

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO
“NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN”**



**JUEGOS SIMBÓLICOS PARA MEJORAR EL
DESARROLLO EMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS
EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA– N° 1750 –
OTUZCO-2024**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORAS:

GOMEZ RUIZ, Rosa Lizbeth

VALDIVIEZO LIÑAN, Anayeli Elizabeth

ASESOR: REYNALDO SAAVEDRA VELASQUEZ

OTUZCO – PERÚ

2025

PÁGINA DEL JURADO

PRESIDENTE

SECRETARIO(A)

VOCAL

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de investigación
con todo mi amor y gratitud a mis
queridos abuelitos, quienes con su
ejemplo de sabiduría, esfuerzo y
enseñanzas siempre estarán presentes
en cada uno de mis logros.

A mis padres, por su amor
incondicional, por creer en mí incluso
cuando yo dudaba, y por ser mi apoyo
firme en cada paso del camino. Gracias
por su esfuerzo, sacrificio y por
enseñarme a nunca rendirme ante las
dificultades. Este trabajo es para
ustedes, con todo mi corazón.

Gomez Ruiz, Rosa Lizbeth

Dedico este trabajo a Dios, que ha guiado cada
uno de mis pasos. Que este trabajo sea reflejo
de tu bendición y testimonio de que, cuando
se deposita la fe en ti, todo es posible.

Gracias, papá, por enseñarme el valor del
esfuerzo, la responsabilidad y la constancia.

Gracias, mamá, por tu amor incondicional, tus
consejos infinitos y tu fe en mí cuando dudaba.

Gracias, hermana querida, por tu compañía, tu
apoyo, Es fruto del cariño, los sacrificios y la
fortaleza que me han brindado.

Con todo mi corazón, dedico este trabajo a
ustedes, mi mayor motivación y mi hogar.

Valdiviezo Liñan, Anayeli Elizabeth

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por haberme dado la salud, la fuerza y la constancia para culminar este importante proceso académico.

A mis padres, por ser mi ejemplo de esfuerzo y dedicación. Gracias por su amor incondicional, por confiar en mí y estar siempre presentes, incluso en los momentos difíciles.

A mis queridos abuelitos, que con sus oraciones y consejos me han acompañado en cada etapa de mi vida. Gracias también a mis docentes, por su guía y enseñanzas, y a nuestro asesor de tesis SAAVEDRA VELASQUEZ, Reynaldo, por sus valiosas recomendaciones para la mejora de este trabajo.

Gomez Ruiz, Rosa Lizbeth

Agradecemos, en primer lugar, a Dios, por brindarnos la sabiduría, fortaleza y paciencia durante todo este proceso de formación y elaboración de nuestra tesis.

A nuestros padres, por su amor incondicional, sus sacrificios y su constante apoyo moral y emocional. Gracias por ser nuestra inspiración diaria y por enseñarnos el valor del esfuerzo y la perseverancia

A los docentes de la carrera de Educación Inicial, quienes con dedicación y compromiso orientaron nuestro aprendizaje, motivándonos a investigar, reflexionar y comprender la importancia de promover el desarrollo integral de los niños desde sus primeros años.

Valdiviezo Liñan Anayeli Elizabeth

DECLARACIÓN JURADA

Nosotras, Gomez Ruiz Rosa Lizbeth identificada con DNI N° 7509208 Valdiviezo Liñan, Anayeli Elizabeth identificada con DNI N° 71103718 egresadas del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Nuestra Señora de la Asunción”, Declaramos bajo juramento que:

1.- Somos autores del trabajo titulado: “Juegos simbólicos para mejorar el desarrollo emocional en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1750, Otuzco 2025.

El mismo que se presentó bajo la modalidad de tesis para optar el Título profesional de profesora en Educación Inicial.

2.- El texto de mi trabajo final respeta y no vulnera los derechos de terceros, incluidos los derechos de propiedad intelectual. En tal sentido, el texto de mi trabajo final no ha sido plagiado total ni parcialmente, para la cual he respetado las normas internacionales de citas y referencias de las fuentes consultadas

3.- El texto del trabajo final que presento no ha sido publicado ni presentado antes en cualquier medio electrónico o físico.

4.-La investigación, los resultados, datos, conclusiones y demás información presentada que atribuyo a mi autoría son veraces.

5.-Declaramos que nuestro trabajo final cumple con todas las normas del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Nuestra Señora de la Asunción” de Otuzco. El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad de los declarantes, en consecuencia; a través del presente documento asumimos frente a terceros, el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Nuestra Señora de la Asunción” de Otuzco. y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Otuzco 18, diciembre del 2025.

Gomez Ruiz, Rosa Lizbeth
75092087

Valdiviezo Liñan, Anayeli Elizabeth
61818053

PRESENTACIÓN

El presente trabajo de investigación titulado “Juegos simbólicos para mejorar el desarrollo emocional en niños de 5 años de la I.E. N.º 1750 – Otuzco – 2025” se desarrolla con el propósito de aportar una propuesta pedagógica que responda a las necesidades socioemocionales de los niños del nivel inicial.

El estudio surge a partir de la observación de dificultades en la expresión y regulación de emociones en los estudiantes, así como de la necesidad de implementar estrategias lúdicas que favorezcan su bienestar emocional. En este sentido, los juegos simbólicos se presentan como una alternativa eficaz para promover el desarrollo afectivo, la interacción social y la construcción de aprendizajes significativos.

La investigación comprende un proceso que abarca el diagnóstico del nivel emocional de los niños, la aplicación de una propuesta compuesta por quince talleres de juegos simbólicos y la evaluación de los avances obtenidos. Los resultados demuestran que esta metodología contribuye positivamente al fortalecimiento emocional de los estudiantes.

El presente informe se pone a disposición de docentes, directivos e investigadores interesados en aportar al desarrollo integral de los niños y en enriquecer las prácticas pedagógicas del nivel inicial

INDICE

PÁGINA DEL JURADO	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
DECLARACIÓN JURADA	v
PRESENTACIÓN.....	vi
INDICE	vii
INDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xi
INDICE DE ANEXOS.....	xii
I. INTRODUCCIÓN	15
1.1 Delimitación del problema	15
1.2 Justificación del problema.....	17
A. Justificación Técnica.....	17
B. Justificación Práctica.....	18
C. Justificación económica	18
D. Justificación social	19
E. Justificación Metodológica	19
F. Justificación Investigativa.....	19
1.3 Antecedentes del problema.	20
1.3.1. Internacionales	20
1.3.2. Nacionales	24
1.3.3. Regionales o Locales.....	26
1.4 Bases Teóricas.....	29
1.4.1. Definición de términos.....	29
1.4.2. TEORÍAS	31
A. Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson	31

B.	Teoría del Juego de Jean Piaget	31
C.	Teoría del Apego de John Bowlby	32
D.	Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky	33
E.	Teoría del Juego de Catherine Garvey	33
1.4.3.	Marco conceptual	34
1.5	Formulación del problema	47
1.5.1.	Problema general	47
1.5.2.	Problemas específicos	47
1.6	Hipótesis	48
1.6.1.	Hipótesis general:	48
1.6.2.	Hipótesis específicas	48
1.7	Objetivos.	48
1.7.1.	Objetivo General	48
1.7.2.	Objetivos Específicos	48
II.	MARCO METODOLÓGICO	50
2.1.	Variables	50
2.1.1.	Variable Independiente	50
2.1.2.	Variable Dependiente:	50
2.2.	Operacionalización de variables	51
2.3.	Metodología	53
2.3.1.	Tipo y diseño de investigación:	53
2.4.	Población, Muestra y Muestreo	53
2.4.1.	Población	53
2.4.2.	Muestra	54
2.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	54

2.5.1.	Técnica de recolección de datos.....	54
2.5.2.	Instrumentos de recolección de datos	55
2.6.	Métodos de análisis de datos.....	56
2.6.1.	Uso de tablas	56
2.6.2.	Uso de gráficos.....	56
2.6.3.	Prueba de normalidad de Shapiro–Wilk	57
2.6.4.	Prueba U de Mann–Whitney.....	57
2.6.5.	Validez	57
2.6.6.	Confiabilidad.....	57
III.	RESULTADOS.....	60
IV.	DISCUSIÓN DE RESULTADOS	68
V.	CONCLUSIONES	70
VI.	RECOMENDACIONES	72
	Referencias bibliográficas	73

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población estudiantil de niños de la Institución Educativa Inicial N°1750	53
Tabla 2 Muestra de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1750	54
Tabla 3 Escala de medición.....	55
Tabla 4 Confiabilidad del instrumento de Juegos Simbólicos para el Desarrollo Emocional	58
Tabla 5 Desarrollo emocional en niños de 5 años A – Pretest	60
Tabla 6 Desarrollo emocional en niños de 5 años A– Postest	61
Tabla 7 Desarrollo emocional en niños de 5 años B– Pretest	62
Tabla 8 Desarrollo emocional en niños de 5 años B– Postest.....	63
Tabla 9 Prueba de normalidad.....	63
Tabla 10 Prueba de muestras emparejadas.....	65
Tabla 11 Desarrollo emocional en niños de 5 años en la Institución Educativa– N° 1750 – Otuzco-2024	66

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Resultados del pretest del desarrollo emocional en niños de 5 años A	60
Ilustración 2 Resultados del pretest del desarrollo emocional en niños de 5 años A	61
Ilustración 3 Resultados del ñ del desarrollo emocional en niños de 5 años B....	62
Ilustración 4 Resultados del postest del desarrollo emocional en niños de 5 años B	63

INDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia	78
Anexo 2: escala de medición.....	80
Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos.....	81
Anexo 4: Validación de Instrumento	82
Anexo 5: Informe del proyecto del asesor	85
Anexo 6: Oficio de aprobación de proyecto de investigación	86
Anexo 7: Oficio de solicitud de aplicación de proyecto.	88
Anexo 8: Constancia de aplicación de proyecto	89
Anexo 9: Informe de tesis del asesor.	90
Anexo 10: Nóminas de estudiantes de jardín N°1750	91
Anexo 11: talleres de aprendizaje	93
Anexo 12: fotos de evidencia.....	94

RESUMEN

El presente informe de investigación tiene como propósito promover el desarrollo emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N.º 1750 – Otuzco, a través de la implementación de juegos simbólicos. Se identificó que muchos niños presentan dificultades para expresar sus emociones, gestionar conflictos y relacionarse adecuadamente con sus compañeros, lo cual afecta su bienestar integral. El objetivo principal es aplicar estrategias lúdicas basadas en juegos simbólicos que fortalezcan habilidades socioemocionales como la autorregulación, la empatía y la convivencia. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, con un diseño de tipo pre experimental. Se emplearon técnicas como la observación, entrevistas y aplicación de instrumentos validados para medir el desarrollo emocional antes y después de la intervención. La población está conformada por niños y niñas de 5 años del nivel inicial, junto con la participación de docentes y padres de familia. Los resultados evidencian una mejora significativa en el desarrollo emocional de los niños y niñas tras la aplicación de los juegos simbólicos, confirmando que esta propuesta pedagógica favorece la expresión de emociones, la resolución de conflictos y las habilidades de convivencia, contribuyendo al bienestar integral durante la primera infancia.

Palabras clave: juegos simbólicos, desarrollo emocional, habilidades socioemocionales, expresión de emociones

ABSTRACT

This research report aims to promote emotional development in 5-year-old boys and girls at Educational Institution No. 1750 – Otuzco through the implementation of symbolic play. It was identified that many children have difficulties expressing their emotions, managing conflicts, and interacting appropriately with their peers, which affects their overall well-being. The main objective is to apply playful strategies based on symbolic play that strengthen socio-emotional skills such as self-regulation, empathy, and coexistence. The research was developed under a mixed approach with a pre-experimental design. Techniques such as observation, interviews, and the application of validated instruments were used to measure emotional development before and after the intervention. The population consisted of 5-year-old children from the initial level, with the participation of teachers and parents. The results show a significant improvement in the children's emotional development after the application of symbolic play, confirming that this pedagogical proposal favors the expression of emotions, conflict resolution, and coexistence skills, contributing to comprehensive well-being during early childhood.

Keywords: symbolic play, emotional development, socio-emotional skills, emotional expression.

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Delimitación del problema

El juego constituye una actividad humana que surge naturalmente y de manera espontánea. Jugar es algo propio de las edades tempranas del hombre; al respecto existe consenso en señalar que el juego en los niños, cumple además una función en la maduración y aprendizaje (Martínez, 2019). Al respecto, Beilin (1992) citando a Piaget (1961) señaló que jugar es una actividad cuyo fin es uno mismo. Esto implica que el juego es productivo por sí mismo; en este sentido se han establecido diversas clasificaciones del juego, siendo una de las más destacadas la realizada por Piaget, para quien, juego e inteligencia se encuentran relacionados, y se considera que existen clases de juegos, según el desarrollo cognitivo infantil.

El presente estudio se enfoca en analizar y abordar las dificultades relacionadas con el desarrollo emocional en niños y niñas de 5 años que asisten al nivel inicial de la Institución Educativa N° 1750 Santa Rosa de Otuzco, durante el año 2024.

Se delimita geográficamente al distrito de Otuzco, en la región La Libertad, Perú, con énfasis en las aulas de 4 años de la institución mencionada. La población objetivo está compuesta por los niños y niñas de esta edad, quienes enfrentan problemas para reconocer, expresar y gestionar sus emociones, así como para interactuar de manera efectiva con sus compañeros y docentes.

En cuanto al enfoque temático, el problema se centra específicamente en la relación entre la falta de estrategias pedagógicas basadas en juegos simbólicos y las limitaciones en el desarrollo emocional de los niños. Este estudio no aborda otros aspectos del desarrollo infantil, como el desarrollo cognitivo o motriz, a menos que estén vinculados directamente con la dimensión emocional.

Temporalmente, el proyecto se ejecutará durante el año académico 2024, con actividades específicas diseñadas para implementarse en periodos clave del calendario escolar. El análisis y evaluación de resultados también se llevará a cabo dentro de este marco de tiempo, permitiendo medir los cambios en el desarrollo emocional de los niños a corto plazo.

Finalmente, el proyecto está delimitado a la participación directa de los docentes, estudiantes y padres de familia de la institución, quienes serán actores clave en la aplicación y seguimiento de las estrategias propuestas.

Al respecto, tratándose de niños en edad preescolar, las competencias sociales se desarrollan básicamente alrededor del sistema familiar y el jardín de niños se constituye como un espacio para la interacción social infantil; sobre este punto, se sabe que, de manera paulatina, el niño, desde las primeras etapas de su desarrollo va adquiriendo respuestas sociales o patrones de comportamiento.

Como señalan Dias y del Prette (2015) desde la primera infancia, se va desarrollando un repertorio cada vez más elaborado de habilidades sociales que pueden repercutir en todos los ámbitos de la vida futura del individuo, así como de sus relaciones interpersonales. En este sentido, Ferreira & Alves (2020) consideran que, dada la importancia de promover el desarrollo infantil, resulta importante actualizar la evidencia científica y proponen la atención temprana en las necesidades psicológicas de los niños, basadas en estrategias de fortalecimiento de habilidades, cuya orientación está centrada en la mejora de su repertorio de habilidades sociales.

Asimismo, Bandrés et al. (2021) señalaron que, en los ámbitos educativos, las habilidades sociales alcanzan un mayor grado de importancia para evitar la exclusión social o aislamiento, ya que, a través de estas, el sujeto puede relacionarse de manera adecuada.

En la Institución Educativa Inicial N.º 1750, ubicada en el distrito de Otuzco, se evidencian diversas dificultades relacionadas con el desarrollo emocional en los niños y niñas de 5 años. Durante las actividades pedagógicas y de convivencia diaria, se observa que muchos estudiantes presentan problemas para reconocer sus emociones, expresar adecuadamente lo que sienten y regular sus reacciones ante situaciones de conflicto. Estas dificultades se manifiestan en episodios de frustración, llanto constante, conductas impulsivas, poca tolerancia a la espera y conflictos frecuentes con sus pares.

Asimismo, se ha identificado que los niños muestran limitaciones para establecer relaciones afectivas positivas y para resolver conflictos de manera autónoma, lo que impacta en su adaptación escolar y en su participación en actividades grupales. A pesar de contar con actividades libres, no se emplean estrategias sistemáticas que favorezcan el desarrollo emocional, lo que limita el acompañamiento adecuado a sus necesidades socioemocionales.

Esta situación revela un problema central que requiere intervención pedagógica inmediata, pues el desarrollo emocional constituye un aspecto fundamental para el bienestar, la convivencia y el aprendizaje integral durante la primera infancia.

1.2 Justificación del problema

A. Justificación Técnica

El uso de los juegos simbólicos se ha reconocido como una de las estrategias más efectivas para el desarrollo integral de los niños, en especial para el desarrollo emocional. Diversas investigaciones científicas han demostrado que este tipo de juegos permite a los niños y niñas expresar emociones, mejorar su autoconcepto y desarrollar habilidades de socialización. Desde un punto de vista técnico, los juegos simbólicos facilitan la manifestación de conflictos emocionales, contribuyendo a la regulación emocional de los niños, lo cual es esencial durante la primera infancia, una etapa crítica para la formación del carácter y la personalidad. El diseño de estrategias basadas en estos juegos, alineado con las bases pedagógicas modernas, asegura un enfoque adecuado para el desarrollo emocional en el contexto del nivel inicial, permitiendo fortalecer la autoestima y la resiliencia de los niños.

Otros autores como Salavera et al. (2017) han complementado esta perspectiva al señalar que la interacción social también está mediada por las normas sociales y la cultura, que funcionan como reforzadores o inhibidores de ciertas conductas, es decir, el medio social que rodea al niño también aporta factores que modulan el aprendizaje social, funcionando como agentes referenciales del ambiente, a lo largo del desarrollo. Asimismo, señalan que

el éxito en la interacción social implica evitar lastimar o agredir a otros menguando o previniendo conflictos. También Grasso (2021) señaló que diversos autores consideran que, términos como habilidades sociales, asertividad y competencia social son sinónimos, mientras que, para otros, serían conceptos distintos.

Más allá de que sean sinónimos o conceptos distintos, en lo que sí hay consenso, es al considerar que dichas habilidades, tienen inicio con el nacimiento y se tornan progresivamente más complejas o elaboradas en el transcurso de la vida y esto se favorece con el tipo y calidad de interacciones que recibe el individuo desde su ambiente social y familiar (Casali-Robalinho et al., 2015). Esta posición, igual encuentra respaldo en resultados empíricos que señalan una mejora significativa en el ajuste social y desempeño de habilidades sociales en entornos escolares (Souza et al., 2018).

B. Justificación Práctica

En el ámbito educativo, los juegos simbólicos favorecen que los niños interactúen activamente con su entorno, promoviendo el aprendizaje emocional mediante la socialización (Martínez, 2021). Su aplicación en aulas del nivel inicial de la provincia de Otuzco permitiría a los docentes identificar necesidades emocionales específicas, facilitando intervenciones personalizadas. Además, estos juegos promueven la motivación, participación y autorregulación emocional de manera lúdica, fortaleciendo el proceso educativo (Paredes & León, 2019).

C. Justificación económica

El uso de juegos simbólicos resulta económicamente viable, pues no requieren materiales costosos: pueden implementarse con objetos cotidianos como muñecos, disfraces o utensilios simples (Torres, 2020). Esto los convierte en una estrategia sostenible para instituciones con recursos limitados, como suele ocurrir en zonas de la provincia de Otuzco. Asimismo, el adecuado desarrollo emocional en la infancia influye positivamente en el

rendimiento escolar y disminuye la deserción, lo que representa beneficios económicos a largo plazo para el sistema educativo (Ramírez, 2019).

D. Justificación social

El desarrollo emocional es fundamental para el bienestar infantil y la integración social. Implementar juegos simbólicos en la educación inicial de Otuzco contribuirá a una sociedad más equitativa al promover empatía, cooperación y resolución de conflictos, habilidades esenciales para la convivencia (Luna & Castillo, 2018). En contextos rurales, donde persisten brechas educativas, estas estrategias fortalecen las oportunidades de participación comunitaria y generan impactos positivos en el tejido social.

E. Justificación Metodológica

El estudio se fundamenta en un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo. Se utilizarán observaciones, entrevistas y análisis comparativos de resultados antes y después de la intervención, lo que permitirá medir objetivamente el impacto de los juegos simbólicos en el desarrollo emocional (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). Asimismo, se emplearán instrumentos validados, como escalas y pruebas de evaluación emocional, para obtener datos confiables y relevantes para el campo pedagógico.

F. Justificación Investigativa

Desde el punto de vista investigativo, este proyecto contribuye a la literatura existente sobre el uso de los juegos simbólicos en el desarrollo emocional infantil, específicamente en contextos rurales o urbanos como el de Otuzco. Aunque existen estudios sobre los beneficios de los juegos simbólicos en el desarrollo emocional, pocos se han centrado en áreas rurales de la región La Libertad, lo que limita la aplicación de estrategias basadas en estos enfoques pedagógicos en contextos similares. Así, esta investigación permitirá llenar un vacío en la investigación educativa de la región, proporcionando datos relevantes que podrían influir en futuras políticas educativas locales y regionales, así como en la formación de los docentes.

Tanto para Piaget y Vigotsky queda claro que existe una relación directa entre la autorregulación del niño y el nivel de maduración; de ello se deriva, en primer lugar, que, a través del juego de roles, se expone al niño a situaciones imaginarias, tales como los cuentos infantiles, en segundo lugar, se advierte que la intervención de un adulto es relevante, ya que éste puede facilitar la generación de interacción social con límites, constituyendo una zona de desarrollo proximal para el niño. En este sentido, Raznoszczyk, (2017) señaló que dicha actividad contribuye de manera decisiva a fortalecer los procesos de simbolización o abstracción en los niños, y que esto constituye una fuente de mayor desarrollo para el niño. Del mismo modo, González-Moreno (2018); Stein & Migdalek (2017) y Uzun (2010) señalaron que, a través del juego simbólico, los niños se sienten libres para expresarse, y esto facilita visualizar cómo el niño se acerca cada vez más a la realidad a medida que el simbolismo pierde su carácter de deformación lúdica a la realidad. Y esto puede verse beneficiado cuando se pone atención a lo que los niños requieren expresar, es decir escucharlos, para que sean tomados en cuenta, poniendo en valor las interpretaciones que los mismos niños y niñas hacen acerca de su vida escolar (Ceballos-López et al., 2018).

1.3 Antecedentes del problema.

1.3.1. Internacionales

Álvarez M. (2020) *La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil de Medellín Colombia*. Centró en analizar cómo el juego simbólico influye en la participación de los niños y niñas, sus interacciones y la construcción de su identidad. Para ello, se diseñó una propuesta pedagógica que promovió el juego simbólico tanto en el hogar como en las instituciones educativas, buscando observar y evaluar las interacciones y el impacto en el desarrollo de los niños. Los resultados evidenciaron que el juego simbólico es un derecho y una actividad esencial para los niños, ya que les permite expresar su felicidad, fortalecer vínculos familiares, explorar roles y construir su

identidad. Actividades como jugar a roles familiares, vender productos o representar situaciones cotidianas fortalecieron sus relaciones familiares y habilidades sociales. Durante el confinamiento, el juego se convirtió en un eje central de su aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y emocionales, además de revitalizar vínculos afectivos en el hogar. El proyecto también mostró que, aunque los niños valoraron los momentos compartidos en casa, extrañaron las interacciones y dinámicas grupales de la escuela. Finalmente, las docentes reflexionaron sobre la importancia del juego como herramienta pedagógica, no solo para promover aprendizajes, sino también para entender y acompañar a los niños en su desarrollo integral.

Tigrero, Yulissa (2021) *El juego simbólico y su influencia en el desarrollo socio-afectivo de los niños de nivel inicial II de Ecuador*. Este trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar de qué manera influye, el juego simbólico en el desarrollo socioafectivo de los niños de 4 a 5 años. Se aplicó el paradigma constructivista, nivel descriptivo, bajo la modalidad de campo, con un enfoque mixto, es decir, se aplicaron tanto el enfoque cualitativo como el cuantitativo, con un corte transversal. Además, se aplicó el método inductivo. La población de estudio de la presente investigación se encuentra conformada por 3 docentes y 75 Alumnos, mientras que la muestra estuvo representada por 3 docentes y 20 niños y niñas, equivalentes al 100% y 27% de la población, respectivamente. Los instrumentos de recolección de datos fueron la guía de observación y la guía de entrevista. Entre los hallazgos se pueden mencionar que las docentes no logran advertir o determinar el nivel de desarrollo socio-afectivo de sus estudiantes. Además, se ha reportado que los niños abordados en la presente investigación se encuentran en proceso tanto de consolidación de su identidad y autonomía, así como de establecer convivencia de forma positiva. Se ha concluido que existe una relación estrecha entre la implementación del juego simbólico y el desarrollo socioafectivo en los niños de inicial II puesto que por medio de esta modalidad de juego se puede posibilitar que los escolares alcancen un nivel

de desarrollo afectivo adecuado y un óptimo desarrollo de habilidades sociales, puesto que el juego simbólico le ofrece la oportunidad a los niños de desenvolverse de forma segura, empática, comprensiva través de interacción sanas con sus pares.

Baquero, S. C., S. Rodríguez (2020) *Fortalecimiento del componente de autonomía emocional de las competencias socioemocionales a partir del juego simbólico y la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de Colombia, Bogotá*. Esta investigación dirigida a niños y niñas de 6 a 8 años de edad del grado segundo del ciclo uno del Colegio Alemania Unificada IED, fundamenta una problemática asociada al fortalecimiento del componente de autonomía emocional de las competencias socioemocionales, en un modelo de adaptación propia. Esta consolidación de competencias socioemocionales se analiza a la luz de antecedentes internacionales, nacionales y locales, para comprender su pertinencia teórica y complementaria al desarrollo cognitivo, social, comunicativo, cultural, afectivo y académico de los infantes. Se indagó sobre la efectividad del juego simbólico y la expresión corporal como estrategias de intervención pedagógica medible, para impactar en el fortalecimiento de competencias analizadas en las fases de pretest y posttest con la aplicabilidad de instrumentos como el Test de Inteligencia Emocional MSCEIT™ “mesquite”, el diario de campo y la implementación de nueve talleres lúdico-pedagógicos enfocados a esta investigación; que se enmarca en la metodología descriptiva correlacional. Se vincula una etapa de triangulación de datos, que permite analizar en contraste, el impacto y la pertinencia de esta apuesta investigativa que emplea un instrumento de evaluación psicométrico Sandra a para reflexionar desde la pedagogía y la didáctica, sin fines clínicos y/o terapéuticos, para destacar la importancia de promover competencias socioemocionales en el ciclo de vida de 6 a 8 años de edad.

Cevallos, E.(2021)*Impacto emocional en niños de 3 a 5 años por aislamiento en su entorno familiar a consecuencia del COVID-19: caso unidad educativa*

“Los Andes” de Manabí, Ecuador El enfoque trabajado en la investigación es cualitativo y el tipo de estudio realizado es explicativo ya que se trata de un trabajo que da a conocer las causas por las que ocurre el fenómeno que es el impacto emocional en niños de 3-5 años y explica las condiciones en las cuales se da el mismo que en este caso es debido al aislamiento provocado por la crisis sanitaria mundial. Se utilizaron métodos teóricos (análisis y síntesis, inductivo-deductivo, enfoque de sistema), empíricos (análisis documental, observación y encuestas) que permitieron acercar los investigadores al objeto de análisis, obtener información primaria de una manera más rápida y fidedigna la cual posteriormente fue expuesta mediante el uso de tablas. Como población y muestra se estableció una población de análisis conformada por 47 sujetos en edades comprendidas entre 3 y 5 años y no se presenta ningún impedimento para trabajar con todos por lo que no se hizo necesario hacer una selección de una muestra.

García, B. (2021). *Competencia emocional en maestros de educación infantil y primaria: fuentes de variabilidad y sugerencias de mejora de Madrid, España*. Dotar a los profesionales de la educación de niveles de Inteligencia emocional elevados debe ser objetivo prioritario para las administraciones, ya que ello les permite afrontar con mayor eficacia la complejidad del actual contexto educativo. Sin embargo, no existen muchas publicaciones con muestras de maestros españoles en ejercicio, por lo que este trabajo pretende incrementar el conocimiento relativo a su perfil en Inteligencia Emocional Percibida (TMMS-24, Salovey y Mayer, 1995) y analizar la influencia que ejercen sobre él algunas variables. Nuestro objetivo principal es identificar la combinación de factores presente en el grupo de docentes emocionalmente menos competentes, ayudando con ello a optimizar los esfuerzos formativos a este respecto. Tras las comparaciones efectuadas en una muestra de 296 maestros de educación Infantil y Primaria, los resultados sugieren que el perfil peor dotado emocionalmente parece ser el percibido por los docentes de infantil, de género femenino, que trabajan en centros públicos, que ejercen como tutores y que tienen más edad y años de experiencia. La discusión

ofrece la interpretación y exposición detallada de estos resultados en orden a “ajustar” futuras sugerencias de mejora del perfil emocional de nuestros maestros.

1.3.2. Nacionales

Casallo, G. (2021). *Juego simbólico en el lenguaje oral en estudiantes de 5 años en una institución educativa, Callao*. En la presente tesis se tuvo como objetivo determinar la influencia del juego simbólico en el lenguaje oral en una institución educativa inicial. Se trató de una investigación del tipo básica, de nivel correlacional causal, de diseño no experimental y de corte transversal. La muestra no probabilística estuvo conformada por 80 personas, las técnicas para la recolección de datos fueron la encuesta y la observación, mientras que el instrumento fue el cuestionario y el registro de observación, estos fueron debidamente validados por juicio de expertos (la opinión unánime fue aplicable) y su confiabilidad fue muy fuerte (0.906 para juego simbólico y 0.930 para lenguaje oral, respectivamente). Se obtuvo que: (i) el 67.50% de los encuestados percibió que el juego simbólico se encontraba en un nivel en proceso, (ii) el 70.00% de la muestra tenía idéntico nivel, (iii) correlación negativa muy baja ($X^2 = 58.471$) y significativa ($p < 0.05$). Por tanto, se concluye que juego simbólico incide en el desarrollo del lenguaje oral.

Cueva, J. & Medina, A. (2022). *Pensamiento divergente y juego simbólico en estudiantes de cinco años, Lima*. El pensamiento divergente se origina en el cerebro en respuesta a situaciones complejas que surgen en la realidad del infante. El juego simbólico permite expresar la concepción que tiene de su entorno mediante la recreación de conductas que adoptaron. Los infantes de cinco años son estudiantes que cursan el segundo ciclo de educación básica regular. Esta investigación tuvo como objetivo determinar la correlación entre pensamiento divergente y juego simbólico en infantes de cinco años, Lima, 2022, cuenta con un paradigma positivista, enfoque cuantitativo, investigación básica de nivel descriptivo correlacional, no experimental,

transversal, con una muestra no probabilística de 161, la técnica empleada fue la observación y el instrumento la lista de cotejo, la misma que fue validada y medida su fiabilidad; los resultados muestran que existe una correlación alta $r = ,793$ entre las variables en estudio; se concluyó que a mayor práctica de pensamiento divergente se produce un juego simbólico de mayor importancia, esto se manifiesta de manera recíproca entre ambas variables.

Zavaleta P. (2022). *Uso de los dispositivos móviles y el desarrollo emocional en niños de 5 años*. La presente investigación denominada: Uso de los Dispositivos móviles y el desarrollo emocional en niños de 5 años, cuyo objetivo principal fue determinar la relación que existe entre los dispositivos móviles y el desarrollo emocional de los niños de 5 años de una I.E.P. del Callao, 2021. Se desarrollo bajo el enfoque cuantitativo, diseño no experimental y tipo correlacional. La muestra fue de 60 niños, quienes a través de la unidad informante, los padres de familia respondieron, dos instrumentos validados por juicio de expertos y con alta confiabilidad, Los resultados indicaron que existe relación significativa inversa moderada entre las variables con un valor de Rho Spearman = -0.409 y una significancia bilateral de 0.01. Concluyendo que si existe correlación entre ambas.

Herrera K. (2023). *Desarrollo de la inteligencia emocional en infantes de cinco años, Lima*. El desarrollo de la inteligencia emocional es la capacidad de comprensión de los sentimientos que están conectados con las emociones, que permiten la capacidad de asimilación y control de los sentimientos de sí mismo y con las personas que lo rodean y su utilización de manera favorable. Esta investigación tuvo como objetivo determinar el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en infantes de cinco años, Lima, 2023; se ejecutó desde una metodología cuantitativa, de tipo básico, nivel descriptivo simple, diseño no experimental y de corte transversal, con una muestra de 143 infantes, la técnica fue la observación y el instrumento fue una lista de cotejo de 40 ítems con alternativas de respuesta en escala dicotómica validada por juicio de expertos y con una fiabilidad ,832; los resultados indican que en la

variable y en sus dimensiones los infantes se ubican en el nivel medio, por lo que se concluyó que en el nivel de la inteligencia emocional en infantes de cinco años, Lima, 2023, el 58 % se ubicó en el nivel medio, el 21,7 % en el nivel bajo y el 20,3 % en el nivel alto.

Campoverde, N. (2023). *Desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 4 años: Beneficios y prácticas innovadoras*. El artículo “Desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 4 años: beneficios y prácticas innovadoras” explora la importancia del desarrollo de la inteligencia emocional en los niños en edad preescolar. Se planteó como objetivo fomentar la inteligencia emocional en niños de 4 años mediante prácticas innovadoras. Como metodología, se empleó la investigación cuantitativa de tipo descriptiva. La muestra estuvo representada por 20 niños del Preescolar Los Pinos-Intisana, quienes fueron partícipes de prácticas tales como: actividades lúdicas, juegos de roles, narración de cuentos y técnicas de relajación. Como resultado, se evidenció la mejora de las habilidades sociales, la autorregulación emocional y el rendimiento escolar. Para concluir, el desarrollo emocional de los niños se logró gracias al apoyo de los educadores y los padres, quienes desempeñaron un papel crucial mediante un enfoque integral que abarcó tanto aspectos cognitivos como emocionales para favorecer el desarrollo integral de los niños.

1.3.3. Regionales o Locales

La Región La Libertad presenta desafíos y oportunidades en el ámbito educativo, especialmente en zonas rurales como Otuzco. A pesar de los esfuerzos del Ministerio de Educación del Perú (MINEDU) por mejorar la calidad educativa en áreas rurales, las zonas rurales de La Libertad siguen enfrentando problemas de acceso a recursos educativos adecuados, especialmente en el ámbito de la educación socioemocional.

Según el Informe de la Dirección Regional de Educación La Libertad (2021), la capacitación docente en temas relacionados con el desarrollo emocional y el uso de estrategias lúdicas como los juegos simbólicos sigue siendo

limitada en muchas escuelas rurales, lo que afecta negativamente el bienestar emocional de los niños y niñas.

Dirección Regional de Educación La Libertad (2021): *"La integración de enfoques socioemocionales en la educación inicial es aún incipiente en las zonas rurales de La Libertad, y la falta de recursos didácticos para implementar juegos simbólicos dificulta su aprovechamiento pleno"*. (p. 54). Aunque se han realizado esfuerzos de capacitación a través de programas como “Juntos por la Educación”, que busca mejorar la calidad educativa en las zonas rurales, la implementación efectiva de juegos simbólicos como parte del desarrollo emocional no ha sido universal, lo que resalta la importancia de profundizar en este enfoque en lugares como Otuzco.

En la Región La Libertad, existen proyectos que han comenzado a integrar estrategias socioemocionales, aunque no siempre se enfocan en el uso de juegos simbólicos. Un ejemplo de estos esfuerzos es el Proyecto Regional de Educación Socioemocional (PRSE), que ha impulsado actividades para promover el bienestar emocional de los niños en edad de educación inicial. Sin embargo, en muchos casos, la falta de infraestructura y formación docente en la gestión emocional limita su efectividad.

Programa PRSE (2020): *"El uso de juegos simbólicos, como parte de las estrategias de aprendizaje socioemocional, es escasamente implementado en las zonas rurales debido a la escasa capacitación docente y la falta de materiales educativos"*. (p. 61). Esto indica que, a nivel regional, el uso de juegos simbólicos podría ser una herramienta poco aprovechada, a pesar de su relevancia para el desarrollo emocional de los niños pequeños, sobre todo en comunidades rurales como Otuzco.

A nivel local, en el distrito de Otuzco, la Educación Inicial presenta una serie de limitaciones estructurales. La IE N°1750 Santa Rosa enfrenta problemas comunes en las escuelas rurales, tales como infraestructura precaria, limitado acceso a materiales educativos y la falta de formación especializada en la gestión emocional de los niños. Aunque en los últimos años se ha intentado

incorporar el enfoque socioemocional en los programas educativos, los recursos y el conocimiento pedagógico para implementar actividades lúdicas como los juegos simbólicos son muy limitados.

Según el informe anual de la UGEL Otuzco (2023), hay una creciente preocupación por la capacitación docente en temas de educación emocional, pero aún existen deficiencias en la formación de los maestros para aplicar herramientas pedagógicas que promuevan el desarrollo de habilidades emocionales mediante el juego.

UGEL Otuzco (2023): *“A pesar de que se han implementado algunos programas de capacitación docente en aspectos socioemocionales, en muchas instituciones educativas rurales, como la institución 1750 santa rosa el uso de metodologías lúdicas sigue siendo escaso y poco sistemático”* (p. 27).

En el distrito de Otuzco, algunas iniciativas locales de docentes y organizaciones educativas han intentado utilizar el juego simbólico como una estrategia para mejorar el desarrollo emocional de los niños. Sin embargo, la falta de material educativo adecuado y la capacitación insuficiente de los docentes en este tipo de actividades siguen siendo una barrera.

Por ejemplo, en algunas instituciones educativas de Otuzco, se han realizado talleres de formación docente para incorporar el uso de juegos simbólicos en el aula, promoviendo el desarrollo de competencias socioemocionales a través de actividades como el juego de roles o el uso de disfraces y materiales recreativos.

Iniciativas locales en Otuzco (2022): *“En algunas instituciones educativas de Otuzco, los docentes han comenzado a explorar el uso de juegos simbólicos, pero la falta de recursos y la escasa formación pedagógica limitan la implementación exitosa de estas estrategias”* (p. 18).

Una de las investigaciones locales más relevantes fue realizada por Rodríguez (2020), quien estudió el impacto de los juegos simbólicos en el desarrollo

emocional de los niños en la zona rural de Otuzco. Este estudio encontró que los niños que participaron en actividades lúdicas, como el juego de roles, mostraron una mejoría significativa en su autocontrol emocional, en su capacidad para expresar sentimientos y en su relación con los demás niños.

Rodríguez (2020): *“Los juegos simbólicos, al permitir que los niños representen roles sociales y simulen experiencias cotidianas, les ayudan a manejar mejor sus emociones, facilitando su adaptación y bienestar emocional”* (p. 45).

1.4 Bases Teóricas

Las bases teóricas y científicas del proyecto sobre juego simbólicos y desarrollo emocional están fundamentadas en varias teorías psicológicas y pedagógicas que subrayan la importancia de los juegos en el desarrollo infantil, especialmente en la formación emocional y social de los niños. A continuación, se presentan las principales definiciones, teorías y enfoques científicos que sustentan el uso de los juegos simbólicos en el desarrollo emocional de los niños de 5 años.

1.4.1. Definición de términos

a. Juego simbólico:

Es una forma de juego en la que el niño recrea situaciones reales o imaginarias asumiendo diferentes roles, utilizando objetos con funciones simbólicas (como una caja que representa un auto) y desarrollando la imaginación, el lenguaje y la expresión emocional.

Para Calderón (2020) y Rain (2017) el juego simbólico es una variable predictora en otras variables, tales como habilidades sociales, interacción social, lenguaje. A partir de lo señalado, queda claro que el juego simbólico en la etapa preescolar desempeña una función decisiva, como núcleo potenciador de diversas capacidades en el infante, tales como creatividad, pensamiento, sociabilidad, imaginación, convivencia, interacción social, entre otras. En este

sentido, en el presente estudio se pretende medir la incidencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción social.

Por su parte González et al. (2014) señalaron que los roles sociales son importantes en la educación infantil, permitiendo el desarrollo de actividades simbólicas, reflexivas y voluntarias, con imaginación. Con todo ello se contribuye al éxito en el aprendizaje de los niños, sobre todo porque se promueve el desarrollo de habilidades y herramientas necesarias para la vida social. Asimismo, Murga et al., (2020) y Pukhova (2017) consideraron que el juego contribuye al desarrollo de las habilidades superiores de pensamiento, tales como la creatividad. En este sentido, Minedu, (2019) señaló que el juego simbólico implica la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, es decir la ficción, basados en la imaginación, la propia experiencia y la historia personal. Y estas se encuentran en diferentes niveles de desarrollo a lo largo de la primera infancia desde el juego presimbólico, el juego individual, el juego paralelo, el juego cooperativo asociativo y el juego simbólico.

b. Desarrollo emocional:

Proceso por el cual los niños adquieren la capacidad de reconocer, expresar y regular sus emociones, así como de establecer vínculos afectivos con los demás. Es fundamental para su bienestar, convivencia y aprendizaje (Bisquerra, 2000).

c. Habilidades socioemocionales:

Son capacidades que permiten a los niños interactuar positivamente con los demás, manejar sus emociones, tomar decisiones responsables y resolver conflictos de manera asertiva (Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning,

2013).

d. Expresión de emociones:

Habilidad para manifestar lo que se siente a través del lenguaje verbal y no verbal (gestos, acciones, tono de voz), lo cual facilita la comunicación y la empatía (q Goleman, 1995).

1.4.2. TEORÍAS

A. Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson

La teoría de Erik Erikson establece que durante la primera infancia (aproximadamente entre los 3 y 5 años), los niños atraviesan la etapa de "iniciativa vs. culpabilidad". Según Erikson, esta etapa es clave para el desarrollo de la autoconfianza y la identidad personal. Los niños comienzan a explorar el mundo a través de la imaginación y el juego, tomando iniciativa al intentar nuevas actividades y resolver problemas por sí mismos.

Los juegos simbólicos juegan un papel crucial en esta fase, ya que permiten a los niños experimentar situaciones y roles, promoviendo la autoexploración emocional y la toma de decisiones. Esto les ayuda a gestionar sus emociones, enfrentando tanto el éxito como el fracaso dentro de un contexto lúdico, lo que favorece la autonomía y el desarrollo emocional.

Erikson (1963): *"El juego simbólico en la infancia permite que el niño exprese sus deseos, emociones y fantasías, facilitando el aprendizaje de la resolución de conflictos y la toma de decisiones"*. (p. 83).

B. Teoría del Juego de Jean Piaget

Jean Piaget, en su teoría sobre el desarrollo cognitivo, reconoce el juego como una de las principales formas de interacción de los niños con su entorno. Según Piaget, los niños de 5 años están en

la etapa preoperacional, donde comienzan a usar el pensamiento simbólico. Durante esta etapa, los niños son capaces de asimilar y adaptar conceptos abstractos a través del juego simbólico, lo que les permite representar situaciones o personas sin necesidad de objetos reales.

El juego simbólico es una manifestación de este desarrollo cognitivo, ya que fomenta la creatividad y la imaginación, permitiendo a los niños representar roles sociales y situaciones emocionales. A través de estos juegos, los niños aprenden a gestionar sus emociones, a empatizar con los demás y a resolver conflictos de manera simbólica, lo cual es fundamental para su desarrollo emocional.

Piaget (1972): *"El juego simbólico es una herramienta fundamental en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, pues les permite explorar sus emociones y entender las relaciones sociales"*. (p. 45).

C. Teoría del Apego de John Bowlby

La teoría del apego propuesta por John Bowlby resalta la importancia de las relaciones emocionales tempranas en el desarrollo de los niños. Según Bowlby, el apego seguro entre el niño y sus cuidadores principales facilita el desarrollo emocional saludable. Un niño que experimenta un apego seguro tiene la capacidad de regular sus emociones, explorar el mundo y formar relaciones saludables con los demás.

El juego simbólico en este contexto juega un papel fundamental, ya que permite a los niños representar y procesar sus experiencias emocionales. Los juegos de roles, por ejemplo, pueden ayudar a los niños a asimilar y dar sentido a las experiencias de apego, mientras aprenden a reconocer y expresar sus emociones en un entorno

seguro y controlado. Así, el juego simbólico se convierte en un medio mediante el cual los niños experimentan, procesan y manejan sus emociones, contribuyendo a su bienestar emocional.

Bowlby (1969): *"El apego seguro, combinado con el uso de juegos simbólicos, proporciona a los niños las herramientas necesarias para explorar sus emociones y desarrollar habilidades de regulación emocional"*. (p. 120).

D. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky

Lev Vygotsky, desde su perspectiva sociocultural, afirma que el desarrollo cognitivo y emocional de los niños se ve profundamente influenciado por su entorno social y las interacciones con adultos y compañeros. El juego simbólico, en este sentido, no solo tiene una función cognitiva, sino también emocional y social, pues permite a los niños practicar y experimentar roles sociales que son esenciales para el desarrollo de habilidades socioemocionales.

A través de juegos de roles, los niños pueden experimentar situaciones emocionales complejas, negociar conflictos y practicar la empatía, lo que les ayuda a regular sus emociones en situaciones sociales. El apoyo de los adultos en este tipo de juegos permite que los niños desarrollen una conciencia emocional y habilidades de autorregulación, factores fundamentales para un desarrollo emocional equilibrado.

Vygotsky (1978): *"El juego simbólico es el espacio en el que los niños pueden practicar roles sociales, representar conflictos y aprender a manejar emociones, lo cual es esencial para el desarrollo emocional y social"*. (p. 42).

E. Teoría del Juego de Catherine Garvey

Catherine Garvey estudió el juego simbólico en su relación con el

desarrollo social y emocional de los niños. Según Garvey, a través del juego simbólico, los niños desarrollan habilidades para comprender y manejar sus emociones, así como para interactuar de manera efectiva con otros. El juego simbólico no solo involucra la creación de historias y la asunción de roles, sino también el manejo de sentimientos y la empatía, lo que contribuye a la regulación emocional.

Garvey (1990): *"El juego simbólico no solo favorece el desarrollo cognitivo, sino que también es crucial para que los niños aprendan a expresar y manejar sus emociones, mejorando su capacidad de interactuar con los demás"*. (p. 67).

Conclusión

Las bases teóricas y científicas que sustentan el uso de juegos simbólicos para mejorar el desarrollo emocional de los niños están profundamente enraizadas en las teorías del desarrollo cognitivo, emocional y social.

Teóricos como Erikson, Piaget, Bowlby, Vygotsky y Garvey coinciden en que el juego simbólico es una herramienta esencial para que los niños puedan explorar, comprender y gestionar sus emociones de manera saludable. A través de este tipo de juego, los niños no solo desarrollan su creatividad y pensamiento, sino que también aprenden a manejar sus sentimientos y a interactuar de manera adecuada con su entorno social. Esta investigación respalda la importancia de implementar juegos simbólicos en la educación inicial como una estrategia para promover el bienestar emocional de los niños en la IE N° 1750 Santa Rosa de Otuzco.

1.4.3. Marco conceptual

1.4.3.1. Juego infantil

El juego infantil es parte de las actividades lúdicas que permite que los niños imiten y representen diferentes papeles de forma

significativa. La evolución de los niños y el juego se relacionadas con el medio en el que se desenvuelven, facilitando la medición de habilidades y destrezas. También el juego son actividades naturales, sin necesidad de un aprendizaje anterior, esto quiere decir que nace con el niño, las actividades de juego son auto motivadoras, debido que son actividades espontaneas que rodea al ser humano (Alcoser, Moreno, & León, 2019).

El juego infantil es importante en el desarrollo integral de los niños porque se considera que es la base de valores para una convivencia. En el año 1959 y 1989 se registró como un derecho esencial para la infancia en “Declaración de los Derechos del Niño y Convención sobre los Derechos del Niño”. También el juego ocupa gran parte de las actividades de los niños, en diferentes estudios que se ha realizado, se estima que más del 60% de tiempo que pasan despiertos se emplean en el juego. Teniendo en cuenta que esto surge de forma natural e innata (Calaveras Ramos, 2020).

Para Villarroel, Saldaña, & Bastias (2022), los juegos son beneficiarios porque permiten la libertad, un mejor bienestar, fomenta la creatividad y sobre todo es un derecho ineludible de los niños. Además, durante los primeros 3 años de vida el juego es fundamental para su movimiento y exploración facilitando que el niño desarrolle su autonomía, construya su identidad, comunicación, desarrolle su imaginación, por medio del juego representa el mundo que lo rodea. De tal manera que el juego es una actividad de placer, debido que sin emoción no hay aprendizaje por lo que se quiere que el niño juegue y aprenda.

Las etapas del juego para Piaget:

Jean Piaget fue un psicólogo reconocido por estudiar la infancia, por ende, mencionó que los juegos deben ir de la mano con el desarrollo de la inteligencia de los niños para así facilitar su

aprendizaje. Para lo cual señalo que los niños deben pasar por 3 etapas fijas que son: asimilación, acomodación y equilibración.

La asimilación es cuando el niño acumula conocimientos de su entorno para luego encajar sus conocimientos anteriores con los actuales, incorporando los datos de la experiencia en las estructuras innatas del ser humano (PIAGET: Esquemas Cognitivos, Asimilación y Acomodación., 2020).

La acomodación es el proceso de modificar el pensamiento del entorno actual, para alterar los esquemas antes existidos y así encajar con la nueva información, incorporando experiencias externas (La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget es una teoría integral sobre la naturaleza y el desarrollo de la inteligencia humana., 2022).

Para Gómez (2018), las relaciones del juego infantil son placenteras, libres y espontaneas, que son fundamentales por lo cual se debe garantizar con el acompañamiento inteligente.

Características del juego infantil

- Se hace por placer.
- Es libre.
- Participación activa del niño.
- Permite el desarrollo social y creativo.

El juego es fundamental para el desarrollo infantil, teniendo presente que los niños son los motores de su propio progreso, el juego facilita diferentes aspectos del desarrollo como su creatividad que son favorables para la convivencia social y la vida. Tipos de juegos Se debe clasificar la escala evolutiva infantil y como se manifiesta a través de los juegos, tomando como referencia la Tabla 1 Piaget.

Etapas del Desarrollo según Piaget

Edad	Etapas de Desarrollo	Tipos de juegos
0-2 años	Sensoriomotor	Funcional
2-6 años	Preoperacional	Simbólico
6-12 años	Operacional concreto	De reglas
12 años en adelante	Operacional formal	De reglas

Nota. Fuente (Etapas de Piaget y los juegos, 2021).

Mediante los diferentes tipos de juegos facilita las diferentes habilidades cognitivas del niño, desarrollando su propio pensamiento. Para Guardería y Jardín de Infancia (2021), mencionaron los 4 tipos de juegos para Piaget según su edad y la etapa de desarrollo, la cual se mencionarán a continuación:

- a. El juego funcional se presenta en los dos años de vida en el estadio sociomotor del desarrollo. Consiste en repetir acciones para conseguir un premio, el niño va adquiriendo con facilidad habilidades descubriendo miles de cosas nuevas. Además, desarrollan los sentidos, coordinación del cuerpo y comprende el mundo que los rodea; desarrolla la interacción social, cuando toca a los demás, se esconde y más.
- b. El juego simbólico es de mayor relevancia para los niños entre los dos a siete años en el estadio preoperacional, es el juego más definido de la infancia y es cuando los niños empiezan a simular objetos, situaciones o personajes que no están presentes en el momento del juego. También ayuda a comprender y asimilar el entorno, desarrolla el lenguaje, la creatividad y la imaginación.
- c. El juego de reglas está presente en etapas anteriores al de operaciones concretas, también se utiliza en el juego simbólico, sirve para la realización de otros tipos de juegos con reglas. El

niño sabe en todo momento lo que debe hacer. Del mismo modo existe una gran diferencia entre los juegos con reglas en niños pequeños y mayores. Los niños pequeños juegan por su cuenta y no tienen consideración al equipo, si llegan a ganar un premio es individual y ganar solo es renovar el juego. al contrario que los mayores juegan organizadamente para ganar juntos

- d.** El juego de construcción surge en el primer año de vida. Este va evolucionando con el pasar de los años, perfeccionándose a favor del jugador, ahora bien, los juegos de construcción ayudan a fomentar la creatividad, el control corporal, la concentración y la memoria visual.

Existen juegos infantiles en función al área a estimular según los juegos infantiles en el desarrollo (2021) que se mencionan a continuación:

- a.** Juegos cognitivos permite la construcción de estrategias, razonamiento y la lógica.
- b.** Juegos emocionales o afectivos fundamenta las capacidades para expresar y entender sentimientos propios y ajenos, favoreciendo en la capacitación de sus emociones.
- c.** Juegos psicomotores favorece la capacidad para integrar destrezas motoras y estímulos sensoriales cognitivos.

Existen seis diferentes tipos de juegos para cada etapa de desarrollo infantil según la socióloga (Parten, 1932) son los siguientes:

- a.** Juego desocupado es de bebés y niños pequeños. Se refiere a las actividades que el niño realiza cuando parece no estar imitando nada en absoluto.
- b.** Juego solitario se da entre dos o tres años de edad, es cuando el niño juega solo, este juego es importante porque enseña a como

estar entretenido a si mismo permitiendo ser auto eficiente.

- c. Juego de espectador se produce cuando el niño se restringe a observar a otros niños como juegan y el no participa en la acción. Cuando observan jugar a otros niños permite aprender reglas, adquirir vocabulario, desarrollar habilidades sociales, estimula el lenguaje y nuevas formas de convivencia armónica.
- d. Juego cooperativo es aquí donde se unen todas las etapas y los niños empiezan a jugar juntos. Este juego reúne todas las habilidades sociales que el niño ha venido trabajando y pone en práctica, estimulando a razonar sobre los sentimientos de quienes los rodea.

Existen otros tipos de juegos que contribuyen en el desarrollo del niño según (Rodríguez, 2022) o también conocido como fantasía permite la imaginación de los niños, aprender a esperar su turno, cooperar y compartir con los demás. Además, estimula el desarrollo del lenguaje y los roles sociales.

Juego competitivo es el cumplimiento de reglas, en la cual los niños aprenden a respetar turnos, cumplir misiones con el equipo, elaboran estrategias y respeta al resto de grupos.

Juego simbólico

En el periodo pre-conceptual de 2 a 4 años el niño empieza a representar una cosa a través de otra, también aparece la función simbólica o semiótica, se puede observar la representación de objetos o acontecimientos, estas conductas se conocen como juego simbólico y la imagen gráfica que es el dibujo. En el desarrollo de la función corporal el juego simbólico es una técnica de significantes que son creados por el niño, para adaptarse a la realidad exterior. Además, en este juego el niño ya reconoce la organización y el reconocimiento de una secuencia temporal,

logrando coordinar los significados al ejecutar acciones representativas de los adultos (Alvarez & Orellano, 1979).

Para Piaget en 1956 el juego simbólico es algo abstracto y simulado que facilita el desarrollo del pensamiento creativo del niño, además busca lograr la importancia de las capacidades para así imitar situaciones de la vida real (Dantas & Ayala, 2018).

El símbolo es parte del juego simbólico que implica la representación de objetos que no están presentes. Por lo tanto, el símbolo es un simple parecido de los objetos ausentes poniendo el significado, permitiendo para (Piaget, 1990) el comienzo de la ficción.

Existen muchos beneficios del juego simbólico que permite la creatividad, la exploración y el aprendizaje del niño (Montañez, 2022): a Favorecer al mejoramiento de sus habilidades lingüísticas.

- Establece vínculos entre padres e hijos.
- Desarrolla la creatividad e imaginación.
- Ofrece oportunidades para la comprensión del mundo que los rodea.
- Facilita la resolución de problemas.
- Desarrolla habilidades sociales al momento que juega.
- Desarrollo del pensamiento abstracto.
- Aprende a controlar sus miedos.
- Desarrolla su imaginación.

Se mencionarán algunas de las características del juego simbólico (Formainfancia, 2021):

- El juego con símbolos aparece entre los 2 y 3 años de edad,

reproduce frases y contextos que el niño ha vivido, para luego partir de su imaginación y conocimientos previos pueden inventar nuevas historias.

- En la práctica los niños usan cualquier objeto que este a su alrededor para convertir en algo mágico con la ayuda de su imaginación.
- En cada etapa se puede observar como el simbolismo se va desarrollando en el juego. A temprana edad el niño se siente seguro al jugar solo, pero mientras crece necesita jugar con compañeros.
- Con el simbolismo el niño mejora sus sentimientos, convirtiéndose en la herramienta psicológica principal para poder comprender de mejor manera a cada niño.

1.4.3.2.Desarrollo emocional

El desarrollo emocional es importante para el niño, porque por medio de las actividades lúdicas potencian sus capacidades, normaliza su comportamiento, manifiesta sentimientos, descarga emociones e impulsos. Se debe tener en cuenta el concepto de infancia para después centrarnos en a primera infancia tomando en cuenta que el desarrollo emocional establece el bienestar, el presente y el futuro (Finozzi, 2020).

Erikson en la Teoría del desarrollo psicosocial propuso que cada etapa de vida tiene desafíos que deben enfrentar, esto se conoce como desarrollo psicosocial esto implica un desarrollo exitoso, resolver objetivos de manera positiva (Raymond, & Johnson, 2021).

El desarrollo emocional es un transcurso de evolución que se da desde la fecundación del niño, que son ejes principales para que el desarrollo eficaz de la sociedad. Es necesario tener en cuenta la

importancia del el desarrollo y el equilibrio de emociones, debido que los niños desde que nacen necesitan relacionarse con las personas de su entorno, porque emitan las conductas afectivas de las figuras principales (Luyo & Sanchez, 2019).

Por otro lado, el juego favorece a la autoestima, identifica los sentimientos de los demás y expresa sentimientos, también menciona características que tiene el desarrollo emocional en la infancia, permitiendo descubrir y reconocer emociones, porque una buena base emocional y afectiva garantiza un mejor desarrollo.

La familia cumple un rol fundamental en el desarrollo emocional de los niños, es por ello que el adulto participa en el cuidado del niño para lo cual asume responsabilidades de colaboración y creación de entornos emocionales seguros para su desarrollo permitiéndoles que experimenten por si solos (Finozzi, 2020). El hogar está considerado como el primer ambiente de cuidado afectivo, debido que la familia es el lugar en donde los niños realizan sus primeras interacciones con el mundo.

Las diferentes emociones dependen de cada persona y de cada vivencia, por ende, es de mucha importancia que aprendan a reconocer y gestionar las emociones desde la primera infancia.

Además, se debe trabajar la educación emocional desde la infancia para un mejor desarrollo, ayudando a la relación con los demás, el bienestar personal, creando bases que beneficien en su vida.

Las emociones en Educación Infantil se trabajan mediante lo siguiente:

La expresión y verbalización de sus sentimientos.

- Reconocimiento de los tipos de emociones.
- Empezar por las emociones básicas que son alegría, ira, tristeza,

miedo y asco.

- Formar rutinas para una mejor expresión emocional.
- Comunicarse con las familias.
- Beneficios para el desarrollo de la autoestima y autoconcepto:
- La autonomía.
- Relaciones sociales.
- Resolución de conflictos.
- Gestionar relaciones con la sociedad.

Gestión de las emociones

La gestión de emociones significa ser conscientes de nuestras emociones, regular y describirles la intensidad y duración, existen emociones desagradables que son ira, tristeza, miedo, entre otros. Los seres humanos que son capaces de gestionar las emociones, regulan la intensidad y duración para tener menos riesgo de poder dificultades o trastornos psicológicos que puede ser la depresión, ansiedad u otros riesgos (Asociación Española de Pediatría, 2020).

Para gestionar las emociones primero debe existir la capacidad de equilibrar cada una de sus emociones, ajustar a los retos que se presenta en el ambiente y reconocerlos. En la vida cotidiana se gestiona emociones agradables y desagradables, teniendo en cuenta que las emociones buenas o malas no existe, negativas o positivas. Además, al gestionar sus propias emociones les permite afrontar nuevos retos para potenciar la forma cognitiva como las emociones en los estudiantes porque en varias investigaciones se considera que las emociones son beneficiarias para un mejor aprendizaje, por lo cual es importante en el ámbito familiar y en el ámbito educativo, teniendo en cuenta que cada niño es un mundo diferente (Cruz Cantos & Alcívar Ponce, 20263).

La gestión de emociones ayuda a impedir enfrentamientos y conflictos, ayuda en la expresión de emociones, genera empatía y facilita en los objetivos que nos planteamos. Pero no se puede controlar la ansiedad, enojo, tristeza, fastidio, miedo o alegría que se va experimentando en ciertas situaciones (Cornejo Briceño, 2022). Para una mejor gestión de las emociones, la reflexión y la pausa son las mejores aliadas porque permite comprender y reconocer nuestras emociones y los estímulos.

Existen diferentes actividades para la gestión emocional, pero se mencionarán el más importante (Sarmiento, 2018):

Semáforo de emociones: controla las emociones de los niños como el semáforo que se encuentra en la calle. El color rojo es quedarse quieto. El amarillo permite pensar lo que sucede y tratar de solucionar y el color verde es llevar a la práctica lo que se analizó.

Semáforo de las emociones

Rojo: Respira lento y profundamente. Formula el problema y su cómo te sientes.

Amarillo: ¿Qué es lo que puedo hacer? ¿Funcionará?

Verde: lleva a la práctica la mejor de las alternativas. ¿Ha funcionado?

Nota. Fuente (Sarmiento, 2021).

Las emociones negativas tienen un valor y enseñanza. Por ende, debemos manejar nuestras propias emociones para poder enseñar a los niños para un mejor desarrollo de la inteligencia emocional, las sensaciones y sentimientos se desarrollan en nuestro interior. Los padres deben gestionar sus propias emociones para luego poder ayudar a que sus hijos formalicen y puedan controlar sus emociones porque los niños aprenden con el ejemplo, para lo cual debemos enseñar estrategias para que puedan salir de la tristeza y otras

emociones dificultosas (López, 2022).

Estrategias para gestionar las emociones en los niños:

Favorece para expresar y hablar de sus propias emociones.

Identifica las emociones de los demás.

Utiliza estrategias y métodos para cada uno.

Ayuda en el aprendizaje.

Crea nuevas historias.

Los diferentes sentimientos y emociones de las personas son importantes pero cada uno debe ser gestionado para así poder controlarlo y facilitar un mejor estilo de vida. Educación emocional
La palabra educación emocional se entiende como “un proceso educativo, continuo y permanente” (Abarca, 2003), para un mejor desarrollo emocional que son parte de la psicología y la pedagogía. La pedagogía en la escuela nueva y activa, una educación progresiva, para una formación de la personalidad del niño. En las escuelas la educación emocional es lenta pero importante.

La educación emocional es importante porque es considerada como una ayuda para el desarrollo personal de los niños, también ayuda a la inteligencia emocional, bienestar general, desarrollar habilidades y conocimientos sobre sus emociones, y la relación con la sociedad (La importancia de la educación emocional en la etapa de Educación Infantil., 2021). Las diferentes emociones siempre están presentes en todos los ámbitos y situaciones de la vida, con el objetivo para que las personas puedan tener un mejor bienestar personal y social.

En las edades iniciales la educación emocional está considerada como una aplicación de la inteligencia emocional, debido que los padres como los docentes son los que intervienen en la formación de la personalidad, unión emocional e intelectual, aplicando estrategias,

métodos y actividades durante esta etapa; la educación emocional siempre estará relacionada con la formación de emociones, se requiere de ciertas competencias emocionales según (Alcoser, & León, 2019):

Conocer las emociones de sí mismo y de las personas que los rodea.

Manejar sus propias emociones ante las situaciones que se presentan.

Confiar en sí mismo.

Dominación de sus habilidades sociales, fomentar valores.

Destrezas para un mejor bienestar.

Reconocer sus fortalezas y debilidades.

Regulación de sus propias emociones y pensamientos. Para (esemtiaadmin, 2022) existe métodos de educación emocional en la infancia. Por medio de los juegos y las manualidades se obtiene la atención de los niños y a la vez su educación emocional.

Juegos de roles

Juego de mímica

Elaborar rincón de emociones 28

Juego de papiroflexia o actividades con papel

Para Goleman en su descubrimiento de la inteligencia emocional habla de educación emocional que es el cambio de la química del cerebro, o también conocido como las enseñanzas de controlar el funcionamiento del cerebro, por lo que los educadores juegan un papel fundamental para modificar las emociones y ayudarlos a controlar sus propias emociones. Si bien es cierto la educación emocional está enfocada en la parte emocional y pensante del cerebro, más aún porque permite una mejor comunicación de emociones, por medio de sus expresiones y gestos. Si bien cuando

los niños se enojan el deber de la educadora es enseñarle a controlar sus emociones para evitar que eso afecte a lo largo de su vida (Del Valle, 1998).

Piaget (1972) y Ortega (1980) coinciden que el desarrollo de emociones es parte del juego simbólico que inicia a los 3 años de edad y puede terminar máximo a los 7 años de edad, en todo ese tiempo permite que el niño vaya desarrollando diferentes estadios cada uno a cierta edad y con diferentes aspectos que pueden ser negativos y a la vez positivos.

El juego simbólico es de gran importancia para (Alvarez, y otros, 2020), teniendo presente que el juego simbólico desarrolla el lenguaje y la imaginación, para lo cual hace referencia la teoría de Piaget y Vygotsky permitiendo observar como el juego se presenta en la infancia. Para Piaget la teoría del juego simbólico se enfoca en la representación e imitación de actividades cotidianas, utilizando la imaginación y la fantasía. Por ende, el juego simbólico es un método muy importante para que los infantes desarrollen sus emociones a edades tempranas.

1.5 Formulación del problema

1.5.1. Problema general

¿De qué manera influye el desarrollo emocional en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1750 Santa Rosa de Otuzco a través de la implementación de juegos simbólicos?

1.5.2. Problemas específicos

¿Cuáles son las necesidades emocionales y sociales de los niños y niñas de 5 años antes de diseñar actividades de juegos simbólicos acordes a su contexto y etapa de desarrollo? (Pre-test)?

¿De qué manera se implementará la primera parte de las estrategias pedagógicas basadas en juegos simbólicos que fomenten la expresión,

regulación emocional y habilidades de convivencia en el aula?

¿De qué manera se implementará la segunda parte de las estrategias pedagógicas basadas en juegos simbólicos que fomenten la expresión, regulación emocional y habilidades de convivencia en el aula?

¿Cuáles son las necesidades emocionales y sociales de los niños y niñas de 5 años antes de diseñar actividades de juegos simbólicos acordes a su contexto y etapa de desarrollo? (Post-test)?

1.6 Hipótesis

1.6.1. Hipótesis general:

La implementación de juegos simbólicos mejora significativamente el desarrollo emocional en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N.º 1750 – Otuzco.

1.6.2. Hipótesis específicas

La aplicación de juegos simbólicos mejora la expresión de emociones en los niños de 5 años.

La aplicación de juegos simbólicos fortalece la autorregulación emocional en los niños de 5 años.

La aplicación de juegos simbólicos mejora las habilidades de convivencia y relación social en el aula

1.7 Objetivos.

1.7.1. Objetivo General

Promover el desarrollo emocional en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial en la Institución Educativa 1750 Santa Rosa de Otuzco mediante la implementación de juegos simbólicos que potencien sus habilidades socioemocionales.

1.7.2. Objetivos Específicos

Describir las necesidades emocionales y sociales de los niños y niñas de 5

años antes de diseñar actividades de juegos simbólicos acordes a su contexto y etapa de desarrollo. (Pre-test)

Implementar la primera parte de las estrategias pedagógicas basadas en juegos simbólicos que fomenten la expresión, regulación emocional y habilidades de convivencia en el aula.

Implementar la segunda parte de las estrategias pedagógicas basadas en juegos simbólicos que fomenten la expresión, regulación emocional y habilidades de convivencia en el aula.

Describir las necesidades emocionales y sociales de los niños y niñas de 5 años antes de diseñar actividades de juegos simbólicos acordes a su contexto y etapa de desarrollo. (Post-test)

II. MARCO METODOLÓGICO

2.1. Variables

En el presente estudio se consideran dos variables principales: una independiente y una dependiente. La variable independiente corresponde a los juegos simbólicos, mientras que la variable dependiente es el desarrollo emocional en niños y niñas de 5 años.

2.1.1. Variable Independiente

Juegos simbólicos: Esta variable hace referencia al conjunto de actividades lúdicas en las que los niños representan roles, situaciones o personajes de la vida real o imaginaria. Se considera como una estrategia pedagógica que estimula la creatividad, la socialización y la expresión de emociones. Esta variable se medirá a través de la observación de la participación de los niños en juegos de roles, dramatizaciones e imitaciones, utilizando una lista de cotejo durante las sesiones implementadas.

2.1.2. Variable Dependiente:

Desarrollo emocional: Esta variable hace referencia a la capacidad de los niños para identificar, expresar y regular sus emociones, así como establecer relaciones positivas con los demás. Se medirá considerando tres dimensiones principales: la expresión de emociones, la autonomía y la empatía.

2.2. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
variable independiente: Tipos de juegos simbólicos	➤ Sustitución ➤ Integración ➤ Planificación	Jean Piaget (2018). Nos dice que el juego simbólico es una parte fundamental del desarrollo cognitivo de los niños, ya que les permite: Comprender conceptos abstractos, Desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, Evocar verbalmente una experiencia vivida, Imaginarse una realidad inventada por ellos mismo	El juego simbólico es toda actividad espontanea en la que los pequeños utilizan su capacidad mental para recrear un escenario como entretenimiento. Esta actividad permite la puesta en práctica de conductas aprendidas a través de la observación, además de estimular el aprendizaje de nuevas formas de percibir el mundo. A su vez, estimula la activación de habilidades y competencias socioemocionales, la expresión de sentimiento y el proceso madurativo	- Representa situaciones o roles que van más allá de la realidad inmediata. - Desarrollar su creatividad e imaginación. - Desarrollarse emocionalmente. - Superar miedos y ganar confianza. - Estimular el aprendizaje de nuevas conductas.	Escala valorativa

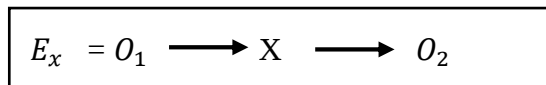
variable dependiente. Desarrollo emocional	➤ Autoconciencia ➤ Empatía ➤ Habilidades sociales	Zaccagnini (2017). Nos dice las emociones “son una compleja combinación de procesos corporales, perceptuales y motivacionales que producen en las personas un estado psicológico global, que puede ser positivo o negativo, de poca o mucha intensidad y de corta o larga duración, y que genera una expresión gestual que puede ser identificada por las demás personas”.	“El desarrollo emocional o afectivo se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad (su yo), su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con sus pares significativos, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta. A través de este proceso el niño puede distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas.	- Identifica y expresa sus propias emociones (alegría, tristeza, enojo, miedo). - Demuestra seguridad al interactuar con adultos y pares. - Regula sus emociones ante situaciones de frustración o conflicto. - Utiliza el juego simbólico para representar emociones y resolver conflictos. - Reconoce las emociones en sus compañeros. - Muestra empatía cuando otro compañero está triste o molesto. - Participa activamente en juegos de roles mostrando comprensión de emociones ajenas. - Se comunica de forma asertiva al expresar lo que siente o necesita. - Cooperar con sus compañeros y respeta turnos en el juego simbólico. - Comparte materiales y mantiene relaciones positivas durante el juego simbólico.	Escala valorativa
---	--	---	---	--	--------------------------

2.3. Metodología

2.3.1. Tipo y diseño de investigación:

La presente investigación es de tipo cuantitativa, ya que busca medir los efectos de una intervención pedagógica mediante datos numéricos. Se adopta un diseño pre-experimental, con aplicación de un pretest y un posttest a un solo grupo de estudio, sin grupo de control. Este diseño permite observar los cambios en el desarrollo emocional de los niños de 5 años tras la implementación de talleres basados en juegos simbólicos.

El desarrollo de la presente investigación estará regida al presente diseño de investigación.



Dónde:

GE = Grupo experimental

O1 = Pre test

O2 = Post test

X = Propuesta

2.4. Población, Muestra y Muestreo

2.4.1. Población

La población total está conformada por los estudiantes de 3 años a 5 años de educación inicial de la institución educativa N° 1750 Santa Rosa – Otuzco.

Tabla 1

Población estudiantil de niños de la Institución Educativa Inicial N°1750

I.E	SECCI- ONES	SEXO				Total	
		H	%	M	%		
3 AÑOS	“A”	12	10,96	4	4,11	16	15,07
	“B”	10	6,85	6	4,11	16	10,96
4	única	12	16,44	9	12,33	21	28,77

AÑOS							
5	“A”	7	8,22	11	15,07	18	23,28
AÑOS	“B”	7	9,58	9	12,33	16	21,92
	TOTAL	38	52,05	35	47,95	73	100%

Fuente. Nóminas de dirección de la Institución Educativa N° 1750

2.4.2. Muestra

La muestra ha sido seleccionada de manera intencional (muestreo no probabilístico), y está conformando por los estudiantes de 5 años de las secciones A, y B haciendo un total de 33 estudiantes

Tabla 2

Muestra de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1750

I.E	SECCI- ONES	SEXO					
		H	%	M	%	Total	%
5 AÑOS	A	6	18.2	11	33.3	17	51.5
	B	7	21.2	9	27.3	16	48.5
	TOTAL	13	39.4	20	60.6	33	100%

Fuente. Institución Educativa Inicial N°1750

2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

2.5.1. Técnica de recolección de datos

Para la recolección de datos en el presente trabajo se utilizó la técnica para registrar de manera sistemática el comportamiento emocional de los niños durante el desarrollo de los juegos simbólicos, tanto en espacios dirigidos como en actividades libres. Esta técnica permite captar la expresión de emociones, la autorregulación y la convivencia sin interferir en el proceso natural del juego.

2.5.2. Instrumentos de recolección de datos

Ficha de observación con escala valorativa:

Elaborada por las investigadoras y validada por juicio de expertos. Evalúa la presencia y frecuencia de comportamientos relacionados con las tres dimensiones del desarrollo emocional: expresión de emociones, autorregulación emocional y habilidades de convivencia. La escala utilizada será: adquirido (30-60), En proceso (11-29) y iniciado (0-10).

Contiene preguntas abiertas y semiabiertas que permiten explorar las opiniones y experiencias de las docentes respecto al progreso emocional de los niños. Las respuestas serán analizadas cualitativamente.

Para el siguiente estudio se utilizó los siguientes instrumentos, los cuales nos permitirán recoger la información y medir las variables.

Los instrumentos que se utilizara son:

- Pre test
- Post test

2.7.2.1 Escala de medición de logro

Tabla 3

Escala de medición

NIVEL DE LOGRO	RANGO DE PUNTAJE	INTERPRETACIÓN
ADQUIRIDO (A)	30-60 PUNTOS	El niño manifiesta la conducta de manera autónoma, frecuente y adecuada a su edad.
EN PROCESO (EP)	11-29 PUNTOS	El niño manifiesta la conducta con apoyo u orientación del adulto.
INICIADO (I)	0-10 PUNTOS	El niño inicia el desarrollo de la conducta; presenta dificultad y requiere acompañamiento constante.

Nota. La escala de valoración fue construida mediante el criterio de intervalos

iguales, dividiendo el puntaje máximo del instrumento (60 puntos) entre los tres niveles de logro establecidos: Iniciado, En proceso y Adquirido. Cada nivel abarca un rango aproximado de 20 puntos, lo que permite una clasificación equilibrada, objetiva y coherente del nivel de desarrollo emocional de los niños evaluados.

Fórmula utilizada (criterio por intervalos iguales)

$$\text{Amplitud de intervalo} = \frac{\text{Puntaje maximo}}{\text{Nº de niveles}}$$

$$\text{Amplitud de intervalo} = \frac{60}{3} = 20$$

2.6. Métodos de análisis de datos

2.6.1. Uso de tablas

El uso de tablas corresponde a un método descriptivo, ya que permitió organizar y presentar los datos obtenidos de manera clara y sistemática. Según Sampieri, Collado y Lucio (2018), las tablas facilitan la síntesis de información cuantitativa y permiten la comparación de resultados de forma ordenada.

En la presente investigación, las tablas se utilizaron para presentar los puntajes obtenidos en el pretest y postest, así como los niveles de logro alcanzados en las dimensiones del desarrollo emocional, permitiendo analizar la evolución del desempeño de los niños antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos.

2.6.2. Uso de gráficos

El uso de gráficos corresponde a un método descriptivo–visual, ya que permitió representar gráficamente los cambios observados en los resultados obtenidos. De acuerdo con Tufte (2001), los gráficos constituyen una herramienta eficaz para identificar tendencias y variaciones en los datos de manera clara y comprensible.

En este estudio se emplearon principalmente gráficos de barras, los cuales permitieron comparar los puntajes generales y por dimensiones del desarrollo emocional en el pretest y postest, evidenciando visualmente el impacto de la intervención basada en juegos simbólicos.

2.6.3. Prueba de normalidad de Shapiro–Wilk

Con la finalidad de determinar la distribución de los datos obtenidos, se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro–Wilk. Según Ghasemi y Zahediasl (2012), esta prueba es adecuada para muestras pequeñas y permite verificar el cumplimiento del supuesto de normalidad.

Los resultados obtenidos evidenciaron que los datos no presentaron una distribución normal, motivo por el cual se optó por la aplicación de pruebas estadísticas no paramétricas para el análisis inferencial.

2.6.4. Prueba U de Mann–Whitney

La prueba U de Mann–Whitney se utilizó para comparar los resultados obtenidos entre el grupo experimental y el grupo control en el postest. Según Field (2013), esta prueba no paramétrica es adecuada cuando los datos son de tipo ordinal o no cumplen con el supuesto de normalidad.

Este análisis permitió determinar la existencia de diferencias significativas entre ambos grupos, evidenciando el efecto de los juegos simbólicos en el desarrollo emocional de los niños.

2.6.5. Validez

La validez del instrumento se estableció mediante el juicio de expertos. De acuerdo con Aiken (1980), este procedimiento permite evaluar la pertinencia y claridad de los ítems en relación con el constructo que se desea medir.

Para ello, la ficha de observación fue revisada por especialistas en educación inicial e investigación educativa, quienes evaluaron la coherencia de los indicadores con las dimensiones del desarrollo emocional, asegurando la validez del instrumento.

2.6.6. Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento se determinó mediante la aplicación del

coeficiente alfa de Cronbach. Según Nunnally y Bernstein (1994), este coeficiente permite evaluar la consistencia interna de los ítems que conforman una escala.

Los resultados obtenidos evidenciaron un nivel adecuado de confiabilidad, lo que indica que la ficha de observación presenta estabilidad y coherencia interna para evaluar el desarrollo emocional en niños de 4 años del nivel inicial.

Tabla 4

Confiabilidad del instrumento de Juegos Simbólicos para el Desarrollo Emocional

Dimensión	Nº de ítems	Alfa de Cronbach	Nivel de confiabilidad
Autoconciencia emocional	3	0.84	Alta
Regulación emocional	2	0.83	Alta
Empatía	3	0.86	Alta
Habilidades sociales	2	0.85	Alta
TOTAL DEL INSTRUMENTO	10	0.89	Alta confiabilidad

Nota. Resultados obtenidos de SPSS

El coeficiente alfa de Cronbach obtenido para el instrumento fue de 0.87, lo que indica una alta confiabilidad interna. De acuerdo con Nunnally y Bernstein (1994), valores iguales o superiores a 0.80 evidencian una adecuada consistencia interna entre los ítems, lo que permite afirmar que el instrumento mide de manera coherente el desarrollo emocional de los niños.

En ese sentido, los resultados confirman que los ítems que conforman la ficha de

observación presentan estabilidad y homogeneidad, siendo apropiados para evaluar las dimensiones de autoconciencia emocional, regulación emocional, empatía y habilidades sociales a través de los juegos simbólicos en niños del nivel inicial.

III. RESULTADOS

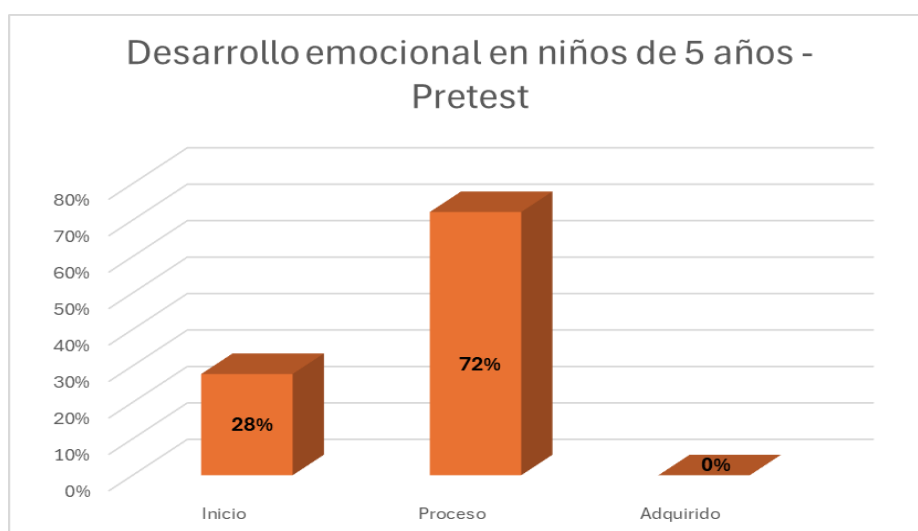
Tabla 5

Desarrollo emocional en niños de 5 años A – Pretest

Nivel	Rango	N	%
Inicio	0 -10	5	28%
Proceso	11 – 29	13	72%
Adquirido	30 – 60	0	0%
Total		18	100%

Ilustración 1

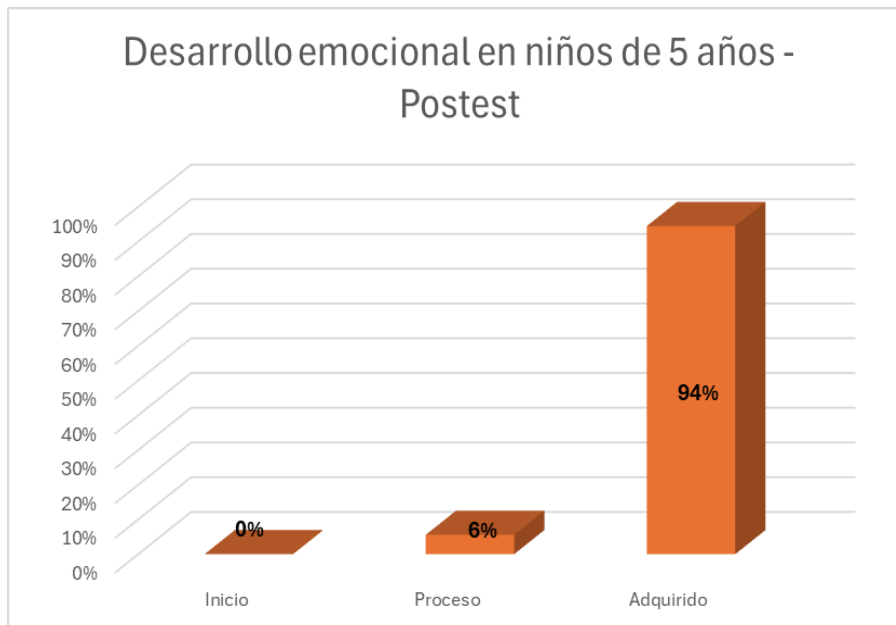
Resultados del pretest del desarrollo emocional en niños de 5 años A



Nota. En la Tabla 4 se presentan los resultados del pretest del desarrollo emocional en niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 1750. Se aprecia que el 72 % de los niños (13 estudiantes) se ubica en el nivel Proceso, es decir, tiene limitaciones para identificar, expresar y regular adecuadamente sus emociones. El 28 % de los niños (5 estudiantes) se encuentra en el nivel Inicio, con puntajes entre 0 y 10; estos niños tienen una escasa manifestación de habilidades emocionales acordes a su edad. Asimismo, se observa que ningún estudiante alcanzó el nivel Adquirido (30 a 60 puntos).

Tabla 6*Desarrollo emocional en niños de 5 años A– Posttest*

Nivel	Rango	N	%
Inicio	0 -10	0	0%
Proceso	11 – 29	1	6%
Adquirido	30 – 60	17	94%
Total		18	100%

Ilustración 2*Resultados del pretest del desarrollo emocional en niños de 5 años A*

Nota. En la Tabla 5 se muestran los hallazgos del posttest. Se aprecia una mejora en el desarrollo emocional de los niños luego de la aplicación de la estrategia de juegos simbólicos. El 94 % de los niños (17 estudiantes) alcanzó el nivel Adquirido, es decir, la gran mayoría logró desarrollar adecuadamente habilidades emocionales como el reconocimiento, la expresión y la regulación de sus emociones. Por su parte, el 6 % de los niños (1 estudiante) se ubica en el nivel Proceso, y ningún niño permanece en el nivel Inicio.

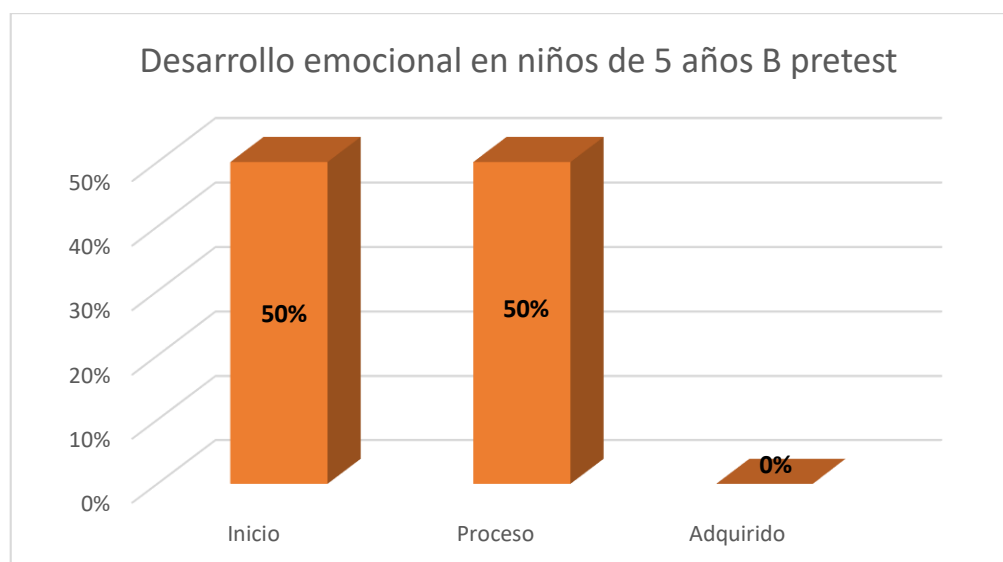
Comprobación de hipótesis:

H0: Tiene una distribución normal

HG: No tiene una distribución normal

Tabla 7*Desarrollo emocional en niños de 5 años B– Pretest*

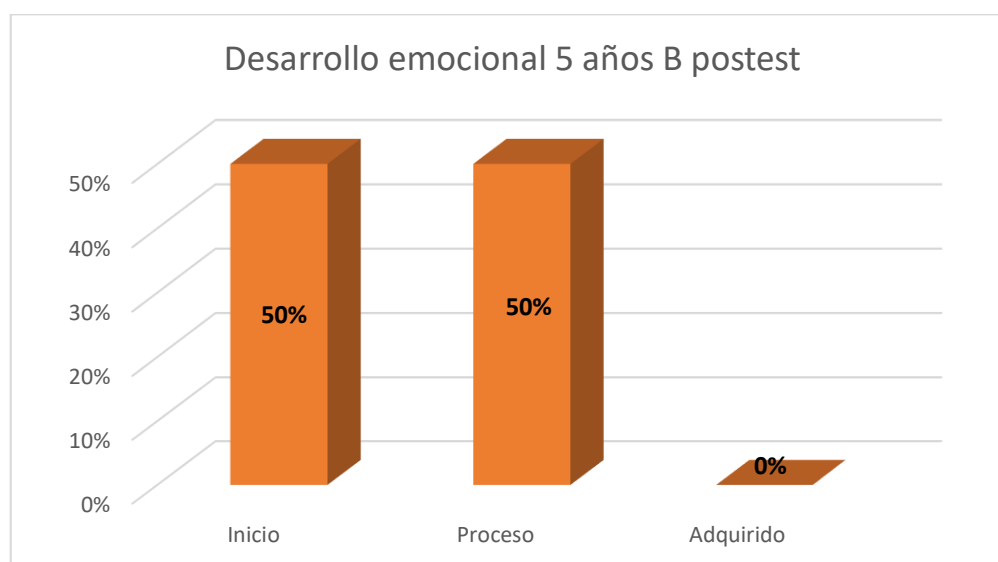
Nivel	Rango	N	%
Inicio	0 -10	9	50%
Proceso	11 – 29	9	50%
Adquirido	30 – 60	0	0%
Total		18	100%

Ilustración 3*Resultados del ñ del desarrollo emocional en niños de 5 años B*

Nota. En la Tabla 6 se presentan los resultados del pretest del desarrollo emocional en niños de 5 años B de la Institución Educativa N.º 1750. Se aprecia que el 50 % de los niños (9 estudiantes) se ubica en el nivel Proceso, es decir, tiene limitaciones para identificar, expresar y regular adecuadamente sus emociones. El %50 de los niños (9 estudiantes) se encuentra en el nivel Inicio, con puntajes entre 0 y 10; estos niños tienen una escasa manifestación de habilidades emocionales acordes a su edad. Asimismo, se observa que ningún estudiante alcanzó el nivel Adquirido (30 a 60 puntos).

Tabla 8*Desarrollo emocional en niños de 5 años B– Postest*

Nivel	Rango	N	%
Inicio	0 -10	9	50%
Proceso	11 – 29	9	50%
Adquirido	30 – 60	0	0%
Total		18	100%

Ilustración 4*Resultados del postest del desarrollo emocional en niños de 5 años B*

Nota. En la Tabla 7 se presentan los resultados del postest del desarrollo emocional en niños de 5 años B de la Institución Educativa N.º 1750. Se aprecia que el 50 % de los niños (9 estudiantes) se ubica en el nivel Proceso, es decir, tiene limitaciones para identificar, expresar y regular adecuadamente sus emociones. El %50 de los niños (9 estudiantes) se encuentra en el nivel Inicio, con puntajes entre 0 y 10; estos niños tienen una escasa manifestación de habilidades emocionales acordes a su edad. Asimismo, se observa que ningún estudiante alcanzó el nivel Adquirido (30 a 60 puntos)

Tabla 9*Prueba de normalidad*

Pruebas de normalidad

Kolmogorov-Smirnov ^a	Shapiro-Wilk
---------------------------------	--------------

	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST	0.383	18	0.000	0.618	18	0.000
POSTEST	0.516	18	0.000	0.377	18	0.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. En la Tabla 8, los resultados muestran que en el pretest como en el posttest los valores de significancia (Sig. = 0,000) son menores al nivel de significancia establecido ($p < 0,05$). Así, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se concluye que los puntajes del pretest y posttest no siguen una distribución normal.

Luego, se aplicó la prueba t de Student para muestras emparejadas para el contraste de hipótesis

Tabla 10*Prueba de muestras emparejadas*

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas							
					95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par	PRETEST	-12.222	2.1843	0.51485	-13.308	-11.136	-	17	0.000
1	–						23.74		
	POSTEST								

Nota. En la Tabla 9 se observa una diferencia media de $-12,222$ puntos entre el pretest y el posttest, en otras palabras, hubo un incremento significativo del desarrollo emocional después de la aplicación de la estrategia de juegos simbólicos. Además, el intervalo de confianza hallado al 95 % confirma la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre ambas mediciones. El valor del estadístico fue de $t = -23,74$ a un nivel de significancia $p = 0,000$, menor al umbral de 0,05, resultados que llevan a rechazar la hipótesis nula de igualdad de medias.

Por ello, se afirma que existen diferencias significativas entre los resultados del pretest y posttest. La aplicación de los juegos simbólicos tuvo un efecto positivo y significativo en la mejora del desarrollo emocional de los niños de 5 años.

Tabla 11

Desarrollo emocional en niños de 5 años en la Institución Educativa– N° 1750 – Otuzco-2024

Autoconciencia emocional						
Indicador	Pre Adquirido	Pre en Proceso	Pre Iniciado	Post Adquirido	Post en Proceso	Post Iniciado
1. Identifica y expresa sus emociones	0.0%	83.3%	16.7%	94.4%	5.6%	0.0%
2. Demuestra seguridad al interactuar	0.0%	77.8%	22.2%	88.9%	11.1%	0.0%
3. Verbaliza causas de sus emociones	0.0%	83.3%	16.7%	100.0%	0.0%	0.0%
Regulación emocional						
Indicador						
4. Regula sus emociones	0.0%	38.9%	61.1%	100.0%	0.0%	0.0%
5. Utiliza el juego simbólico	0.0%	66.7%	33.3%	88.9%	11.1%	0.0%
Empatía						
Indicador						
6. Reconoce las emociones en sus compañeros	0.0%	61.1%	38.9%	100.0%	0.0%	0.0%
7. Muestra empatía con sus compañeros	0.0%	88.9%	11.1%	94.4%	5.6%	0.0%
8. Participa en juegos mostrando comprensión de emociones	0.0%	72.2%	27.8%	88.9%	11.1%	0.0%
Habilidades sociales						
Indicador						
9. Se comunica de forma asertiva	0.0%	77.8%	22.2%	94.4%	5.6%	0.0%
10. Cooperar con sus compañeros y respeta turnos	0.0%	77.8%	22.2%	100.0%	0.0%	0.0%

Nota. La Tabla 10 muestra que, en el pretest, la totalidad de los niños se concentró en los

niveles Inicio y Proceso y hubo mayores dificultades en la regulación emocional, la empatía y las habilidades sociales, sin registros en el nivel Adquirido. Por el contrario, los resultados del postest muestran que la mayoría de los indicadores alcanzó porcentajes elevados en el nivel Adquirido y desapareció el nivel Inicio en todos los casos. Estos resultados demuestran que la aplicación de los juegos simbólicos contribuyó efectivamente a mejorar desarrollo emocional de los niños evaluados.

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian que la aplicación de la estrategia de juegos simbólicos tuvo un efecto significativo en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 1750 – Otuzco, 2024. A partir del análisis comparativo entre el pretest y el postest, se observa una mejora sustancial en los niveles de desarrollo emocional, tanto de manera global como en cada una de sus dimensiones: autoconciencia emocional, regulación emocional, empatía y habilidades sociales.

En el pretest, la mayoría de los niños se ubicó en el nivel Proceso (72%) y Inicio (28%), sin registros en el nivel Adquirido, lo que evidencia limitaciones en el reconocimiento, expresión y regulación de sus emociones, resultados que coinciden con lo señalado por diversos autores que sostienen que, en la educación inicial, el desarrollo emocional requiere de estrategias pedagógicas intencionadas y vivenciales. En contraste, los resultados del postest muestran que el 94% de los niños alcanzó el nivel Adquirido, desapareciendo completamente el nivel Inicio, lo que demuestra un progreso significativo tras la intervención.

Asimismo, la prueba de normalidad (Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk) indicó que los datos no siguen una distribución normal ($p < 0.05$), lo que justifica la aplicación de la prueba t de Student para muestras emparejadas. Dicha prueba evidenció una diferencia media de -12.222 puntos entre el pretest y el postest, con un valor $t = -23.74$ y un nivel de significancia $p = 0.000$, lo que confirma la existencia de diferencias estadísticamente significativas a favor del postest. Estos resultados permiten rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, concluyendo que los juegos simbólicos influyen positivamente en el desarrollo emocional de los niños.

En relación con las dimensiones evaluadas, los resultados del postest muestran mejoras notables. En la autoconciencia emocional, los niños lograron identificar, expresar y verbalizar sus emociones con mayor seguridad, alcanzando porcentajes elevados en el nivel Adquirido. Esto se explica porque el juego simbólico permite a los niños representar situaciones de su vida cotidiana, facilitando la expresión emocional de manera natural y

espontánea.

En la regulación emocional, se evidenció que los niños lograron controlar mejor sus emociones y utilizar el juego simbólico como una estrategia para manejar situaciones emocionales, alcanzando el 100% en el nivel Adquirido en algunos indicadores. Este hallazgo coincide con estudios previos que señalan que el juego favorece la autorregulación emocional al permitir al niño ensayar conductas y respuestas en un ambiente seguro.

Respecto a la empatía, los resultados muestran que los niños lograron reconocer las emociones de sus compañeros, mostrar empatía y participar activamente en juegos comprendiendo los estados emocionales de los demás. El juego simbólico favorece este proceso al promover la adopción de roles, lo que permite al niño ponerse en el lugar del otro y comprender sus emociones.

Finalmente, en la dimensión de habilidades sociales, los niños evidenciaron avances significativos en la comunicación asertiva, la cooperación y el respeto de turnos, alcanzando altos porcentajes en el nivel Adquirido. Esto demuestra que el juego simbólico no solo fortalece el desarrollo emocional individual, sino también las interacciones sociales dentro del aula.

En conclusión, los resultados confirman que la aplicación de juegos simbólicos constituye una estrategia pedagógica eficaz para potenciar el desarrollo emocional en niños de 5 años, contribuyendo de manera integral al fortalecimiento de sus competencias emocionales y sociales, lo que resulta fundamental para su desarrollo personal y académico en la etapa de educación inicial.

V. CONCLUSIONES

1. Se concluye que la aplicación de la estrategia de juegos simbólicos influyó de manera significativa y positiva en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 1750 – Otuzco, 2024, evidenciándose una mejora notable entre los resultados del pretest y el postest.
2. Los resultados del pretest mostraron que la mayoría de los niños se encontraban en los niveles Inicio y Proceso, sin presencia en el nivel Adquirido, lo que reflejaba limitaciones en el reconocimiento, expresión y regulación de sus emociones. Sin embargo, en el postest, el 94% de los niños alcanzó el nivel Adquirido, demostrando el impacto favorable de la intervención.
3. El análisis estadístico mediante la prueba t de Student para muestras emparejadas confirmó la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el postest ($p = 0.000$), lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, validando la efectividad de los juegos simbólicos en el desarrollo emocional infantil.
4. En la dimensión de autoconciencia emocional, los niños lograron identificar, expresar y verbalizar sus emociones con mayor seguridad, lo cual evidencia que el juego simbólico favorece la expresión emocional espontánea y el autoconocimiento.
5. En la regulación emocional, se evidenció una mejora significativa en la capacidad de los niños para controlar sus emociones y responder adecuadamente a diversas situaciones, utilizando el juego simbólico como un medio de autorregulación.
6. En la dimensión de empatía, los niños demostraron mayor capacidad para reconocer las emociones de sus compañeros y ponerse en el lugar del otro, favoreciendo relaciones interpersonales más respetuosas y solidarias.
7. Respecto a las habilidades sociales, se concluye que los juegos simbólicos contribuyeron al fortalecimiento de la comunicación asertiva, la cooperación

y el respeto de turnos, aspectos fundamentales para la convivencia escolar en la educación inicial.

VI. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los docentes de educación inicial incorporar de manera sistemática los juegos simbólicos dentro de la planificación pedagógica diaria, como estrategia para fortalecer el desarrollo emocional y social de los niños.
2. Se sugiere a los directivos de las instituciones educativas promover capacitaciones docentes sobre la importancia del juego simbólico y su aplicación pedagógica, resaltando su aporte al desarrollo integral del niño.
3. Se recomienda a los padres de familia fomentar en el hogar actividades de juego simbólico, como dramatizaciones, juegos de roles y representación de situaciones cotidianas, para reforzar el desarrollo emocional trabajado en la escuela.
4. Se propone que futuras investigaciones amplíen la muestra de estudio y consideren otras variables relacionadas con el desarrollo socioemocional, con el fin de profundizar en el impacto de los juegos simbólicos en diferentes contextos educativos.
5. Se sugiere replicar el presente estudio en otros niveles de educación inicial, así como evaluar la influencia de los juegos simbólicos a largo plazo en el desarrollo emocional y social de los niños.

Referencias bibliográficas

- Campos, J. & Rodríguez, L. (2018). La educación emocional en zonas rurales del Perú: Retos y oportunidades. *Revista de Psicología Educativa*, 34(2), 84-90.
[_tesis_maestr%c3%ada_2019.pdf?sequence=7&isAllowed=y](#)
- Abarca Castillo, M. (2003). La educacion emocional en la Educacion Primaria: Curriculo y Práctica. Tesis Docoral. Universidad de Barcelona, Barcelona.
Obtenido de
https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/2349/01.MMAC_PRIMERA_PARTE.pdf
- Acuña, E., & Robles, N. (2019). Enseñanza de la psicomotricidad y el desarrollo emocional de los niños de 05 años- [Tesis de Posgrado, UNIVERSIDAD CATÓLICA SEDES SAPIENTIAE]. Repositorio institucional, Lima, Perú.
Obtenido de
https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/653/Acu%c3%b1a_Robles
- Álvarez Ortiz M. (2020) La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil de Medellín Colombia
- Baquero, S. C., S. Rodríguez (2020) Fortalecimiento del componente de autonomía emocional de las competencias socioemocionales a partir del juego simbólico y la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de Colombia, Bogotá
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education*. Pearson Education.
- Bowlby, J. (1969). *Attachment and Loss: Volume I. Attachment*. Hogarth Press.
- Campoverde Zúñiga, N. E. (2023). Desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 4 años: Beneficios y prácticas innovadoras.
- Casallo Trauco, G. (2021). Juego simbólico en el lenguaje oral en estudiantes de 5 años en una institución educativa, Callao
- Casallo, G. (2022). Juego simbólico en el lenguaje oral en estudiantes de 5 años en una institución educativa, Callao 2021. Juego simbólico en el lenguaje oral en estudiantes de 5 años en una institución educativa, Callao 2021. Universidad

- Cesar Vallejo, Lima, Peru.
- Casallo, G. (2022). Juego simbólico en el lenguaje oral en estudiantes de 5 años en una institución educativa, Callao 2021. Juego simbólico en el lenguaje oral en estudiantes de 5 años en una institución educativa, Callao 2021. Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
- Castañeda, Y. (2023). Habilidades socioemocionales y el juego simbólico en niños de nivel inicial
- Castañeda, Y. (2023). Habilidades socioemocionales y el juego simbólico en niños de nivel inicial
- Cevallos Briones, E.(2021)Impacto emocional en niños de 3 a 5 años por aislamiento en su entorno familiar a consecuencia del COVID-19: caso unidad educativa “Los Andes” de Manabí, Ecuador
- Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. (2013). Effective social and emotional learning programs. Chicago: CASEL.
- Cueva Pablo, J. G., & Medina Ames, A. J. (2022). Pensamiento divergente y juego simbólico en estudiantes de cinco años, Lima.
- Daniel Goleman, D. (1995). Inteligencia emocional. Barcelona: Kairós.
- Dirección Regional de Educación La Libertad (2021). Informe Regional sobre la Calidad Educativa en La Libertad. Trujillo: Dirección Regional de Educación La Libertad.
- El 50% de los niños en Perú están en riesgo de problemas de salud emocional INFOBAE (2024)
- El abuso físico, verbal, emocional y la falta de atención afectan la autoestima y el desarrollo integral de los niños UNICEF (2024)
- el Informe de la Dirección Regional de Educación La Libertad (2021), la capacitación docente en temas relacionados con el desarrollo emocional y el uso de estrategias lúdicas como los juegos simbólicos
- Erikson, E. (1963). Childhood and Society. W. W. Norton & Company.
- García-Domingo, B. (2021). Competencia emocional en maestros de educación infantil y primaria: fuentes de variabilidad y sugerencias de mejora de Madrid, España

- Garvey, C. (1990). Play. Harvard University Press.
- Ginsburg, K. R. (2007). El juego y los niños: Una guía para padres y educadores. Editorial McGraw-Hill.
- González, A. & Vásquez, M. (2015). El uso del juego simbólico en el desarrollo emocional de los niños de educación inicial. Revista de Pedagogía Infantil, 12(1), 20-28.
- Herrera Cosar, K. L. (2023). Desarrollo de la inteligencia emocional en infantes de cinco años, Lima.
- La inseguridad alimentaria, la falta de acceso a servicios básicos y la pandemia dificultan las oportunidades educativas y laborales para los niños CEPAL (2023)
- Ministerio de Educación del Perú. (2021). Informe Regional sobre la Educación en La Libertad. Dirección Regional de Educación La Libertad
- Paulino Zavaleta, J. L. (2022). Uso de los dispositivos móviles y el desarrollo emocional en niños de 5 años.
- Piaget, J. (1962). El juego, los sueños y la imitación en la infancia. Editorial Morata.
- Piaget, J. (1972). The Psychology of the Child. Basic Books.
- Programa PRSE (2020). Educación Socioemocional en Zonas Rurales de La Libertad. Ministerio de Educación del Perú.
- Rafael Bisquerra, R. (2000). Educación emocional y bienestar. Barcelona: Praxis.
- Rodríguez, M. (2020). Impacto de los Juegos Simbólicos en el Desarrollo Emocional de los Niños en Otuzco. Tesis de Maestría en Educación Inicial, Universidad Nacional de Trujillo.
- Smilansky, S. (1990). El juego simbólico en la infancia. Editorial Grijalbo.
- Tigrero Tigrero, Yulissa (2021) El juego simbólico y su influencia en el desarrollo socio-afectivo de los niños de nivel inicial II de Ecuador.
- UGEL Otuzco (2023). Informe Anual de Gestión Educativa en Otuzco. Otuzco: UGEL Otuzco.
- Villanueva, M. (2016). Desarrollo emocional en la primera infancia: Análisis del contexto rural. Editorial Peruanista.

Vygotsky, L. (1978). El desarrollo del niño en su contexto social. Editorial Moscú.

Vygotsky, L. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.

Vygotsky, L. S. (2000). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial Akal.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	v. independiente	Enfoque metodológico y tipo de investigación
¿De qué manera influye el desarrollo emocional en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1750 Santa Rosa de Otuzco a través de la implementación de juegos simbólicos?	Promover el desarrollo emocional en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial en la Institución Educativa 1750 Santa Rosa de Otuzco mediante la implementación de juegos simbólicos que potencien sus habilidades socioemocionales	La implementación de juegos simbólicos mejora significativamente el desarrollo emocional en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N.° 1750 – Otuzco.	Juegos simbólicos	El estudio se desarrolla bajo el enfoque cuantitativo porque permite medir, analizar, comparar los puntajes obtenidos en el desarrollo emocional antes y después de la aplicación de los talleres de juegos simbólicos El tipo de investigación es pre-experimental, ya que se aplica un pre test y un post test al mismo grupo de niños para determinar los cambios en el desarrollo emocional después de los talleres.
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	V. dependiente	Diseño de investigación

¿Cuáles son las necesidades emocionales y sociales de los niños y niñas de 5 años antes de diseñar actividades de juegos simbólicos acordes a su contexto y etapa de desarrollo? (Pre-test)? ¿De qué manera se implementará la primera parte de las estrategias pedagógicas basadas en juegos simbólicos que fomenten la expresión, regulación emocional y habilidades de convivencia en el aula? ¿De qué manera se implementará la segunda parte de las estrategias pedagógicas basadas en juegos simbólicos que fomenten la expresión, regulación emocional y habilidades de convivencia en el aula? ¿Cuáles son las necesidades emocionales y sociales de los niños y niñas de 5 años antes de diseñar actividades de juegos simbólicos acordes a su contexto y etapa de desarrollo? (Post-test)?	1. Describir las necesidades emocionales y sociales de los niños y niñas de 5 años antes de diseñar actividades de juegos simbólicos acordes a su contexto y etapa de desarrollo. (Pre-test) 2. Implementar la primera parte de las estrategias pedagógicas basadas en juegos simbólicos que fomenten la expresión, regulación emocional y habilidades de convivencia en el aula. 3. Implementar la segunda parte de las estrategias pedagógicas basadas en juegos simbólicos que fomenten la expresión, regulación emocional y habilidades de convivencia en el aula. 4. Describir las necesidades emocionales y sociales de los niños y niñas de 5 años antes de diseñar actividades de juegos simbólicos acordes a su contexto y etapa de desarrollo. (Post-test)	La aplicación de juegos simbólicos mejora la expresión de emociones en los niños de 5 años. La aplicación de juegos simbólicos fortalece la autorregulación emocional en los niños de 5 años. La aplicación de juegos simbólicos mejora las habilidades de convivencia y relación social en el aula	Desarrollo emocional	El diseño es pre-experimental con un solo grupo: $O_1 - X - O_2$. Donde O_1 corresponde a la evaluación inicial del desarrollo emocional, X es la aplicación de los talleres de juegos simbólicos, y O_2 es la evaluación final.
--	---	--	-----------------------------	---

Anexo 2: escala de medición

NIVEL DE LOGRO	RANGO DE PUNTAJE	INTERPRETACIÓN
ADQUIRIDO (A)	30-60 PUNTOS	El niño manifiesta la conducta de manera autónoma, frecuente y adecuada a su edad.
EN PROCESO (EP)	11-29 PUNTOS	El niño manifiesta la conducta con apoyo u orientación del adulto.
INICIADO (I)	0-10 PUNTOS	El niño inicia el desarrollo de la conducta; presenta dificultad y requiere acompañamiento constante.

Nota. La escala de valoración fue construida mediante el criterio de intervalos iguales, dividiendo el puntaje máximo del instrumento (60 puntos) entre los tres niveles de logro establecidos: Iniciado, En proceso y Adquirido. Cada nivel abarca un rango aproximado de 20 puntos, lo que permite una clasificación equilibrada, objetiva y coherente del nivel de desarrollo emocional de los niños evaluados.

Fórmula utilizada (criterio por intervalos iguales)

$$\text{Amplitud de intervalo} = \frac{\text{Puntaje maximo}}{\text{Nº de niveles}}$$

$$\text{Amplitud de intervalo} = \frac{60}{3} = 20$$

Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos.

FICHA DE OBSERVACIÓN CON ESCALA VALORATIVA

Tema: “El Juego simbólico en el desarrollo emocional en niños de 5 años”
 Objetivo: Determinar de qué manera el juego simbólico se manifiesta en el desarrollo de las emociones en niños de 5 años del nivel inicial de IE.Nº 1750 Santa Rosa

Nombre del observador:: _____ Edad: _____

A: Adquirido 30 a 60 puntos EP: En proceso 11 a 29 puntos I: Iniciado 0 a 10 puntos.

Ficha de Observación				
N°	Indicadores	Escala valorativa		
		A	EP	I
Autoconciencia emocional				
1	Identifica y expresa sus propias emociones (alegría, tristeza, enojo, miedo).			
2	Demuestra seguridad al interactuar con adultos y pares.			
Regulación emocional				
3	Regula sus emociones ante situaciones de frustración o conflicto.			
4	Utiliza el juego simbólico para representar emociones y resolver conflictos.			
Empatía				
5	Reconoce las emociones en sus compañeros.			
6	Muestra empatía cuando otro compañero está triste o molesto.			
7	Participa activamente en juegos de roles mostrando comprensión de emociones ajenas.			
Habilidades sociales				
8	Se comunica de forma asertiva al expresar lo que siente o necesita.			
9	Coopera con sus compañeros y respeta turnos en el juego simbólico.			
10	Coopera con sus compañeros y respeta turnos en el juego simbólico.			

Nota. El instrumento de evaluación consta de 20 puntos, revisar anexo 2

Anexo 2. Ficha de validación del Instrumento de recolección de datos.

INSTRUMENTO 1

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

TÍTULO DE LA TESIS: Juegos simbólicos para mejorar el desarrollo emocional en niños de 5 años en la institución educativa- n° 1750 – Otuzco-2024

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA				CRITERIOS DE EVALUACIÓN						OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				PUNTOS	PUNTOS	PUNTOS	PUNTO	RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN	RELACION ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR	RELACION ENTRE EL INDICADOR Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA	RELACION ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
DESARROLLO EMOCIONAL	autoconciencia	Autoconciencia emocional	Identifica y expresa sus propias emociones (alegría, tristeza, enojo, miedo).					SI	NO	SI	NO	SI	NO	
			Demuestra seguridad al interactuar con adultos y pares.											
	Regulación	Regulación emocional	Regula sus emociones ante situaciones de frustración o conflicto. Utiliza el juego simbólico para representar emociones y resolver conflictos.											

[illegible]

INSTRUMENTO 1

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO	Ficha de observación
OBJETIVO	Evaluar la relación de variables juegos simbólicos y desarrollo emocional
DIRIGIDO A	Niños de 5 años de la Institución educativa Inicial 1750 , Otuzco
APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR	Saavedra Velazquez, Reynaldo
GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR	Magister en Matemática

VALORACIÓN:

SATISFACTORIO	SUFICIENTE	POR MEJORAR


 FIRMA DEL EVALUADOR
 Mg. Reynaldo Saavedra Velazquez

Anexo 5: Informe del proyecto del asesor



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN"
OTUZCO

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

INFORME DE INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL/CORRELACIONAL

AL : BELTRAN CANESSA, CARIDAD
Jefe de Unidad de Investigación

DE : SAANEDRA VELÁSQUEZ, REYNALDO
Asesor (a) del informe de investigación

AUTOR (ES) :

GOMEZ RUIZ, ROSA LIZBETH
VALDIVIEZO LIÑAN, ANAYELI ELIZABETH

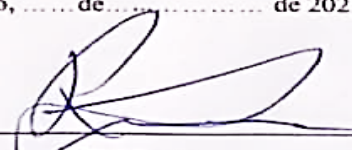
TÍTULO :
JUEGOS SIMBÓLICOS PARA MEJORAR EL DESARROLLO
EMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA Nº1750 - OTUZCO - 2024

Culminada la elaboración del presente Informe de Tesis, informo que dicho documento se ajusta a los requisitos que demanda la estructura institucional, cumpliendo con los siguientes rubros:

a.	Caratula	(X)
b.	Página de jurado	(X)
c.	Dedicatoria	(X)
d.	Agradecimiento	(X)
e.	Declaración jurada	(X)
f.	Presentación	(X)
g.	Índice	(X)
h.	Resumen	(X)
i.	Abstract	(X)
j.	Introducción	(X)
k.	Marco metodológico	(X)
l.	Resultados	(X)
m.	Discusión de resultados	(X)
n.	Planteamiento del problema	(X)
o.	Conclusiones	(X)
p.	Recomendaciones	(X)
q.	Referencias bibliográficas (estilo APA última edición)	(X)
r.	Anexos	(X)

De acuerdo al seguimiento y monitoreo realizado, se considera como calificativo **APROBADO** y a disposición del área competente.

Otuzco, de de 202...


ASESOR (A)

Anexo 6: Oficio de aprobación de proyecto de investigación



INSTITUTO DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICO PUBLICO
"NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN"
 OTUZCO - LA LIBERTAD



LEY DE CREACIÓN N° 15270-64 - REGULARIZACIÓN DE FUNCIONAMIENTO D.S. N° 09-94-ED
 "AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA
 CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNIN Y AYACUCHO"

RESOLUCION DIRECTORAL N° 135-2024-DIRELL-IESPP"NSA"O.D.G.

Otuzco, 30 de diciembre del 2024.

VISTO:

El expediente N° 791 de fecha 20 de diciembre 2024; presentado por las alumnas GOMEZ RUIZ, Rosa Lisbeth y VALDIVIEZO LIÑAN Anayeli Elizabeth; quienes solicitan Revisión y Aprobación de Proyecto de Investigación para poder graduarse como profesional en la carrera de Educación Inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Nuestra Señora de la Asunción" de Otuzco.

CONSIDERANDO:

Que, el proceso de Titulación en el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Nuestra Señora de la Asunción" de Otuzco, se encuentra normado en la Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior de la carrera Pública de docentes y D.S.N°010-2017-MINEDU.

Que, el proyecto de Investigación ha sido elaborado de acuerdo a las normas establecidas en el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Nuestra Señora de la Asunción" de Otuzco y cuenta con la opinión favorable del Asesor designado; habiéndose cumplido con los trámites administrativos, y

De conformidad con el Informe N° 1104-2023- J/ INV-PE., la Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y su Reglamento D. S. N° 010-2017- MINEDU, Reglamento Institucional y demás facultades conferidas.

SE RESUELVE:

Artículo Primero: APROBAR, el Proyecto de Investigación en vías de regularización presentado por las alumnas GOMEZ RUIZ, Rosa Lisbeth y VALDIVIEZO LIÑAN Anayeli Elizabeth; del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Nuestra Señora de la Asunción" de Otuzco de la carrera de Educación Inicial.

Artículo Segundo: DESIGNAR, como Asesor al profesional que a continuación se indica:

N°	N° de Exped.	ASESOR	NOMBRE DEL PROYECTO	AUTORES
28	791- 2024	SAAVEDRA VELASQUEZ Reynaldo.	JUEGOS SIMBÓLICOS PARA MEJORAR EL DESARROLLO EMOCIONAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - N°1750 - OTUZCO - 2025.	GOMEZ RUIZ Rosa Lisbeth y VALDIVIEZO LIÑAN Anayeli Elizabeth;

IESPP "NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN"

Jr. Progreso N° 611 - Otuzco ☎ 044 - 436282 ✉ ispnsaotuzco@gmail.com 🌐 www-iesppnsa-otuzco.com

Artículo Tercero: DETERMINAR, que la ejecución del proyecto tenga vigencia a partir del año 2025 en mérito a lo expuesto en el segundo apartado del informe de referencia y demás sustentos extemporáneos como algunos documentos de aceptación por la autoridad competente de la Institución Educativa que concede permiso para aplicación de proyecto.

Artículo Cuarto: VALIDAR, el proceso y/o ejecución del presente trabajo ejecutado por más de un participante con la presentación progresiva y oportuna de los procesos desarrollados según el esquema, distribuidos en forma equitativa y racional, sustentado con evidencias e identificación, postulados que por ningún motivo deberá obviar el asesor, informante y demás inmersos en el proceso de titulación.

Artículo Quinto: ESTABLECER, que el asesor *Designado y Áreas competentes* o quien haga sus veces cumplan estrictamente, con el asesoramiento y supervisión del cronograma propuesto y actualizado al inicio del año escolar 2025, informando permanente los resultados (evidencias acumuladas) durante el proceso de validación de instrumentos usados para tal fin, en su consecuencia se declara en permanente observación.

Artículo Sexto: DISPONER, que la Dirección, asesor, áreas académicas competentes y demás órganos velen por el estricto cumplimiento de la presente Resolución.

REGÍSTRESE Y COMUNÍQUESE.



Prof. Zaldívar J. Aburto Campos
DIRECTOR GENERAL

AUTORES	NOMBRE DEL PROYECTO	ASESOR	Nº de Expediente	Nº
GÓMEZ RIVERA ZACARÍA DISTRIBUCIÓN GREL INTERESADOS ARCHIVO	PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MIGUEL ÁNGEL ASTUDILLO"	ARCEVALLO VERGARA DISTRIBUCIÓN	1001-1001	22

Anexo 7: Oficio de solicitud de aplicación de proyecto.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1750 - OTUZCO

Otuzco 22 de abril del 2025

OFICIO N° 10-2025-GRELL-UGEL-O-IE N° 2273 R.C/D

SEÑOR : ZENON J. ABURTO CAMPOS

DIRECTOR GENERAL DEL INSTITUTO DE EDUCACION
SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO NUESTRA SEÑORA DE
LA ASUNCIÓN

PRESENTE

ASUNTO : Autoriza realizar la Aplicación de Propuesta de tesis a estudiantes

REFERENCIA: Da respuesta al oficio N° 010-2025/GRELL-IESPP.NSA.O-DG

Es grato dirigirme a UD, para expresarle mi cordial saludo y al mismo tiempo dar respuesta al expediente del asunto en la cual solicita Autorización para realizar y aplicar el JUEGOS SIMBÓLICOS PARA MEJORAR EL DESARROLLO EMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA– N° 1750 – OTUZCO-2024"; en tal sentido le comunico que mi Despacho Autoriza para las alumnas VALDIVIEZO LIÑAN, Anayeli Elizabeth y GOMEZ RUIZ, Rosa Lizbeth de la especialidad de Educación Inicial realice y aplique el instrumento de evaluación de su Proyecto de Investigación a los estudiantes de mi digna institución.

Es propicia la oportunidad para expresar los sentimientos de mi especial consideración y estima personal

ATENTAMENTE

Anexo 8: Constancia de aplicación de proyecto



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1750 - OTUZCO

QUIEN SUSCRIBE, DIRECTORA DE LA I.E. N°1750 DE LA CIUDAD DE OTUZCO, EXPIDE LA PRESENTE:

CONSTANCIA

Por medio de la presente se hace constar que en el presente año escolar las estudiantes del IX ciclo de Educación Inicial del Instituto Superior Pedagógico Público “Nuestra Señora de la Asunción” realizaron sus Prácticas Pre Profesionales y Aplicación de Talleres de Tesis, con el título “JUEGOS SÍMBOLICOS PARA MEJORAR EL DESARROLLO EMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1750- OTUZCO-2025”, dichos talleres han sido realizados por las siguientes estudiantes:

- Gómez Ruiz Rosa Lizbeth
- Valdiviezo Liñan Anayeli Elizabeth

A partir del 24 de junio del 2025 al 19 de julio del 2025.

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que estime conveniente.

Otuzco, 21 de julio del 2025.



Lupita Beatriz Rubio Villanueva
Directora I.E. N° 1750

Anexo 9: Informe de tesis del asesor.



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN"
OTUZCO

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

INFORME DE INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL/CORRELACIONAL

AL : BELTRAN CANESSA, CARIDAD
Jefe de Unidad de Investigación

DE : SAAVEDRA VELÁSQUEZ, REYNALDO
Asesor (a) del informe de investigación

AUTOR (ES) :

GOMEZ RUIZ, ROSA LIZBETH
VALDIVIEZO LIÑAN, ANAYELI ELIZABETH

TÍTULO :
JUEGOS SIMBÓLICOS PARA MEJORAR EL DESARROLLO
EMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA Nº1750 - OTUZCO - 2024

Culminada la elaboración del presente Informe de Tesis, informo que dicho documento se ajusta a los requisitos que demanda la estructura institucional, cumpliendo con los siguientes rubros:

a.	Carátula	(X)
b.	Página de jurado	(X)
c.	Dedicatoria	(X)
d.	Agradecimiento	(X)
e.	Declaración jurada	(X)
f.	Presentación	(X)
g.	Índice	(X)
h.	Resumen	(X)
i.	Abstract	(X)
j.	Introducción	(X)
k.	Marco metodológico	(X)
l.	Resultados	(X)
m.	Discusión de resultados	(X)
n.	Planteamiento del problema	(X)
o.	Conclusiones	(X)
p.	Recomendaciones	(X)
q.	Referencias bibliográficas (estilo APA última edición)	(X)
r.	Anexos	(X)

De acuerdo al seguimiento y monitoreo realizado, se considera como calificativo **APROBADO** y a disposición del área competente.

Otuzco, de de 202...

ASESOR (A)

92

Nota : Aula de 5 años “ A “ Grupo experimental

Anexo 11: talleres de aprendizaje

TALLER DE APRENDIZAJE 1: EL ESPEJO DE MIS EMOCIONES

Propósito: Los niños y las niñas identifican y expresan las emociones básicas

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN	
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO/ACTUACIÓN
Competencia: Construye su identidad. capacidad Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones	☐ Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra 	Identifica al menos una emoción básica en sí mismo. Representa gráficamente su emoción en la carita. Explica con apoyo la causa de su emoción	Los niños y las niñas expresan como se sienten a través de un dibujo.

MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Secuencia de Actividades	
Inicio	La docente reúne a los niños en semicírculo. Entrega un espejo o permite que pasen de uno en uno. Pregunta: “¿Cómo me siento hoy?” Escucha sus respuestas y ayúdales a nombrar la emoción si no la identifican. Introduce brevemente las emociones básicas con imágenes.

Desarrollo	Muestra láminas con rostros emocionales: alegría, tristeza, miedo, enojo. Pide que imiten los gestos frente al espejo: levantar las cejas, fruncir el ceño, etc. Luego, reparte las caritas de papel. Indica: “Dibuja cómo te sientes hoy”. Acompaña y orienta a los niños mientras dibujan su emoción.
Cierre	Cada niño muestra su carita emocional. Dice: “Hoy me siento...” y da una razón breve con tu ayuda (Ej: “porque mi mamá me abrazó”, “porque me caí”, etc.).
RUTINAS	Canción de despedida

TALLER DE APRENDIZAJE N° 02: MI MUÑECO SIENTE LO QUE YO SIENTO

Propósito: Que los niños y niñas activen sus conocimientos previos, reconocer emociones básicas y despertar interés.

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN	
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO/ACTUACIÓN
Competencia: Construye su identidad. capacidad Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones	☐ Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra	. Expresa y reconoce sus emociones básicas mediante la dramatización y el dibujo, demostrando comprensión de lo que siente.	Dramatización de “El día de las emociones”. Hoja gráfica “Así me siento hoy” coloreada por el niño.

MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Secuencia de Actividades	
Inicio	Motivación y conexión con el tema) Aquí los niños se introducen al tema de las emociones: • Juegan a “Caritas que cambian”, imitando gestos. • Observan los muñecos de las emociones. • Conversan con preguntas guiadas sobre cómo se sienten.

Desarrollo	(Exploración y expresión emocional) Aquí los niños experimentan y expresan sus emociones: • Eligen un muñeco. • Inventan una pequeña historia sobre cómo se siente su muñeco. • Participan en el juego de empatía, pensando qué pueden hacer cuando están tristes, felices o enojados. • La docente entrega su hoja grafica para que aplique lo aprendido.
Cierre	☐ ¿Cómo se sintió tu muñeco hoy? ☐ ¿Por qué crees que tu muñeco se siente así? ☐ ¿Qué hiciste para que tu muñeco se sintiera mejor? ☐ ¿Alguna vez tú también te has sentido como tu muñeco? ☐ ¿Qué puedes hacer tú cuando estás triste, enojado o asustado?
RUTINAS	Canción de despedida

TALLER DE APRENDIZAJE 3: MI SEMÁFORO DE LAS EMOCIONES

Propósito: Los niños y las niñas reconocen y autorregulan sus emociones usando el semáforo emocional: Alto, Piensa y Actúa

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN	
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO/AC TUACIÓN
Competencia: Construye su identidad. capacidad Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones	□ Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra	Reconocen y autorregulan sus emociones usando el semáforo emocional alto, piensa y actúa.	Los niños y las niñas participan en el juego simbólico para autorregular sus emociones Los niños y niñas dibujan y pintan la carita que corresponde en el semáforo de las emociones .

MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Secuencia de Actividades	
Inicio	1. La docente presenta un semáforo gigante de emociones. 2. la docente conversa con preguntas guía: ¿Qué color usarías si estás feliz? ¿Y si estás muy molesto?"

	¿Tú te has sentido como un semáforo en rojo? 3. Invita a hacer caras en el espejo: Cara feliz , cara triste, cara enojada
Desarrollo	Juego simbólico: "Actúa tu emoción" 1. Cada niño escoge una tarjeta con una situación emocional (por sorteo o elección). Ejemplos: Tu amigo no quiere prestarte el juguete. Te dieron una sorpresa.” Te caíste y te dolió. 2. Identifica el color del semáforo que representa cómo se sentiría: Alto, Piensa y Actúa 3. El niño actúa como si fuera el personaje (juego simbólico): Estoy muy molesto, no quiero hablar Estoy pensando qué hacer Estoy feliz, quiero jugar contigo 4. Luego, con la ayuda del grupo o de un títere, se busca una solución. > ¿Qué puede hacer para sentirse mejor?
Cierre	Los niños elaboran su propio semáforo de emociones con caritas pegables o dibujadas. Sentados en círculo, reflexionan: Hoy aprendí que puedo parar, pensar y actuar bien. “Cuando me enojo, respiro y luego hablo.” Finaliza con una canción o dinámica relajante (respirar como tortuguita, soplar una pluma, etc.).
RUTINAS	Canción de despedida

TALLER DE APRENDIZAJE 4: ESCUCHAMOS UNA DRAMATIZACIÓN DEL SEMÁFORO DE LAS EMOCIONES

Propósito: Los niños y las niñas reconocen y autorregulan sus emociones usando el semáforo emocional: Alto, Piensa y Actúa

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN	
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO/ACTUACIÓN
Competencia: Construye su identidad. capacidad Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones	☐ Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra	Reconoce y expresa sus emociones, relacionándolas con los colores del semáforo emocional, y propone acciones para autorregularse con apoyo del adulto.	Los niños y las niñas elijen un color del semáforo donde expresan como se sienten y porque tienen esa emoción

MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Secuencia de Actividades	
Inicio	Luego la docente invita a los niños y las niñas a colocarse de pie para entonar la canción “Si estás feliz” ¿De qué trata la canción? ¿Alguna vez han escuchado la canción? ¿Cómo te sientes? La docente muestra un semáforo grande y pregunta: ¿Qué colores tiene el semáforo?” ¿Qué significa cada color?” Luego explica: “Hoy conoceremos el semáforo de las emociones, que nos

	ayuda a reconocer cómo actuar en cada situación”
Desarrollo	Se presenta una dramatización corta donde tres personajes representan las emociones: Rojo: Está muy enojado porque alguien le quitó su juguete. Amarillo: Está triste porque su amiga no quiso jugar con él. Verde: Está contento porque todos jugaron juntos. Los niños escuchan atentamente y observan cómo cada personaje actúa y habla. 3. Después: Se conversa con los niños: ¿Qué emoción sintió el personaje rojo?” ¿Y el verde, cómo se sintió?” ¿Qué podemos hacer cuando estamos en rojo (enojados)?” Se refuerza que todas las emociones son válidas, pero hay que aprender a calmarnos.
Cierre	Cada niño elige un color del semáforo según cómo se siente en ese momento y lo comenta: “Me siento feliz porque...” “Estoy un poco triste porque...” “Me enojé cuando...”
RUTINAS	Canción de despedida

TALLER DE APRENDIZAJE 5: CARRERA DE EMOCIONES

Propósito: Que los niños identifiquen y expresen las emociones básicas mediante el movimiento corporal, reconociendo cómo se sienten y aprendiendo autorregularlas positivamente.

COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVALUACIÓN	
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PRODUCTO/ACTUACIÓN
Competencia: Construye su identidad. Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones	☐ Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra	Expresa corporalmente diversas emociones básicas, demostrando reconocimiento y control progresivo de lo que siente.	Los niños y las niñas identifican y representan mediante el dibujo y el color una emoción básica vivida durante la actividad.

MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Secuencia de Actividades	
Inicio	La docente recibe a los niños con una actitud alegre y los invita a formar un semicírculo. La docente inicia una breve conversación: • “¿Qué emociones conocen?” • “¿Cómo se sienten cuando están felices o enojados?” • “¿Cómo se dan cuenta de que un amigo está triste?” Se muestra imágenes de caritas (feliz, triste, enojada, asustada) y se invita a los niños a imitarlas frente al espejo o en el aire. La docente les comenta hoy haremos una carrera muy especial, pero no de velocidad, sino de emociones. Vamos a movernos cómo se siente cada emoción y ver si los demás pueden adivinar cuál es.
Desarrollo	<i>Juego principal: “Carrera de emociones”</i> Materiales:

	• Tarjetas o pelotitas de colores con caritas de emociones. • Cinta adhesiva para marcar una línea de inicio y una de llegada. • Caja o recipiente para colocar las emociones. • Música o tambor para marcar el ritmo del movimiento. Pasos: 1. Preparación del espacio: Se marca una línea de inicio y una línea de llegada (puede ser una caja o cesta donde dejar la emoción). 2. Organización del grupo: Los niños se colocan en fila. La docente explica que cada color o carita representa una emoción: ○ Amarillo → Alegría ○ Rojo → Enojo ○ Azul → Tristeza ○ Verde → Miedo 3. Desarrollo del juego: ○ Cada niño toma una tarjeta o pelotita con una emoción. ○ Se traslada desde la línea de inicio hasta la meta representando esa emoción con su cuerpo. ○ Los demás observan e intentan adivinar qué emoción está mostrando. 4. Repetición: Se repite la dinámica para que todos puedan representar diferentes emociones. La docente les entrega su hoja grafica para que pinten los personajes del cuento.
Cierre	La docente reúne a los niños y pregunta: • “¿Qué emoción te gustó representar?” • “¿Cómo se siente tu cuerpo cuando estás feliz o enojado?” • “¿Qué podemos hacer cuando estamos molestos o tristes?”
RUTINAS	Canción de despedida

Anexo 12: fotos de evidencia



Nota. Los niños y las niñas están preparando para realizar una dramatización acerca de las emociones



Nota. Los niños y las niñas realizan la dramatización acerca de las emociones



Nota. Los niños y las niñas están aplicando lo aprendido acerca de la técnica el semáforo de las emociones.



Nota. Los niños y las niñas desarrollando su hoja de trabajo sobre la técnica el semáforo de las emociones



Nota. Los niños y las niñas desarrollando su hoja de trabajo





Nota. Los niños y las niñas están jugando el juego de la carrera de las emociones .