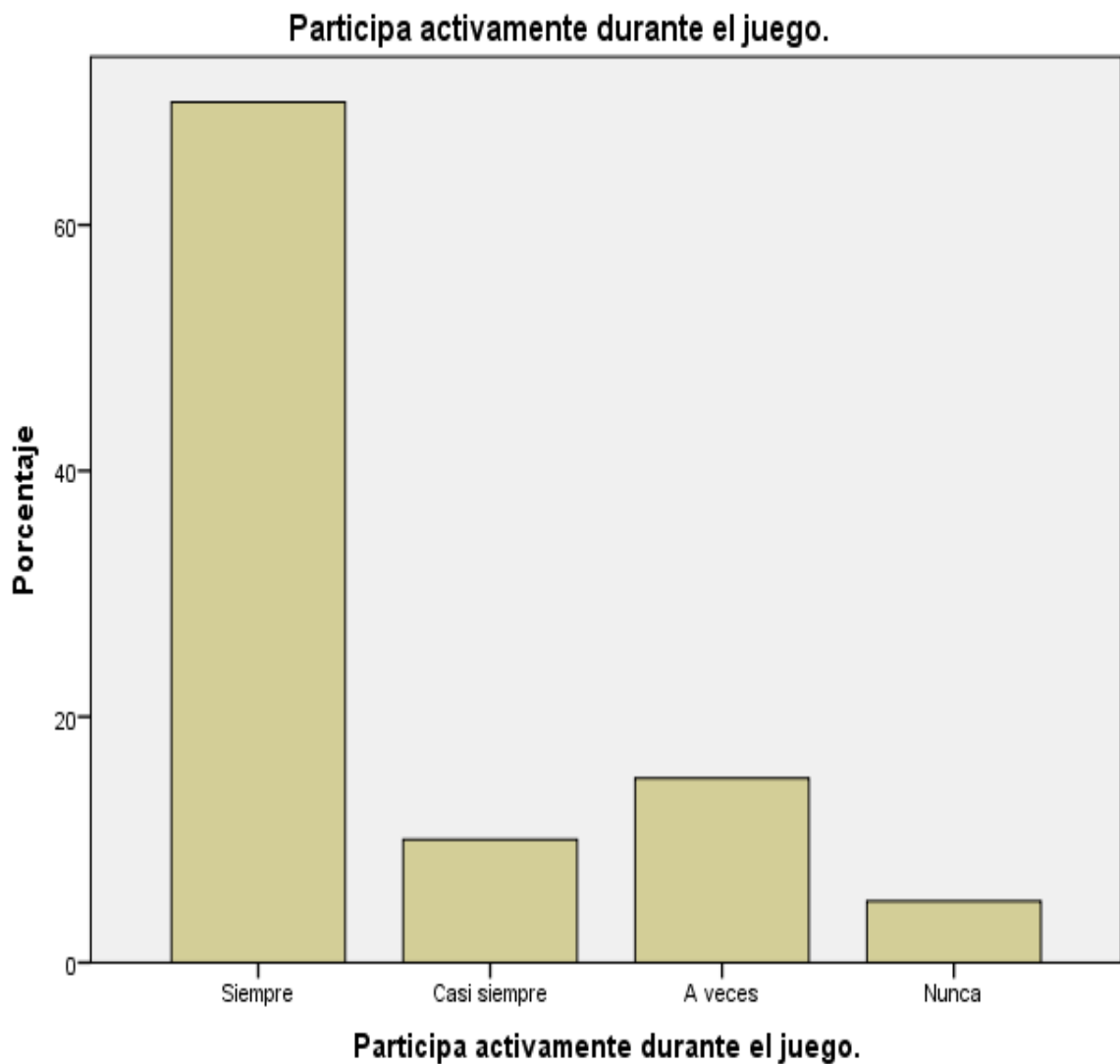
*Figura 11: Sigue los acuerdos del juego.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 68,0% siempre siguen los acuerdos del juego; el 12,0% casi siempre siguen los acuerdos del juego, el 17,0% a veces siguen los acuerdos del juego y el 3,0% nunca siguen los acuerdos del juego.

**Tabla 12**

Participa activamente durante el juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Nunca	5	5,0	5,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	



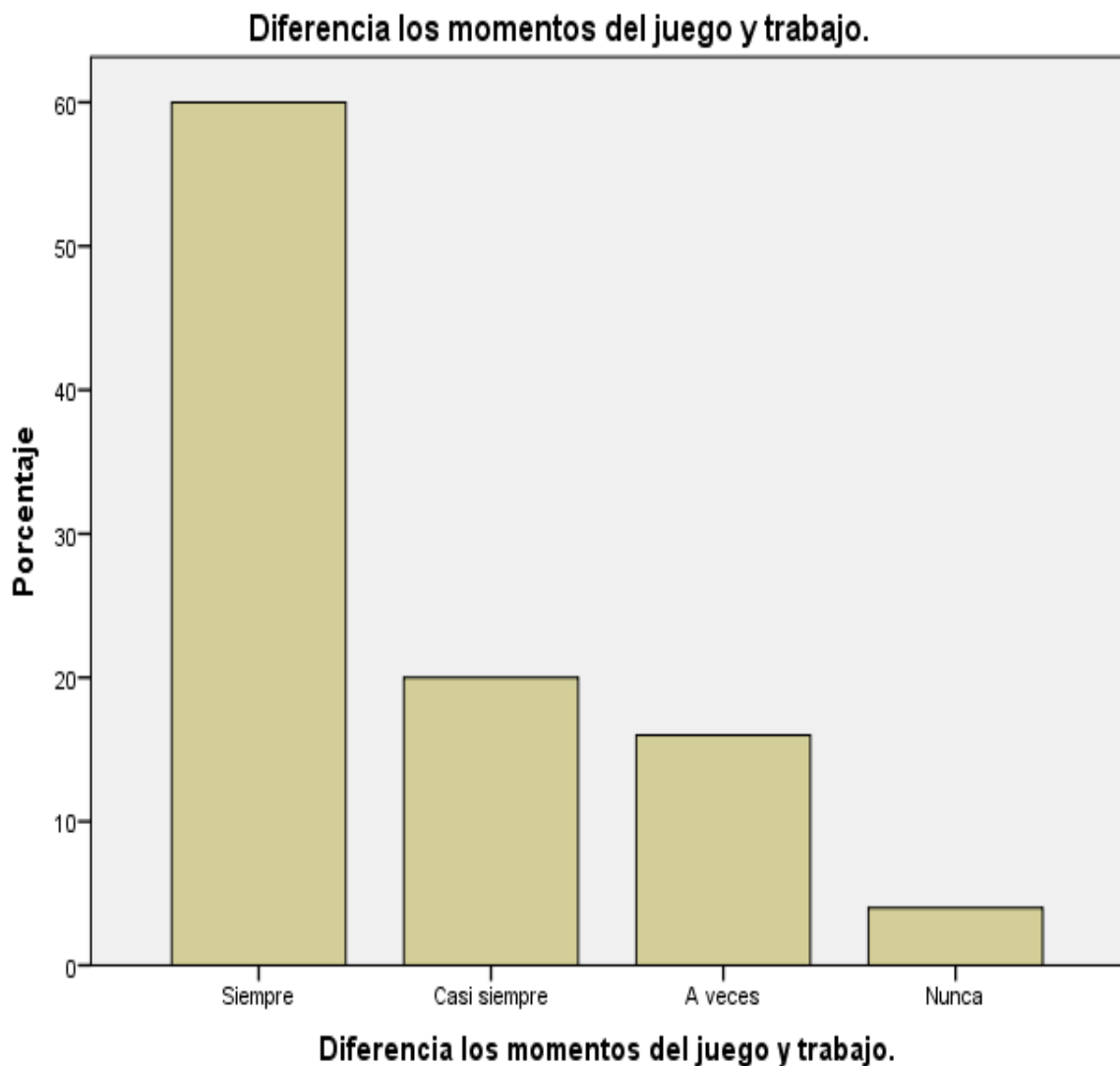
*Figura 12: Participa activamente durante el juego.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 70,0% siempre participan activamente durante el juego; el 10,0% casi siempre participan activamente durante el juego, el 15,0% a veces participan activamente durante el juego y el 5,0% nunca participan activamente durante el juego.

**Tabla 13**

Diferencia los momentos del juego y trabajo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	60	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	20	20,0	20,0	80,0
	A veces	16	16,0	16,0	96,0
	Nunca	4	4,0	4,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	



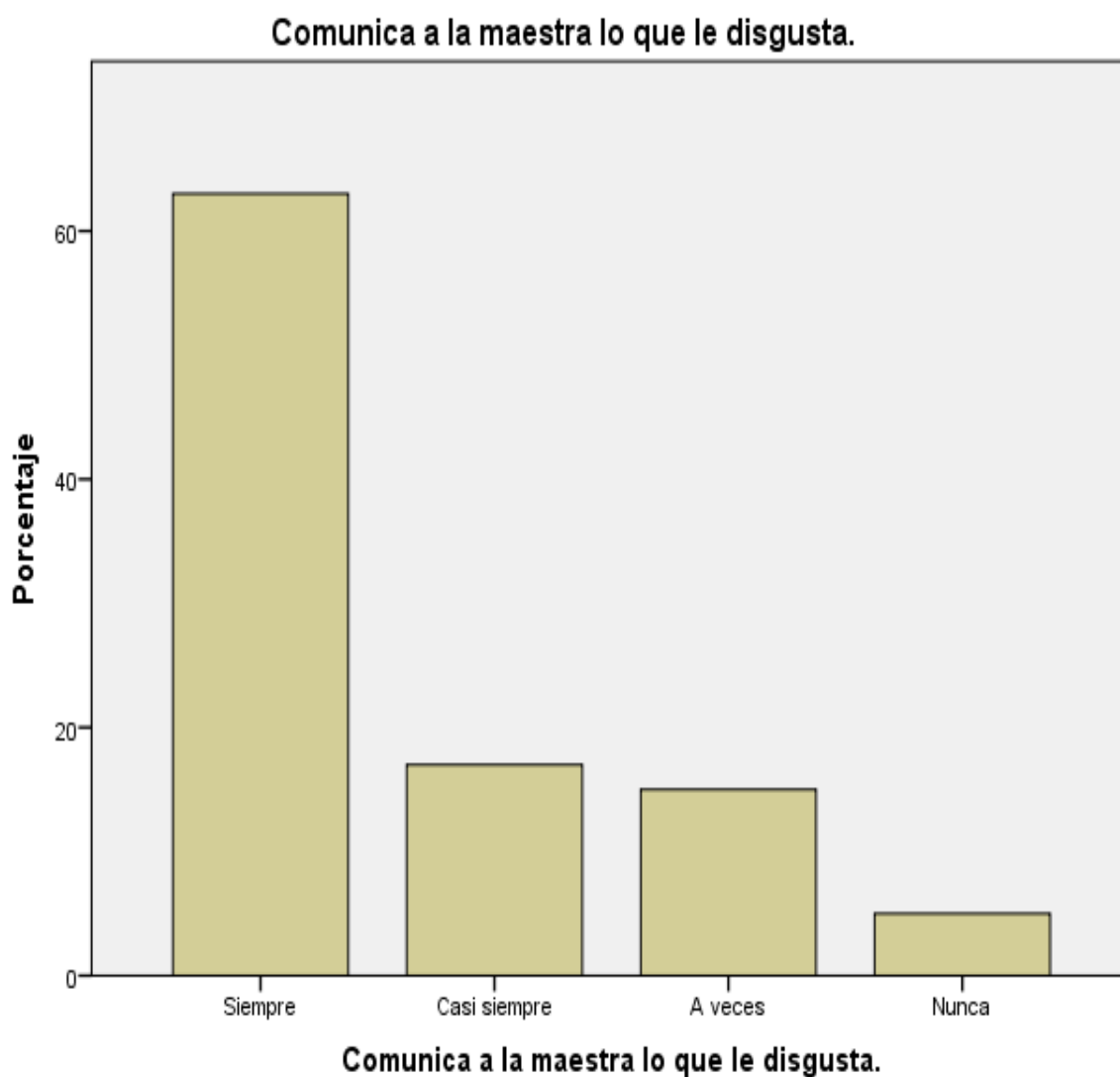
*Figura 13: Diferencia los momentos del juego y trabajo.*

**Interpretación:** se encuesta a 100 niños los cuales el 60,0% siempre diferencian los momentos de juego y trabajo; el 20,0% casi siempre diferencian los momentos de juego y trabajo, el 16,0% a veces diferencian los momentos de juego y trabajo y el 4,0% nunca diferencian los momentos de juego y trabajo.

**Tabla 14**

Comunica a la maestra lo que le disgusta.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	63	63,0	63,0	63,0
	Casi siempre	17	17,0	17,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Nunca	5	5,0	5,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 14: Comunica a la maestra lo que le disgusta.*

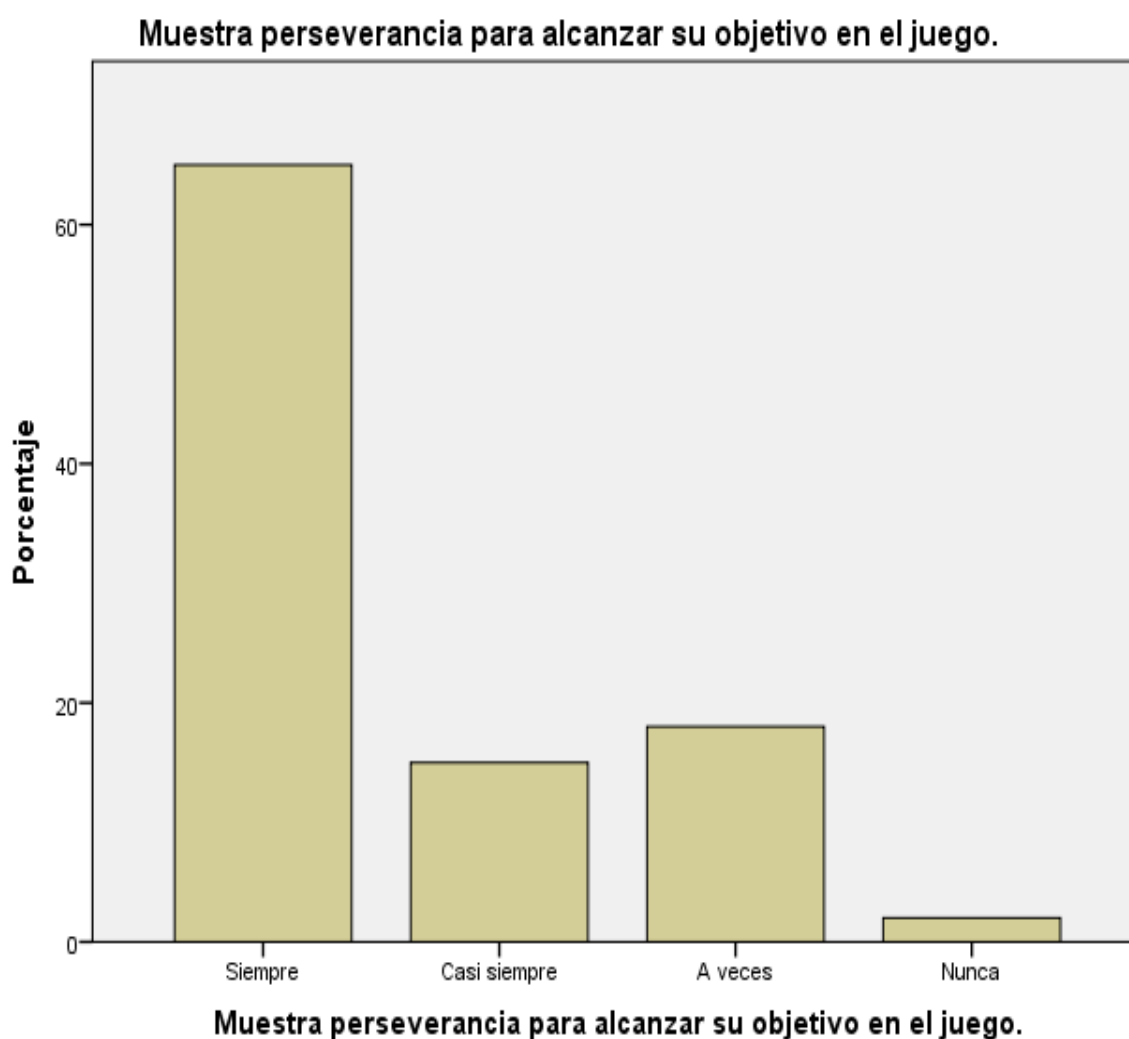
**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 63,0% siempre comunican a su maestra lo que les disgusta; el 17,0% casi siempre comunican a su maestra lo que les disgusta, el 15,0% a veces comunican a su maestra lo que les disgusta y el 5,0% nunca comunican a su maestra lo que les disgusta.



**Tabla 15**

Muestra perseverancia para alcanzar su objetivo en el juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	65	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	15	15,0	15,0	80,0
	A veces	18	18,0	18,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



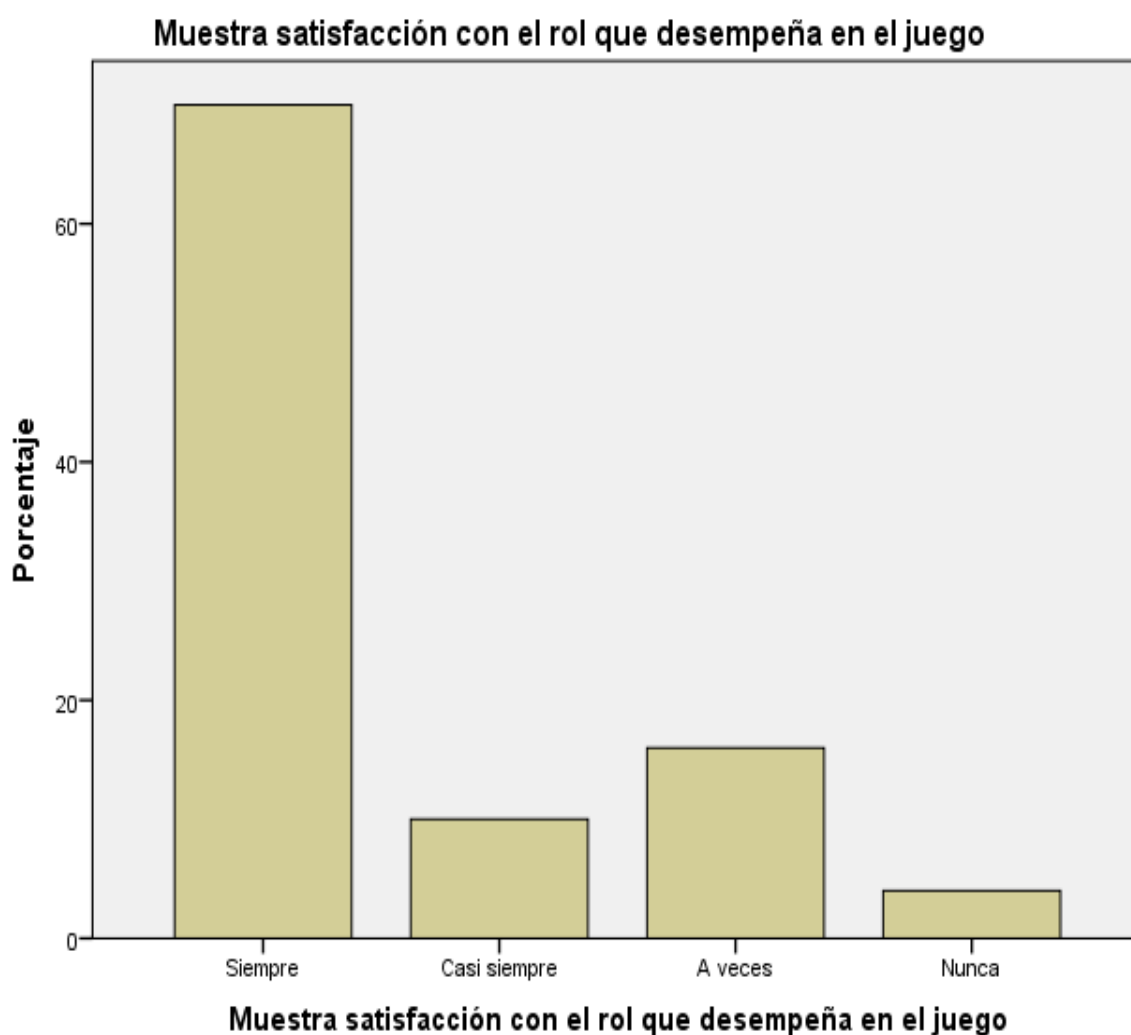
*Figura 15: Muestra perseverancia para alcanzar su objetivo en el juego.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 65,0% siempre muestran perseverancia por alcanzar su objetivo en el juego; el 15,0% casi siempre muestran perseverancia por alcanzar su objetivo en el juego, el 18,0% a veces muestran perseverancia por alcanzar su objetivo en el juego y el 2,0% nunca muestran perseverancia por alcanzar su objetivo en el juego.

**Tabla 16**

Muestra satisfacción con el rol que desempeña en el juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	16	16,0	16,0	96,0
	Nunca	4	4,0	4,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



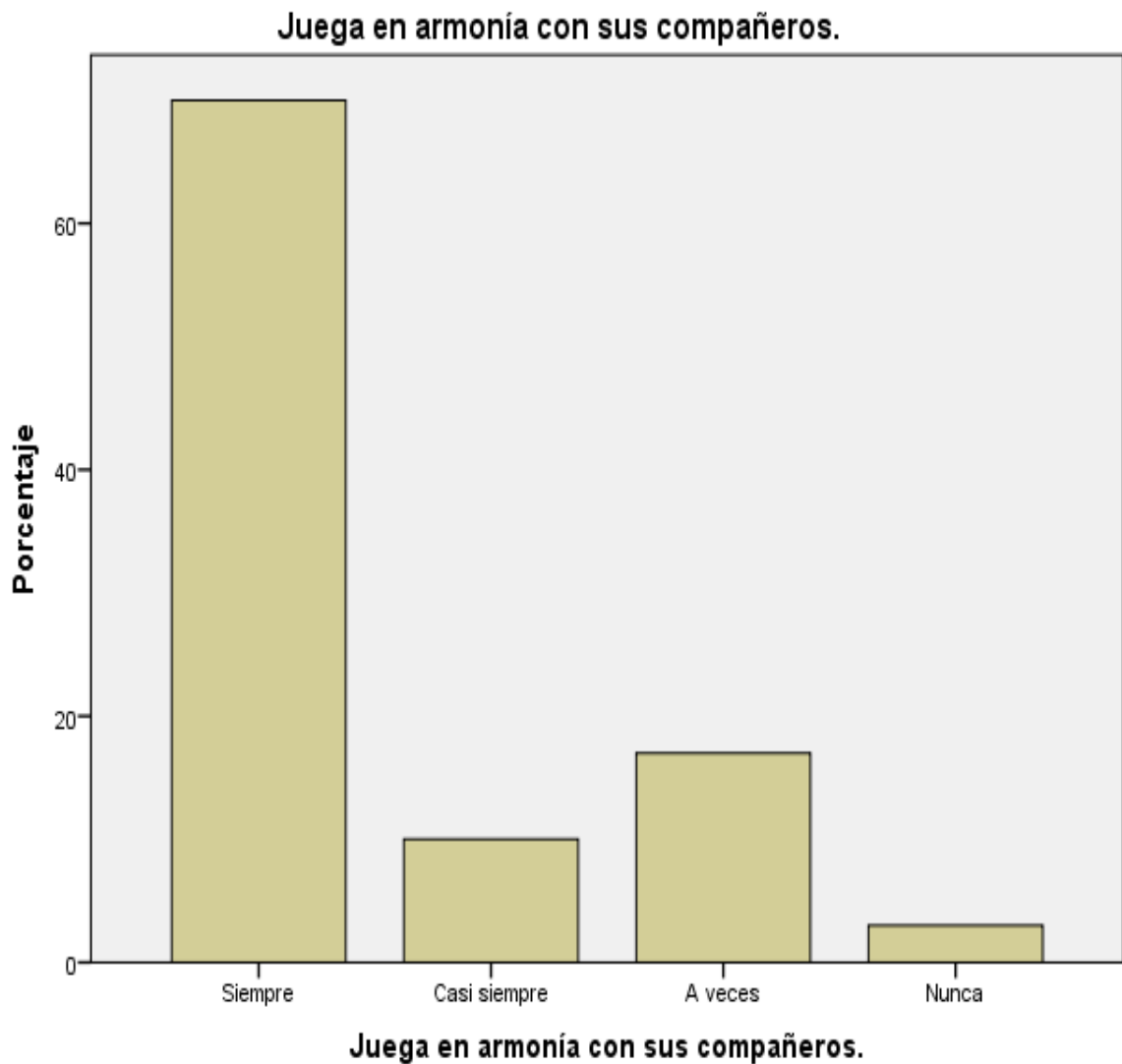
*Figura 16: Muestra satisfacción con el rol que desempeña en el juego*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 70,0% siempre muestran satisfacción con el rol que desempeñan en el juego; el 10,0% casi siempre muestran satisfacción con el rol que desempeñan en el juego, el 16,0% a veces muestran satisfacción con el rol que desempeñan en el juego y el 4,0% nunca muestran satisfacción con el rol que desempeñan en el juego.

**Tabla 17**

Juega en armonía con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	17	17,0	17,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	



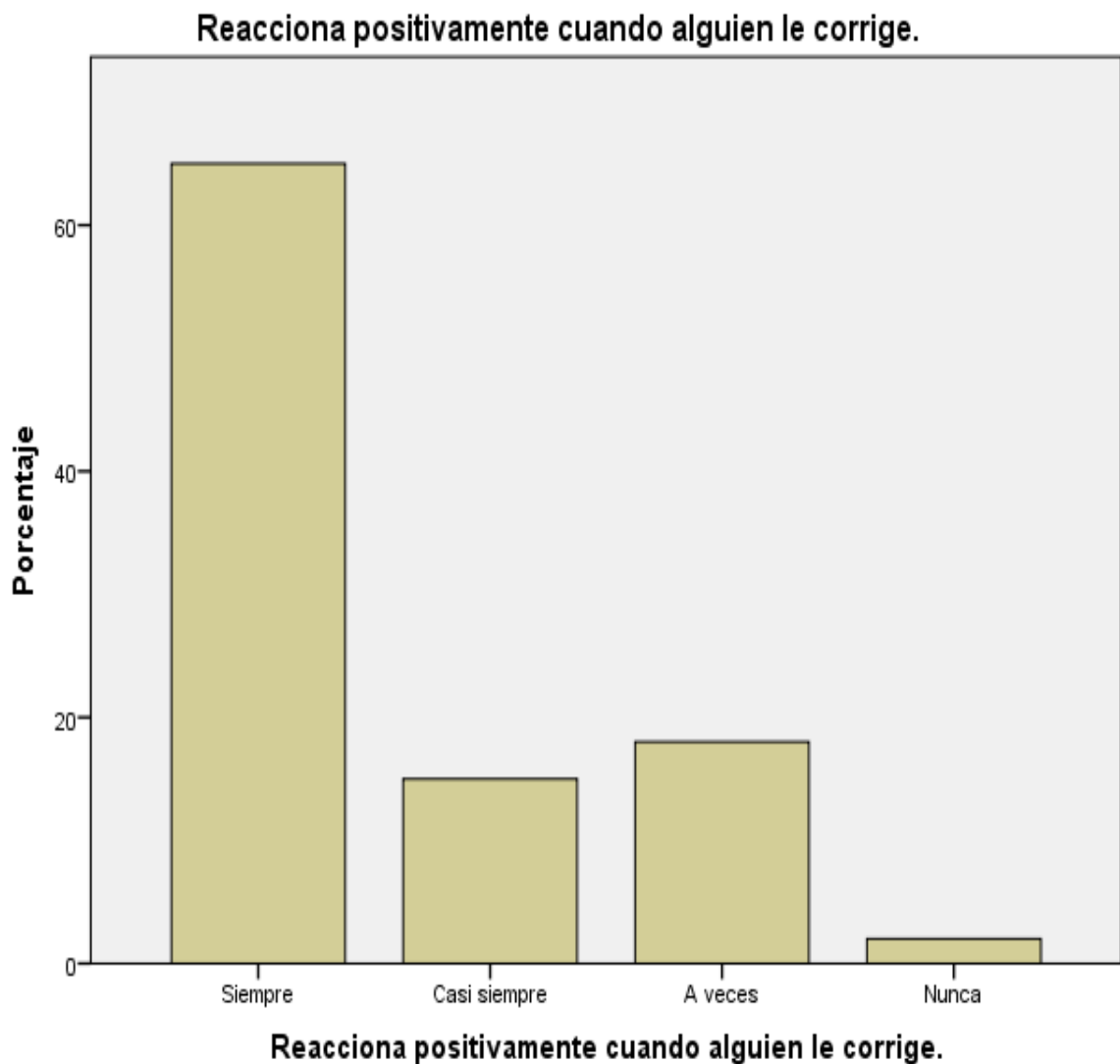
*Figura 17: Juega en armonía con sus compañeros.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 70,0% siempre juegan en armonía con sus compañeros; el 10,0% casi siempre juegan en armonía con sus compañeros, el 17,0% a veces juegan en armonía con sus compañeros y el 3,0% nunca juegan en armonía con sus compañeros.

**Tabla 18**

Reacciona positivamente cuando alguien le corrige.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	65	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	15	15,0	15,0	80,0
	A veces	18	18,0	18,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	



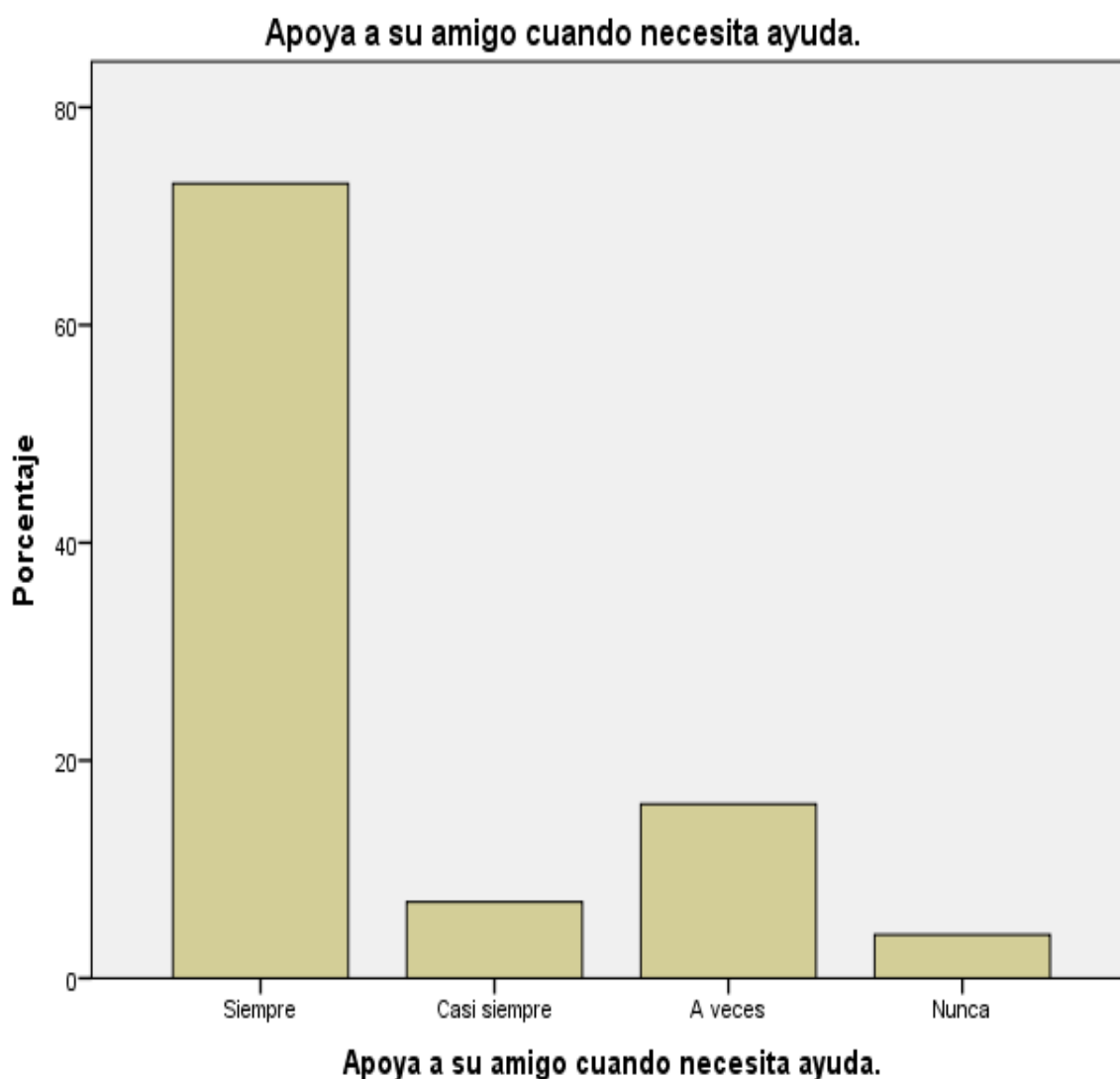
*Figura 18: Reacciona positivamente cuando alguien le corrige.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 65,0% siempre reaccionan positivamente cuando alguien los corrige; el 15,0% casi siempre reaccionan positivamente cuando alguien los corrige, el 18,0% a veces reaccionan positivamente cuando alguien los corrige y el 2,0% nunca reaccionan positivamente cuando alguien los corrige.

**Tabla 19**

Apoya a su amigo cuando necesita ayuda.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	73	73,0	73,0	73,0
	Casi siempre	7	7,0	7,0	80,0
	A veces	16	16,0	16,0	96,0
	Nunca	4	4,0	4,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	



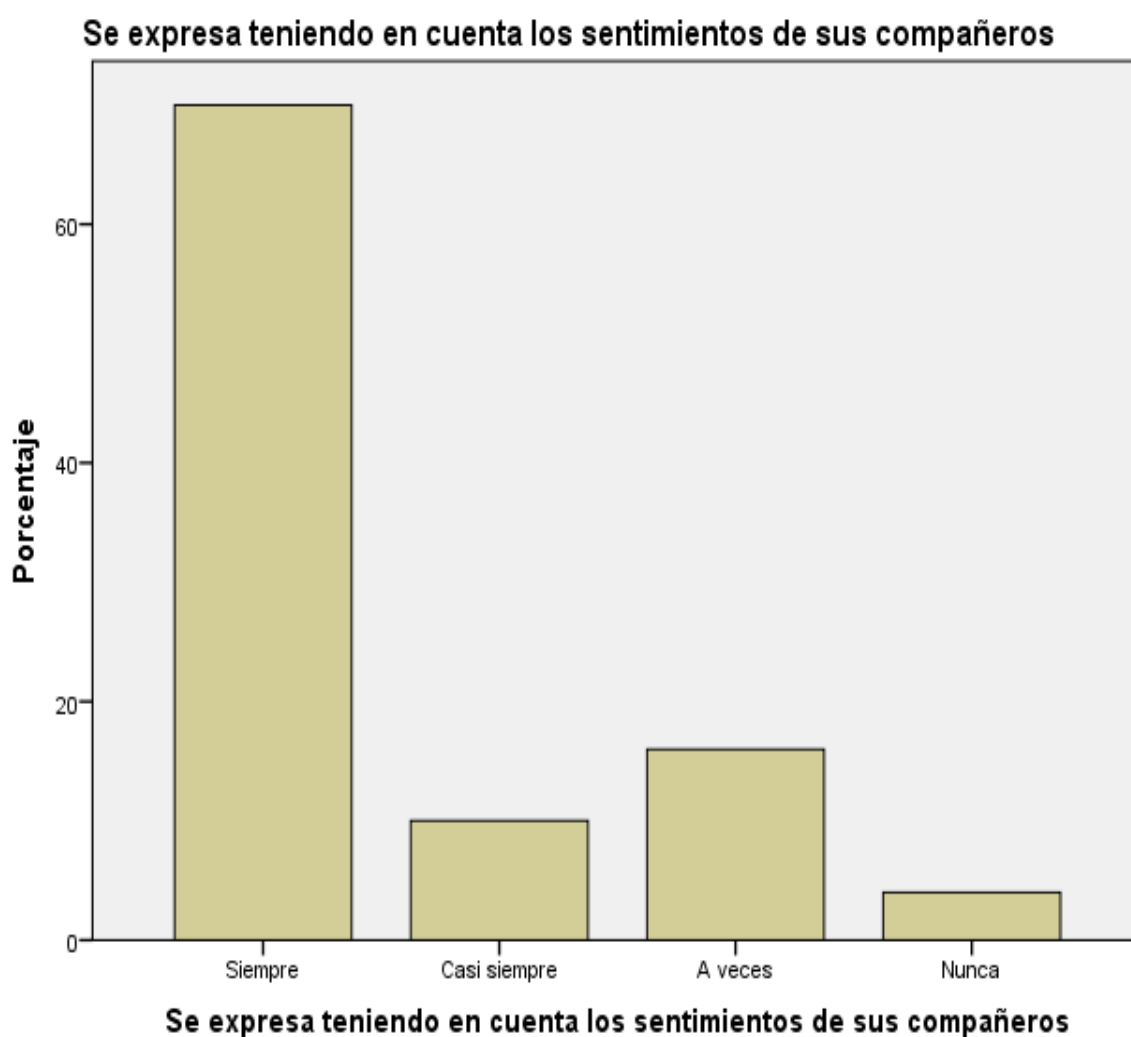
*Figura 19: Apoya a su amigo cuando necesita ayuda.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 73,0% siempre apoyan a sus amigos cuando necesitan ayuda; el 7,0% casi siempre apoyan a sus amigos cuando necesitan ayuda, el 16,0% a veces apoyan a sus amigos cuando necesitan ayuda y el 4,0% nunca apoyan a sus amigos cuando necesitan ayuda.

**Tabla 20**

Se expresa teniendo en cuenta los sentimientos de sus compañeros

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	16	16,0	16,0	96,0
	Nunca	4	4,0	4,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	



*Figura 20: Se expresa teniendo en cuenta los sentimientos de sus compañeros*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 70,0% siempre se expresan teniendo en cuenta los sentimientos de sus compañeros; el 10,0% casi siempre se expresan teniendo en cuenta los sentimientos de sus compañeros, el 16,0% a veces se expresan teniendo en cuenta los sentimientos de sus compañeros y el 4,0% nunca se expresan teniendo en cuenta los sentimientos de sus compañeros.

## 4.2. Contrastación de hipótesis

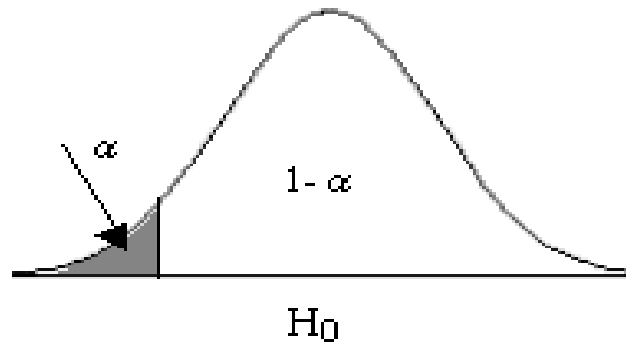
### Paso 1:

**H<sub>0</sub>:** El juego como estrategia no influye significativamente para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

**H<sub>1</sub>:** El juego como estrategia influye significativamente para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

**Paso 2:**  $\alpha=5\%$

**Paso 3:**



$$Z_c = -1,64$$

$$Z_p = -2,0$$

**Paso 4:**

Decisión: Se rechaza  $H_0$

Conclusión: Se pudo comprobar que el juego como estrategia influye significativamente para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

## CAPITULO V

### DISCUSIÓN

#### 5.1. Discusión de resultados

A partir de los hallazgos encontrados, aceptamos la hipótesis general que; el juego como estrategia influye significativamente para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Restrepo & Saavedra (2020), donde concluyo que: es posible que los estudiantes promuevan emociones positivas y manejen estas emociones a través del espacio donde interactúan constantemente con los demás durante el proceso de formación. Las habilidades emocionales y sociales son impredecibles en el desarrollo de las personas educadas y ayudan a resolver problemas y así lograr una convivencia pacífica; por lo tanto, es importante una adecuada autorregulación de las emociones, las cuales a su vez pueden enfrentar diferentes situaciones que suceden todos los días en el aula y otros entornos en los que interactúas con los demás. También guardan relación con el estudio de Constante (2019), donde concluyo que: es posible observar cómo mejoran las habilidades de autorregulación conductual y emocional. En definitiva, se pueden extraer las siguientes conclusiones: la importancia de comunicar reglas claras para que los estudiantes puedan regular su comportamiento de acuerdo con estas reglas, y el papel de los educadores en la labor de motivar y mantener los intereses de los estudiantes, promoviendo así su bienestar. Durante el evento y su voluntad de autorregular las emociones.

Pero en lo que concierne a los estudios de Santa Cruz (2020), así como de Diaz (2017), donde concluyo que: existe una relación directa entre el juego libre en el departamento de alumnos de 3 años del I.E.I. 183-Ate 2019 y la autorregulación emocional. ( $P = 0.00$ ,  $\Phi$ ,  $V$  de Cramer = 0.822). Asimismo, la aplicación de juegos didácticos ha mejorado significativamente el nivel de inteligencia emocional de los estudiantes de Chimbote I.E. 89007. Como se muestra en la tabla y figura 07, el 20% de ellos está en un nivel alto y el 70% en un buen nivel. grupo es comparable al 0% en el grupo de control. Los estudiantes en los niveles alto y bueno son diferentes.



## CAPITULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 6.1. Conclusiones

- Las estrategias de juego tienen una influencia importante en el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años. Los docentes pueden incorporarlas a la práctica docente de manera adecuada, lo que puede promover significativamente el desarrollo general de los niños. Esto quiere decir que el juego está orientado a la motivación del niño, de forma esporádica y espontánea a partir de diversos elementos o situaciones motivacionales. Además, permite a los niños explorar libremente y proponer diferentes tipos de juegos con o sin diferentes objetos.
- Se comprobó que los juegos deportivos influyen significativamente para el desarrollo de la autorregulación emocional, brindando a los niños la oportunidad de explorar con sus cuerpos y realizar movimientos sin restricciones. Además, tienen diversos beneficios porque brindan un espacio exploratorio para el desarrollo cognitivo y el desarrollo de diversas habilidades sociales. Esto tiene un impacto directo en el aula, porque varias encuestas muestran que los niveles de atención de los estudiantes aumentan significativamente después del recreo.
- El desarrollo del juego simbólico y la autorregulación emocional tienen un impacto significativo en los niños de 5 años, porque son herramientas que utilizan los niños para crear, manipular objetos, imágenes, representaciones mentales, crear historias, crear fondos, lugares, expresar sentimientos y emociones, etc. De igual forma, desarrolla la imaginación y la creatividad de forma exponencial, y se le presenta a cada niño de una forma diferente.
- Los juegos verbales influyen significativamente para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años, vinculando las palabras con sus significados y brindando experiencias ricas para que los niños puedan poner en práctica lo que han aprendido. Los juegos de lenguaje promueven la pronunciación correcta y la fluidez del lenguaje, y se debe considerar que los juegos deben desarrollarse de manera lúdica y divertida para atraer la atención de los niños.

- Los juegos de regla influyen significativamente para el desarrollo de la autorregulación emocional, porque a través del juego, un niño puede integrar su experiencia y adaptarse a las necesidades del entorno (escuela y familia). Con la integración de su experiencia de juego, se desarrolló hasta el final de la adolescencia y trató de cambiar la realidad con sus propios hechos y acciones.

## **6.2. Recomendaciones**

- Los maestros de inicial deben aplicar los juegos tradicionales a los niños en edad preescolar, como método de estrategia para desarrollar la inteligencia emocional de los niños, porque es propicio para su desarrollo integral.
- Los profesores deben recibir una formación adecuada para evaluar las emociones de los niños, teniendo en cuenta que el uso de los materiales educativos utilizados debe evaluar y desarrollar de forma decisiva las emociones.
- En la etapa inicial, se deben reanudar las actividades lúdicas, utilizando materiales de varios juegos, canciones y entrada analógica para mejorar el aprendizaje de los niños en varios campos.
- Para el maestro promedio, los juegos son una forma positiva de ahorrar porque permite el desarrollo integral del niño.
- Para los padres en sus respectivos hogares, anímelos a jugar juegos que muchas personas piensan en el pasado, lo que mejorará el aprendizaje y las habilidades de sus hijos.

## CAPITULO VII

### FUENTE DE INFORMACIÓN

#### 7.1. Fuentes bibliográficas

- Abell, E. (2017). *La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*.
- Antón, M. (2007). *Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. Barcelona: Graó.
- Apaza, L. (2017). *Aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial particular Cuna Jardín Enmanuel de Cusco 2017*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.
- Atúncar, S. (2017). *El juego como estrategia de aprendizaje en niño del nivel inicial*. Huancavelica.
- Bañeres, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. España: Graó.
- Campos, M. (2018). *Comunidad profesional de aprendizaje para favorecer la autorregulación de emociones en la Institución Educativa Inicial Pública N° 62, Callao*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Carranza, C. (2018). *El juego como herramienta para el desarrollo de la regulación emocional*. Sutatenza: Universidad Pedagógica Nacional Centro Valle de Tenza.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta* n° 16, 32-40.
- Constante, G. (2019). *El juego dirigido como herramienta para mejorar la autorregulación en estudiantes de 4 y 5 años de edad*. Guayaquil: Universidad Casa Grande.
- Delgado, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.
- Díaz, L. (2017). *Programa basado en juegos didácticos para mejorar el nivel de inteligencia emocional en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la I.E. N° 89007 Chimbote-2015*. Chimbote: Universidad Nacional del Santa.

- Fuquene, A., & Guzmán, L. (2016). *La lúdica, una estrategia para la autorregulación de los niños y niñas del Nivel Jardín A del Colegio Asosiervas*. Bogotá: Fundación Universitaria los Libertadores.
- Gallardo, P. (2007). El desarrollo emocional en la educación primaria (6-12). *Cuestiones Pedagógicas*, 18,, 143-159.
- López, I. (2010). El juego y el desarrollo infantil. *Revista de la educación en extremadura*, 19-37.
- López, J. (2014). *Autorregulación Emocional en Educación Infantil*. Universidad Zaragoza.
- López, P. (2018). *Aprendizaje a través del juego: reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. New York: UNICEF.
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista educación*, 113-124.
- Mequè Edo, Sílvia Blanch, & Montserrat Anton. (2016). *El juego en la primera infancia*. Barcelona: Octaedro.
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, vol. 6, núm. 19, 289-296.
- Montañés, J. (2000). El juego en el medio escolar. *Revista ensayos*, 15, 241-270.
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Restrepo, C., & Saavedra, L. (2020). *Autorregulación de emociones una propuesta de intervención psico-educación educativa "La Fontaine"*. Santiago de Cali: Universidad Cooperativa de Colombia.
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Universiidad de Cantabria.
- Salmurri, F. (2004). *Llibertat emocional*. Barcelona: La Magrana.
- Santa Cruz, E. (2020). *Juego libre en los sectores y autorregulación de emociones en estudiantes de 3 años de la I. E. I. 183 - Ate 2019*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Thió, C., Fusté, S., Martín, L., Palou, S., & Masnou, F. (2007). *Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje*. Barcelona: Graó.

- Toro, V. (2013). El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad. *Revista de educación social, 16*, 1-13.
- Vázquez, P. (2007). El desarrollo emocional en la educación primaria (6-12). *Cuestiones Pedagógicas, 18*, 143-159.
- Vilaró, M. (2014). *El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de educación infantil*. Barcelona: Universidad Internacional de la rioja.
- Zabalza, M. (1987). *Áreas, medios y evaluación en la educación infantil*. Madrid: Narcea.

## ANEXOS

### Anexo 01: Encuesta para los niños

#### UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN



#### FACULTAD DE EDUCACIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE FICHA DE OBSERVACIÓN

**INSTRUCCIONES:** A continuación, recibirá un cuestionario anónimo para que, así que lea atentamente cada declaración y marque solo una respuesta.

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	Espera su turno sin interrumpir a sus compañeros.				
2	Levanta la mano para participar.				
3	Sigue indicaciones.				
4	Identifica sus sentimientos y/o emociones.				
5	Expresa sus ideas y sentimientos espontáneamente.				
6	Explica las posibles causas de sus emociones.				
7	Interactúa con sus compañeros.				
8	Participa sin la intervención de un adulto.				
9	Demuestra autocontrol durante las actividades.				
10	Refleja confianza en sí mismo/a al enfrentarse a un nuevo reto.				
11	Sigue los acuerdos del juego.				
12	Participa activamente durante el juego.				
13	Diferencia los momentos del juego y trabajo.				
14	Comunica a la maestra lo que le disgusta.				
15	Muestra perseverancia para alcanzar su objetivo en el juego.				
16	Muestra satisfacción con el rol que desempeña en el juego				

<b>17</b>	Juega en armonía con sus compañeros.				
<b>18</b>	Reacciona positivamente cuando alguien le corrige.				
<b>19</b>	Apoya a su amigo cuando necesita ayuda.				
<b>20</b>	Se expresa teniendo en cuenta los sentimientos de sus compañeros				

**¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!**

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

<b>Título:</b> El juego como estrategia para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.				
<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>MARCO TEÓRICO</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
<p><b>Problema general</b> ¿De qué manera influye el juego como estrategia para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?</p> <p><b>Problemas específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo influye los juegos deportivos para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?</li> <li>• ¿Cómo influye los juegos simbólicos para el desarrollo de la autorregulación</li> </ul>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la influencia que ejerce el juego como estrategia para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer la influencia que ejerce juegos deportivos para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</li> <li>• Establecer la influencia que ejerce juegos simbólicos para el desarrollo de la</li> </ul>	<p><b>El juego como estrategia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– ¿Qué es el juego?</li> <li>– Características y funciones del juego</li> <li>– Clasificación del juego</li> <li>– Tipos de juego</li> <li>– Importancia del juego en el nivel inicial</li> <li>– Obstáculo a la integridad del juego</li> <li>– Una propuesta de juego cooperativo para niñas y niños de educación infantil</li> </ul>	<p><b>Hipótesis general</b> El juego como estrategia influye significativamente para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los juegos deportivos influyen significativamente para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</li> <li>• Los juegos simbólicos influyen significativamente para el desarrollo de la</li> </ul>	<p><b>Diseño metodológico</b> Para el presente estudio utilizamos el diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Ya que el plan o estrategia concebida para dar respuestas a las preguntas de investigación, no se manipulo ninguna variable, se trabajó con un solo grupo, y se recolectaron los datos a analizar en un solo momento.</p> <p><b>Población</b> La población en estudio, la conforman todos los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”, matriculados en el año escolar 2020, lo mismo que suman 100.</p> <p><b>Muestra</b> A razón de contar con una población bastante pequeña, decidí aplicar el instrumento de recolección de datos a toda la población.</p> <p><b>Técnicas a emplear</b> En la investigación de campo se utilizan técnicas de observación, mientras que en la recolección</p>



<p>emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo influye los juegos verbales para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?</li> <li>• ¿Cómo influye los juegos de reglas para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?</li> </ul>	<p>autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer la influencia que ejerce juegos verbales para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</li> <li>• Establecer la influencia que ejerce juegos de regla para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</li> </ul>	<p><b>Desarrollo de la autorregulación emocional</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– ¿Qué es la autorregulación emocional?</li> <li>– Importancia de la autorregulación emocional</li> <li>– Evaluar de autorregulación de 0 a 5 años</li> <li>– ¿Qué son las emociones?</li> <li>– Las emociones en el aula</li> <li>– El desarrollo de la toma de perceptiva emocional y la comprensión de las emociones</li> </ul>	<p>autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los juegos verbales influyen significativamente para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</li> <li>• Los juegos de regla influyen significativamente para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086 “Divino niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</li> </ul>	<p>de datos se utilizan herramientas para instruir a los niños con anticipación, estas herramientas también tienen preguntas cerradas que permiten estudiar dos variables cualitativas de manera cuantitativa, desde el enfoque híbrido.</p> <p><b>Descripción de los instrumentos</b></p> <p>Utilizamos el instrumento de lista de cotejo sobre los juegos como estrategia para el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños de 5 años que consta de 20 ítems con 4 alternativas en el que se observa a los niños, de acuerdo con su participación y actuación durante las actividades, se le evalúa uno a uno de los alumnos elegidos como sujetos muestrales.</p> <p><b>Técnicas para el procesamiento de la información</b></p> <p>Para el presente estudio se utilizó el sistema estadístico SPSS, versión 23; y se ejecutó los estadísticos para el estudio descriptivo: medidas de tendencia central, medidas de dispersión y curtosis.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------