



CARRERA DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

INFLUENCIA DEL JUEGO LÚDICO EN EL DESARROLLO EMOCIONAL DE
LOS INFANTES DE 4 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE DESARROLLO
INFANTIL “CAVANIS”. UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE
QUITO, AÑO 2020.

Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de Tecnóloga en:

Desarrollo del Talento Infantil

AUTORA: DAYANA MISHELL SIMBAÑA CRIOLLO

TUTORA: MSc. Paola Alejandra Espinosa Cevallos

Quito, Abril 2020.

DECLARACIÓN DE LA AUTORÍA

Yo, Dayana Mishell Simbaña Criollo, declaro bajo juramento que la investigación es absolutamente original, auténtica es decir de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas, resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



Dayana Mishell Simbaña Criollo

C.C: 1750432559

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo, Dayana Mishell Simbaña Criollo portador de la cédula de ciudadanía asignada con el No.1750432559 de conformidad establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: “En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y con conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su creatividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos primordiales corresponderá a los autores.

Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicara a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.”, otorgo licencia, gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado Influencia del juego lúdico en el desarrollo emocional de los infantes de 4 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil, “Cavanis” ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, año 2020 con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.



Dayana Mishell Simbaña Criollo

C.C: 1750432559

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR EN EL REPOSITORIO DIGITAL

DATOS PERSONALES:

1. **NOMBRE COMPLETO DEL ESTUDIANTE**
DAYANA MISHALL SIMBAÑA CRIOLLO
2. **CÉDULA DE CIUDADANÍA**
175043255-9
3. **FECHA DE NACIMIENTO**
28/05/1996
4. **NACIONALIDAD**
Ecuatoriana
5. **DIRECCIÓN DE RESIDENCIA**
Cuzubamba Barrio Rumiñahui Calle Diego Bonifaz
6. **PROVINCIA DE RESIDENCIA**
Pichincha
7. **CANTÓN DE RESIDENCIA**
Quito
8. **CORREO ELECTRÓNICO**
mishall_simbana96@hotmail.com
9. **TELÉFONOS**
022164149 / 099219483
10. **FECHA DE SUSTENTACIÓN**
Julio del 2020

TEMA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR:

INFLUENCIA DEL JUEGO LÚDICO EN EL DESARROLLO EMOCIONAL DE LOS INFANTES DE 4 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "CAVANIS", UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, AÑO 2020.

EN CASO DE HABER REALIZADO INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA:

ESCRIBA LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

**COMPLETE Y AÑADA SU FIRMA DIGITAL A CONTINUACIÓN
TIPO DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

☒

I+D+i

INCUBADORA EMPRESARIAL

PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Yo, Dayana Mishell Simbaña Criollo., portador de la cédula de identidad N° 175043255-9, autorizo al Instituto Tecnológico Superior Cordillera la publicación del Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital.



FIRMA DEL ALUMNO

ENTIDAD QUE AUSPICIO EL TRABAJO:

NOMBRE DEL REPRESENTANTE LEGAL:

TELÉFONO Y/O CELULAR EMPRESA:

**Ing. William Patricio Parra López
ADMINISTRADOR DE BIBLIOTECA CENTRAL
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA**

AGRADECIMIENTO

A Dios por haberme dado la salud y fuerza durante todo este periodo de formación académica, a mi familia que siempre ha estado apoyándome en todo momento, ya que han sido un pilar fundamental para seguir superándome día a día permitiéndome ser una persona íntegra para la sociedad.

Agradezco a mis profesores los cuales me han guiado por el camino del bien, cómo olvidar al Instituto Tecnológico Superior Cordillera que ha sido una institución que me abrió las puertas para tener la oportunidad de ser una nueva profesional dentro del campo educativo.

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo dedico a mi madre quien ha sido el pilar más importante en mi vida quien me brindó su apoyo, esfuerzo y cariño en todo momento quien me ayudo a cumplir mis metas y objetivos.

Dedico también a mi tutora quien colaboro en toda la realización de este proyecto, por su conocimiento y aporte profesional.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DECLARACIÓN DE LA AUTORÍA	ii
LICENCIA DE USO NO COMERCIAL	iii
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR EN EL REPOSITORIO DIGITAL.....	iv
AGRADECIMIENTO	vi
DEDICATORIA	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
LISTA DE TABLAS	xii
LISTA DE FIGURAS	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xv
ABSTRACT	xvii
INTRODUCCIÓN	xviii
CAPÍTULO 1	1
1. El Problema	1
1.1 Planteamiento del Problema	1
1.2 Formulación del Problema.....	2
1.3 Objetivo General.....	2
1.4 Objetivos Específicos	3
CAPÍTULO II	4
MARCO TEÓRICO	4
2.1 Antecedentes del Estudio	4
2.2.Fundamentación Teórica	7
2.2.1.1Teorías del Juego Jean Piaget.....	7
2.2.1.3 Juego Lúdico	10
2.2.1.4 Tipos de Juegos	11

2.2.1.5 Características del Juego	14
2.2.1 Importancia del Juego.....	14
2.2.1.2 Habilidades desarrolladas por el niño a través del juego	15
2.2.1.3 Rol del Educador	16
2.2.1.4 Las Emociones.....	17
2.2.1.5 Tipos de Emociones.....	18
2.2.1.6 Funciones de las Emociones.....	19
2.2.1.7 Características del Desarrollo Emocional de los niños de 4 años	20
2.2.1.8 Habilidades básicas para un adecuado control emocional.....	21
2.2.1 Definición de Taller.....	22
2.2.1.2 Características de los Talleres	22
2.2.1.3 Competencias que promueve el Taller Educativo	23
2.3 Fundamentación Conceptual	23
2.4 Fundamentación Legal	26
2.5 Formulación de Hipótesis o preguntas directrices.....	28
2.5.0.1 Caracterización de las variables presuntas de la Investigación	28
2.5.0.2 Caracterización de la Variable Independiente: Juegos lúdicos	28
2.5.0.3 Caracterización de la Variable Dependiente: Desarrollo Emocional.....	28
2.5.0.4 Indicadores	29
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	31
3.01 Diseño de la investigación.....	31
3.01.01Tipos de investigación.....	32
3.01.02 Investigación Descriptiva	32
3.01.03 Investigación Documental	32
3.4 Métodos	33
3.04.01 Inductivo.....	33

3.04.02 Deductivo	33
3.5 Procedimientos de la Investigación	35
3.05.01 Técnicas e Instrumentos de Investigación	35
3.05.02 Encuesta:.....	35
3.05.03 Observación	35
3.05.04 Entrevista	36
CAPÍTULO IV.....	37
PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS ESTADÍSTICO.....	37
4.1 Procesamiento y análisis de cuadros estadísticos	37
4.1.1 Tabulación de la encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis” 2019-2020	37
4.2 Análisis de la Entrevista aplicada a la Directora del Centro Infantil “Cavanis”	47
4.2.1 Conclusiones del análisis estadístico	48
4.3 Respuestas a las Interrogantes de la Investigación.....	49
CAPÍTULO V	51
PROPUESTA	51
5.1 Antecedentes de la propuesta (de la herramienta o metodología que propone como solución).	51
5.2 Justificación (de la herramienta o metodología que propone como solución).	52
5.03 Descripción (de la herramienta o metodología que propone como solución).	53
5.3 Formulación (de la herramienta o metodología que propone como solución).	54
CAPÍTULO VI.....	143
ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	143
6.01 Recursos	143
6.01.02 Recursos Humanos	143
6.01.03 Recursos Materiales.....	143
6.01.04 Recursos Técnicos y Tecnológicos	143

6.01.05 Recursos Financieros.....	144
6.02 Presupuesto.....	144
6.03 Cronograma	145
CAPÍTULO VII.....	147
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	147
7.01 Conclusiones.....	147
7.02 Recomendaciones	149

LISTA DE TABLAS

Tabla 1.Variable Independiente	29
Tabla 2.Dependiente	30
Tabla 3.Población.....	34
Tabla 4.Juego Lúdico	37
Tabla 5.Desarrollo Emocional.....	38
Tabla 6.Desarrollo Emocional.....	40
Tabla 7.Potenciar el desarrollo emocional en el niño	41
Tabla 8.Espacio para trabajar el juego lúdico	42
Tabla 9.El Desarrollo emocional en el proceso de enseñanza y aprendizaje	43
Tabla 10.Actividades enfocadas al Desarrollo Emocional.....	44
Tabla 11.Guía de juegos lúdicos para favorecer el trabajo docente	45
Tabla 12.Guía didáctica para fortalecer el desarrollo emocional del niño	47
Tabla 13.Estrategias didácticas en el desarrollo emocional	46
Tabla 14.Presupuesto	144
Tabla 15.Cronograma de actividades	145

LISTA DE FIGURAS

Figura N° 1. Usted conoce que es el juego lúdico.....	37
Figura N° 2. Conoce a que se refiere el desarrollo emocional	38
Figura N° 3, Importancia del Desarrollo Emocional.....	40
Figura N°4. El juego lúdico logra potenciar el desarrollo emocional de los infantes .	41
Figura N°5. Espacio destinado para trabajar el juego lúdico.....	42
Figura N°6. Desarrollo emocional en el proceso de enseñanza y aprendizaje	43
Figura N°7. Actividades enfocadas al desarrollo emocional en los niños	44
Figura N°8. Guía de juegos lúdicos que favorezca el trabajo docente	45
Figura N°9. Guía de juegos lúdicos para fortalecer el desarrollo emocional del niño	46
Figura N°10. Espacio destinado para trabajar el juego lúdico.....	47

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1.Encuesta aplicada a los Docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”	153
Anexo 2.Entrevista a la Autoridad del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”	156
Anexo 3.Ficha de Observación.....	157
Anexo 4.Carta de petición a diferentes expertos para validación del proyecto.....	158
Anexo 5.Encuesta realizada a Especialistas para determinar el grado de conocimiento del tema.	161
Anexo 6. Cuestionario para medir el criterio de expertos sobre la propuesta.	1656
Anexo 7.Tabulación del cuestionario para medir el criterio de los diferentes expertos sobre la propuesta planteada.....	168
Anexo 8.Certificado Urkund.....	179

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto de investigación tiene como fundamento principal dar a conocer la “Influencia del juego lúdico en el desarrollo emocional de los infantes de 4 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”, ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, año 2020, el mismo que tuvo un enfoque cualitativo y cuantitativo, posteriormente se realizó una encuesta a las educadoras de la Institución Educativa, el mismo que permitió obtener información sobre el desarrollo emocional en los niños y niñas teniendo como eje fundamental el juego lúdico

En el Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”, se ha evidenciado como problemática que las docentes no aplican nuevas estrategias lúdicas al momento del juego en las diversas áreas de la Institución, teniendo como propuesta, la elaboración de una estrategia didáctica compuesta de talleres educativos dirigida a docentes la misma que contará con una guía de juegos lúdicos con actividades que favorecerá el desarrollo emocional siendo los beneficiarios directos los niños y niñas.

Teniendo como variable independiente el juego lúdico y como variable dependiente el desarrollo emocional donde se plantea como objetivo general determinar la influencia del juego lúdico en el desarrollo emocional de los niños y niñas de 4 años de edad mediante estrategias lúdicas que permitan un adecuado desenvolvimiento en la enseñanza y aprendizaje, siendo estos puntos claves para la ejecución de la investigación.

Se debe identificar las metodologías adecuadas y el grado de interacción que tienen los niños y docentes al momento de la utilización de nuevas herramientas, técnicas y prácticas que demuestre la utilidad y relevancia que tiene esta investigación propuesta, en el que se

ofrece los resultados de un estudio realizado sobre la influencia que tiene el juego lúdico en los niños y niñas.

Mediante el cual se concluye que elaborar esta propuesta tiene gran importancia para los docentes y la comunidad educativa en general, ya que busca mejorar la calidad de enseñanza en los niños y niñas a lo largo de su formación académica

PALABRAS CLAVE: Juego lúdico, Desarrollo emocional, Emociones, Sentimientos, Aprendizaje.

ABSTRACT

LITTLE: Influence of the playing game in the emotional development of children of 4 years of age.

AUTHOR: Dayana Mishell Simbaña Criollo

TUTOR: MSc. Alejandra Espinoza

SUMMARY

Currently the game constitutes an important part in the emotional development of the infant, in such a way that, 4 year old children build their identity and trust in themselves through the engagement established with their environment, and by doing so, they will be able to express their feelings and emotions through their entire life. The present investigation work is done based on the problem evidenced in the “Centro de Desarrollo Infantil Cavanis”, because the teachers do not apply new recreational strategies while playing in the various areas of the institution, having as a proposal, the elaboration of a didactic strategy composed of educative workshops addressed to teachers. The same one that will have a guide with recreational games with different activities that will facilitate the emotional development, being the children the direct beneficiaries. Having as an independent variable the recreational game and as dependent variable the emotional development where it is proposed as a general objective to determine the influence of the recreational game in the development of 4 year old children through recreational strategies that allow a suitable development in the education and learning, being those the key points for the execution of the investigation.

Keywords: Recreational Game, Emotional Development, Emotions, Feelings, Learning

INTRODUCCIÓN

El juego favorece al crecimiento y desarrollo integral de los niños y niñas, siendo los primeros años de vida importantes para lograr experimentar diversas situaciones que le permite al infante relacionarse con el mundo que lo rodea de tal forma convertirse en una persona autónoma e independiente.

Este trabajo de investigación ayudará a las educadoras de Educación Inicial a promover el desarrollo emocional del infante a través del juego, basándose en estrategias didácticas que incluya actividades innovadoras, pues se busca conseguir en el niño, un futuro lleno de éxito y satisfacción personal.

En la actualidad la Educación Inicial asume un papel importante, el cual busca que, en los primeros años de vida se ejecuten acciones que estén dirigidas a estimular el desarrollo emocional, cognitivo, motriz, lenguaje y afectivo, de modo que, se debería dar realce a espacios más acogedores, donde el niño pueda experimentar diferentes sensaciones y emociones mediante el juego.

Los principales beneficiarios de este estudio serán los niños que asisten al Centro de Desarrollo Infantil Cavanis, así como también la comunidad educativa, siendo este trabajo factible porque se mantuvo una amplia relación con los niños durante el tiempo que se realizó esta investigación.

El primer capítulo, aborda el problema, planteamiento, la formulación, los objetivos generales y específicos debidamente elaborados de acuerdo a la investigación a desarrollar.

El segundo capítulo, trata el marco teórico, antecedentes, la fundamentación teórica y conceptual en base a la investigación del juego lúdico y el desarrollo emocional.

El tercer capítulo, hablará de la metodología de la investigación, permitiendo conocer la población, la muestra, en la cual obtendremos la recolección de la información del trabajo realizado.

El cuarto capítulo, consta del procesamiento y análisis de los cuadros estadísticos, obteniendo como resultados las conclusiones.

El quinto capítulo consta, de la propuesta que se planteó para dar solución al problema evidenciado en el Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis” a su vez se presentara los antecedentes, justificación y la descripción que se propone para dar solución al mismo.

Finalmente, en el sexto y séptimo capítulo muestra los aspectos administrativos en los que están involucrados los recursos, presupuestos, cronograma, finalizando con las conclusiones y recomendaciones del proyecto ejecutado.

CAPÍTULO 1

El Problema

1.1 Planteamiento del Problema

La Educación Inicial en la actualidad es esencial en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el niño a través del cual el docente debe brindar los conocimientos necesarios para que el infante se sienta seguro de sí mismo y pueda satisfacer sus necesidades a lo largo de su desarrollo. En el Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis” se ha detectado que existen deficiencias en cuanto a aplicación de nuevas estrategias didácticas basadas en el juego para fortalecer el desarrollo emocional de los niños de 4 años de edad. Tomando en cuenta que, el juego constituye un elemento básico en el desarrollo integral del niño, en el Currículo de Educación Inicial 2014, existen destrezas que lo vinculan, y, por tanto, los docentes deben ejecutar al momento de impartir una clase.

Cabe mencionar que el juego es una necesidad vital en el infante a través del cual el niño experimenta y vivencia las diferentes situaciones de la vida permitiéndole un adecuado desenvolvimiento en su vida personal.

Según (Wendy, 2018) afirma que:

Todo niño tiene derecho a dominar aquellos conocimientos y destrezas que probablemente utilizará en la vida; tiene derecho a vivir naturalmente felizmente y plenamente; el progreso humano depende del desarrollo de cada uno a su plena capacidad; el bienestar de la sociedad humana requiere el desenvolvimiento de una fuerte conciencia social en cada individuo (p. 18).

La presente investigación tiene como finalidad dar a conocer la influencia del juego lúdico en el desarrollo emocional de los infantes, pues es el elemento primordial en la enseñanza y en el aprendizaje.

1.2 Formulación del Problema

¿De qué manera influye el juego lúdico en el desarrollo emocional de los niños y niñas de 4 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis, ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, año 2020?

1.3 Objetivo General

- Determinar la influencia del juego lúdico en el desarrollo emocional de los niños y niñas de 4 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”, mediante la aplicación de una estrategia didáctica, permitiendo un adecuado desarrollo integral y, por tanto, un eficaz proceso de enseñanza - aprendizaje.

1.4 Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente la influencia del juego lúdico en el desarrollo emocional de los niños y niñas de 4 años a través de una investigación bibliográfica.
- Diagnosticar los problemas que se presentan en el desarrollo emocional de los niños y niñas de 4 años a través de herramientas de recolección de información.
- Diseñar los componentes de la estrategia didáctica basada en el juego lúdico, como propuesta para el fortalecimiento del desarrollo emocional de niños y niñas de 4 años.

CAPÍTULO II

MARCO TEÒRICO

2.1 Antecedentes del Estudio

Las emociones forman parte de nuestras vidas y están presentes en cada momento y en cada espacio. Su presencia da fruto a nuestra personalidad y manera de relacionarnos. La gran importancia que tienen las emociones en la vida, y en especial en la de los niños, hace que la escuela sea un lugar idóneo para su exploración y experimentación.

Según la Sección de Educación de la sede de UNICEF 2018, explica que “La estimulación adecuada, el cerebro de un niño realiza conexiones a menos 1.000 por segundo. Sin embargo, existen indicios recientes de que dicha velocidad podría ser de hasta un millón por segundo”. Es decir que los niños de todo el mundo, mientras reciban una estimulación a temprana edad, obtendrán un desarrollo en la creatividad más óptimo en cuanto a la respuesta mental y física, la cual puede darse fomentada en el juego.

En este sentido con lo planteado anteriormente se deduce que el juego es una forma que poseen las personas de expresar sentimientos y emociones, se da la importancia al

juego infantil ya que es vital en muchos aspectos siendo el desarrollo social, emocional e intelectual, uno de los vehículos más poderosos que tienen los niños y niñas para probar y aprender bien nuevas habilidades, conceptos y experiencias.

Un referente interesante que aporta al proyecto desde el nivel internacional, es el ejercicio de investigación realizado por Castro.

Según (Barriga, 2017) afirma:

A través del juego se potencia el aprendizaje y desarrollo de los niños. Mediante el juego, exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social en que actúan e intercambian papeles, también ejercen su imaginación al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética (p. 128).

De acuerdo a la perspectiva del autor menciona que los infantes a través del juego van adquiriendo competencias físicas acercándose cada vez al mundo de la realidad, de esta forma los niños se preparan tanto emocionalmente como físicamente pues este logro le permite mejorar sus habilidades y destrezas y sobre todo a mejorar la relación que tiene con su entorno.

Se presenta como referente aportes valiosos a este proceso de investigación formativa, el proceso de investigación que recopila las experiencias, tesis e investigaciones sobre el juego desarrolladas por los estudiantes de la Licenciatura en Educación Preescolar de la Universidad de San Buenaventura – Cali en el año 2014.

Según (Cárdenas,2005) afirma que:

La importancia del juego en los niños y niñas de Primer año de Educación Básica del Jardín de San Antonio de la ciudad de Quito, se pone en conocimiento la importancia del juego la metodología utilizada es tipos de juegos, juego libre, simbólico, juego experimental, recursos del juego y juguete, juegos cooperativos, juegos de coordinación y juegos de roles, ya que es muy importante para el desarrollo y el aprendizaje del niño y niña. (Pág. 68)

El autor considera que la acción conjunta del niño y la niña y del medio que le rodea, ya sea en el hogar o en la escuela es un factor que hace posible que los mediadores externos lleguen a convertirse en internos, de ahí que mientras más experiencias tenga en el juego el infante más desarrollara su capacidad para aprender.

Según las autoras (Rivera & Sarria,2014) afirman:

Es importante investigar acerca del juego ya que es la herramienta más importante para integrar al niño preescolar en los procesos de su formación tanto académica como en relación con el mundo que lo rodea. Mediante el juego el niño aprende a interactuar, a expresar sus emociones, sus habilidades y comprender distintas situaciones por medio de su participación grupal. (pág.80)

Desde el punto de vista de las autoras se ha llegado a la conclusión que el juego es importante en el proceso de enseñanza, a través de la Educación Inicial se afianza acciones desde el aula y la familia, sin dejar de lado el rol que cumple la educadora como mediadora del aprendizaje, por esta razón se tiene como objetivo primordial la ejecución

de estrategias didácticas que faciliten el fortalecimiento del desarrollo emocional de los niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”.

La investigación planteada se diferencia de los trabajos anteriormente mencionados, por concebir que la maestra parvularia juega un papel determinante en el proceso de formación de los niños y niñas, ya que con el manejo científico y pedagógico de un conjunto de estrategias didácticas se fortalecerá el proceso de enseñanza en los niños y niñas de Educación Inicial lo que ayudará a su formación integral.

Según (Medina, 2018) afirma que:

El interés que refleja el proyecto se centra principalmente en conocer la influencia que tiene el juego lúdico en el desarrollo emocional de los niños y niñas de 4 años, por lo tanto, en la actualidad se puede considerar que el juego es una herramienta fundamental que se utiliza en el infante para que despierte en el interés y la curiosidad de conocer nuevas cosas, de tal manera que contribuye positivamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje. (pag.211)

2.2. Fundamentación Teórica

2.2.1. Teorías del Juego Jean Piaget

Piaget, (Unesco, 2012) considera “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.” (P.4)

De acuerdo al autor manifiesta que el juego forma para importante en el desarrollo emocional del niño, porque a partir de ella se va representando la asimilación funcional en la vida evolutiva del infante en la que forman parte las capacidades sensorio motrices y simbólicas quienes serían condicionantes al momento del juego.

2.2.1.2 Teorías del Juego Lev Vygotsky

Vygotsky, Lev (1979) manifiesta que: “el juego es una actividad social en la que el niño y niña, por medio de la interacción con sus pares, logra apropiarse de su cultura. Adquiere las relaciones sociales fundamentales propias de su cultura al imitar y reproducir las acciones de los adultos”. (p.263)

El autor menciona que jugar es fundamental para el desarrollo integral del niño siempre y cuando exista una buena relación con las personas que lo rodean, ya que mediante el juego se estará estimulando la capacidad para resolver sus propios problemas, saber esperar su turno, y sobre todo a convivir en armonía con las personas de su entorno.

María Montessori

Montessori, (Unesco, 2012) se caracterizó por, proveer un ambiente preparado: ordenado, estético, simple, real, donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo de los niños. El aula Montessori integra edades agrupadas en períodos de 3 años, lo que promueve naturalmente la socialización, el respeto y la solidaridad. (p. 5)

El método de María Montessori son ambientes preparados donde cada uno de los materiales que existen en el aula de clases, despiertan la curiosidad de cada uno de los

niños por lo que a través de la exploración y manipulación de cada uno de los objetos el infante podrá desarrollar las diferentes destrezas y habilidades a lo largo de su etapa inicial.

2.2.1.2 Juego

Definición:

Por su parte, Vygotsky (1971) afirma que:

El juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico, considerando que el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos, con un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos. (p. 38)

Se puede manifestar que el juego es una actividad en donde el infante va ir adquiriendo diferentes tipos de experiencias a través de la experimentación que realiza en su diario vivir.

El diccionario de la Real Academia Española (2001) describe el jugar como “Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse.” Esto es lo que se puede considerar el juego, una actividad que se realiza por puro placer, sin buscar ningún resultado final concreto. Pero cuando se habla del juego en los niños este ya coge más importancia, al ser una de sus principales tareas que les ayuda a crecer de forma integral (a nivel cognitivo, físico, social y emocional).

(Tió, 2016) afirma que: “El juego es la actividad más importante, trascendental e insustituible que permite al niño desarrollar sus habilidades, destrezas, inteligencia, lenguaje e imaginación” (p.160).

2.2.1.3 Juego Lúdico

Yturalde (2009) señala que:

Los juegos lúdicos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego lúdico tiene en las etapas preescolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego lúdico como detonador del aprendizaje. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (p. 85)

Cabe mencionar que este autor hace referencia a la importancia que tiene el lúdico en el proceso de la enseñanza y aprendizaje en el infante, siendo la etapa inicial uno de los primeros procesos de formación académica para lo cual la lúdica provee una serie de actividades en donde el niño demostrara placer, creatividad e ira adquiriendo conocimientos al momento de darle la libertad para jugar.

El juego es una actividad inherente a los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre tenderá a desarrollarla y, por supuesto, también, la necesitará, porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos poco agradables. Existen diversos tipos de juegos, aquellos que implican la

mente, otros que demandarán de parte de quienes los despliegan un uso físico y los lúdicos, los cuales son aquellos que propician una enseñanza. Pero además de esta diversión que los mismos suelen reportarles a quienes los desempeñan, también resultan ser muy útiles e importantes a la hora del desarrollo de determinadas destrezas, habilidades y aprendizajes.

En este sentido, Fuentes (2003) afirma que:

A través del juego el niño va afianzando los conocimientos. Por ejemplo, un niño que ya haya alcanzado la suficiente habilidad manual para usar las tijeras afianzará esa habilidad jugando a recortar. El juego le permite consolidar notablemente habilidades y destrezas (p. 31).

Según (Coronel, 2019) afirma que:

Los juegos lúdicos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego lúdico tiene en las etapas preescolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego lúdico como detonador del aprendizaje. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (p. 85).

2.2.1.4 Tipos de Juegos

Juegos Funcionales

Es el típico juego de la fase sensoriomotora. Es un juego de ejercicios que no representa ningún simbolismo, únicamente consiste en repetir determinadas actividades o rutinas para adaptarse a su realidad poco a poco. Por ejemplo, a los niños les gusta manipular objetos, pero no entienden que sigan existiendo, aunque se escapen del alcance de su vista, (Marcos, 2017)

Juegos Simbólicos

El juego simbólico según Piaget:

Es la actividad que constituye la expresión y la condición del desarrollo del niño, que se caracteriza porque a cada etapa del desarrollo está vinculado un cierto tipo de juego, con una secuencia establecida, y que significa un verdadero relevador de la evolución mental del niño. El inicio de la simbolización en el juego del niño se da cuando pasa de una conducta concreta a una conducta “como si” y este da paso al lenguaje en el niño, ya que al realizar una conducta que significa algo en otro momento lo ayuda para poner un símbolo o palabra en el lugar de un objeto, una persona o una acción.

Según (Jimenez, 2015) afirma que:

El autor considera que mediante este tipo de juegos los niños van asumiendo roles que en un futuro van a llegar a desempeñar, de modo que comienzan apropiarse del mundo de la realidad y la fantasía por lo tanto los tipos de juguetes que más le llama la atención empiezan por los son los superhéroes, juegos de médicos, mecánicos, muñecas, coches, disfraces y todos aquellos que tengan que ver con la vida que desempeña el adulto, (Pág. 22)

Juegos Reglados

(Lopez A. , 2018) “Los juegos de reglas: son aquellos en los que existe una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.”

Este tipo de juego se basa en reglas e instrucciones que todo jugador debe establecer al momento de iniciar la actividad, al tratarse de un juego colectivo se requiere de participantes que estén dispuestos a ganar o perder según el juego lo amerite.

Juego de Construcción

A partir de estos juegos los niños y niñas ejercitan aspectos creativos y psicomotores. Este tipo de juego es de gran importancia para el desarrollo integral por lo general su inclusión en las actividades lúdicas del aula se limita al juego con bloques de madera de plástico, juegos de piezas para unir entre otros.

Melanie Klein (1989) afirma que:

El niño puede usar libremente los juguetes que hay en la sala de terapia. En esta situación, el analista puede acceder a las fantasías inconscientes del niño a través de sus acciones con los juguetes. Desde este punto de vista, se puede considerar que el juego sustituye a la asociación libre; método que caracteriza el análisis del adulto. (p. 279)

Según el criterio de la autora el infante obtendrá un mayor beneficio a través de la manipulación y el contacto que tenga con los juguetes esto aportará en gran medida en su imaginación y creatividad.

2.2.1.5 Características del Juego

(Garvery, 1985) afirma que:

“El juego tiene unas características que lo hacen único, y que lo diferencian de otras actividades. Algunos autores indican que existen 5 características que hacen único al juego” (p.15).

- ✓ Es placentero y suele ser divertido: se hace por placer, no por obligación.
- ✓ No tiene metas o finalidades extrínsecas: se juega por el placer de jugar, por causas intrínsecas. No hay un fin particular por hacerlo.
- ✓ Es espontáneo, voluntario: no se puede obligar a jugar.
- ✓ Implica cierta participación activa por parte del jugador: es el propio jugador quien interviene, así que tiene que haber un mínimo de participación.
- ✓ El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego: ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.
- ✓ Se ha considerado que el juego y sus características ayudan a alcanzar el desarrollo integral en los niños y niñas, mediante los diferentes tipos de juegos el infante lograra alcanzar su máximo potencial para que se pueda desenvolver de una manera satisfactoria.

2.2.1 Importancia del Juego

Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden

a conocer la vida jugando sin dejar de lado los valores que deben ser fundamentales en el diario vivir. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

(Llull, J, 2019) afirma que:

Según el texto se menciona que el juego es de gran importancia en la vida de los niños de modo que causa diferentes tipos de emociones alegría y felicidad en cada uno de los infantes. Siendo el juego un pilar fundamental quien ayude a resolver diferentes tipos de problemas en su vida diaria, (Pág. 89)

2.2.1.2 Habilidades desarrolladas por el niño a través del juego

- ✓ Habilidades físicas- agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.
- ✓ Habla y lenguaje- desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chiste.
- ✓ Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- ✓ Inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar.
- ✓ Inteligencia emocional- autoestima, compartir sentimientos con otros.
- ✓ El juego facilita el aprendizaje sobre:
- ✓ Su cuerpo- habilidades, limitaciones.
- ✓ Su personalidad- intereses, preferencias.
- ✓ Otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.
- ✓ El medio ambiente- explorar posibilidades, reconocer peligros y límites
- ✓ La sociedad y la cultura- roles, tradiciones, valores.
- ✓ Dominio propio- esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
- ✓ Solución de problemas considerar e implementar estrategias.
- ✓ Toma de decisiones reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

2.2.1.3 Rol del Educador

Fernández y otros (2000), resume el rol del educador respecto a las actividades lúdicas en las siguientes funciones: preparar el ambiente adecuado para que los niños o niñas jueguen, es vital la creación de espacios y tiempos para jugar como una de las tareas más importantes del educador. Para que ellos se puedan concentrar en el juego necesitan tener la seguridad de que no van a ser avasallados por otros, posiblemente mayores o que están realizando juegos que requieren más movilidad. Por ello, el docente deberá preparar el espacio de forma que los juegos sedentarios, los que requieran mayor concentración en ellos, se puedan realizar sin ser interrumpidos por los que están jugando de forma turbulenta.

Igualmente, deberá dar salida a la necesidad de juegos expansivos y de movimiento de los niños y niñas, sin que ello signifique molestar o interrumpir a los otros. Lo mejor es disponer de espacio organizado y suficiente para permitir las diferentes formas de juego sin necesidad de que ellos se interfieran.

Por otra parte, el educador tiene que seleccionar materiales adecuados para el juego, saber cuáles son los materiales adecuados a la edad y necesidades de los niños y niñas. Debe conseguir que su grupo tenga material suficiente tanto en cantidad como en diversidad, de que están hechos, por la actividad que promueven en los infantes, por el interés que provocan, por su atractivo, por su diseño, entre otros. Debe tener en cuenta,

además, si en el grupo hay alguno con necesidades educativas especiales, de forma que tenga que incorporar algún material complementario.

2.2.1.4 Las Emociones

Goleman (1995) afirma que la palabra emoción proviene del verbo latino moveré (que significa «moverse») más el prefijo «e-», significando algo así como «movimiento hacia» y sugiriendo, de ese modo, que en toda emoción hay implícita una tendencia a la acción. Basta con observar a los niños o a los animales para darnos cuenta de que las emociones conducen a la acción; es sólo en el mundo «civilizado» de los adultos en donde nos encontramos con esa extraña anomalía del reino animal en la que las emociones los impulsos básicos que nos incitan a actuar parecen hallarse divorciadas de las reacciones. Los sentimientos, las aspiraciones y los anhelos más profundos parten de una emoción (p.183).

(Macuna, 2020) afirma que:

Las emociones son reacciones representativas de cada individuo, cada vez que este percibe un estímulo, ya sea de un objeto, persona, lugar o suceso, provoca que automáticamente se desate una emoción dentro de sí, dando lugar a una serie de respuestas manifestadas a través de las diferentes expresiones faciales, las mismas que le permiten tener la capacidad de conocerse a sí mismo y a los demás. En los niños las emociones pueden surgir y depender del momento en el que se encuentran, ya que los infantes activan su inteligencia emocional desatando una capacidad intelectual que les permite resolver problemas por medio de sus emociones (p.27).

2.2.2.4 Desarrollo de las Emociones a través del Juego

Según Mora (2012) afirma que:

Los mecanismos cerebrales de la curiosidad se ponen ya en funcionamiento a los pocos meses de nacer el niño. El juego en el niño se produce utilizando esos mecanismos de la

curiosidad que están conjuntados con la emoción, la recompensa y el placer. Así, a través del juego el niño realiza casi todos los aprendizajes posibles.

A través del placer que le produce en el niño el juego, le lleva a conseguir objetivos de aprendizaje siendo el momento idóneo para que el niño empiece a experimentar abiertamente sus emociones y aprenda a controlarlas. Por esta razón el juego debe de ser libre siempre y cuando sea controlado por un adulto.

2.2.1.5 Tipos de Emociones

(Parra A, 2018) afirma que:

Existen una variedad de emociones en el que cada persona puede reaccionar de diferente manera las más fundamentales son:

- **Alegría:** Felicidad y bienestar generado normalmente al conseguir algo que deseamos. Nos sirve para darnos cuenta de lo que queremos y nos motiva a repetir la conducta.
- **Ira:** Enfado o rabia al no alcanzar un deseo, al sentirnos amenazados o agredidos. Nos sirve, cuando se muestra de forma adaptativa, para movilizarnos y defendernos, evitar un daño y buscar la solución a un problema.
- **Tristeza:** Sensación de desesperación, melancolía, pesimismo, etc., ante una pérdida. Nos sirve para indicar que necesitamos un tiempo para nosotros, para pensar en lo sucedido y procesarlo debidamente. Además, es una señal que muestra que necesitamos apoyo de los demás.

- **Miedo:** Respuesta de alarma ante una amenaza o peligro real o anticipado. Nos sirve para ponernos en alerta y centrar nuestra atención en la mejor solución posible.
- **Sorpresa:** Asombro o desconcierto ante algo inesperado. Nos sirve para situarnos y centrarnos en lo que debemos hacer.
- **Desagrado:** Aversión ante algo que nos desagrada. Nos sirve para aprender a reconocer lo que no nos gusta, y así alejarnos y rechazarlo.

Todo este tipo de emociones de una u otra manera pueden llegar a expresar los niños a lo largo del día ya que de una u otra manera hay que enseñarles a los infantes a saber controlar todo tipo de estado de ánimo, (Parra, 2018)

2.2.1.6 Funciones de las Emociones

Según el autor (Mora, 2008) en su teoría destaca como puntos importantes las 7 funciones esenciales de las emociones:

- ✓ Las emociones nos empujan a evitar estímulos negativos como el dolor, a conseguir estímulos positivos como el alimento o recompensarte como el amor. De esta forma se consigue la motivación suficiente para mantener la supervivencia.
- ✓ Las emociones sirven de activación a nivel general del sistema cerebral. Esto hace que el individuo reaccione a nivel general.
- ✓ La emoción mantiene el interés por descubrir cosas y situaciones nuevas. Estos nuevos descubrimientos hacen que el marco de seguridad para la supervivencia del individuo se amplíe.

- ✓ Las emociones son un lenguaje rápido y efectivo. Las emociones se expresan a nivel corporal y esto hace que las otras personas enseguida entiendan lo que está sintiendo. Este tipo de expresión provoca que se crean lazos emocionales que ayudan a la supervivencia biológica y emocional.
- ✓ Las emociones ayudan a almacenar y evocar de forma más afectiva recuerdos en la memoria. Esto se produce porque son un inputo importante en la persona que le hace relacionar la situación con la emoción vivida.
- ✓ Las emociones trabajan conjuntamente con la razón y hacen que la persona tome decisiones de forma consciente, pero utilizando la cognición y la emoción.

2.2.1.7 Características del Desarrollo Emocional de los niños de 4 años

Según (Marquez, 2018) afirma que:

El niño presenta una inestabilidad en sus emociones siendo las siguientes:

- ✓ Se ríe y llora sin una razón aparente, y eso provoca que vuelva, alguna que otra vez, a las rabietas de los dos años. (Marquez, 2018)
- ✓ El niño de cuatro años va a sentir una preferencia especial por su madre si es niño, identificándose con el padre y compitiendo con él por su madre. Sin embargo, la niña mostrará debilidad por su padre y actuará de igual manera que el niño. (Marquez, 2018)
- ✓ El niño de 4 años es más independiente. Se siente capaz, y lo es, de controlar su propia fuerza y seguridad, (Marquez, 2018)
- ✓ Es a partir de esta edad cuando se desarrolla la conciencia emocional. Ésta le ayudará a tomar conciencia de lo que siente y por qué lo siente. Si tiene vivencias agradables mostrará seguridad. (Marquez, 2018)

- ✓ En torno a los 4 años, el lenguaje jugará un papel importante. Gracias a este, el niño será capaz de comprender la realidad, comunicar experiencias y expresar sentimientos. (Marquez, 2018)

2.2.1.8 Habilidades básicas para un adecuado control emocional

(Rios, 2020) afirma que:

Existen cuatro habilidades básicas para el control emocional:

1. Percepción, evaluación y expresión de emociones.

Esta habilidad se refiere al grado en que las personas son capaces de identificar sus emociones, así como los estados y sensaciones fisiológicas y cognitivas que ellas conllevan. Además, implica la capacidad para expresar adecuadamente los sentimientos y las necesidades asociadas a los mismos en el momento oportuno y del modo correcto. (Rios, 2020)

2. Asimilación o facilitación emocional.

Implica la habilidad para tener en cuenta los sentimientos cuando realizamos un proceso de toma de decisiones. Las emociones sirven para modelar y mejorar el pensamiento al dirigir nuestra atención hacia la información significativa, pueden facilitar el cambio de perspectiva y la consideración de nuevos puntos de vista. (Rios, 2020)

3. Comprensión y análisis de las emociones.

Implica saber etiquetar las emociones y reconocer en qué categoría se agrupan los sentimientos. Así como conocer las causas que las generan y las consecuencias futuras de nuestras acciones. (Rios, 2020)

4. Regulación Emocional.

Según (Rios, 2020) afirma que:

Supone la regulación consciente de las emociones. Incluiría la capacidad para estar abierto a los sentimientos, tanto positivos como negativos. Además, abarcaría la habilidad para regular las emociones moderando las negativas e intensificado las positivas sin reprimir ni exagerar la información que comunican (p.89).

2.2.1 Definición de Talleres

Según (Maya, 2020) argumenta lo siguiente:

El taller se constituye en la actividad más importante desde el punto de vista del proceso pedagógico, pues además de conocimientos aporta experiencias de vida que exigen la relación de lo intelectual con lo emocional y activo e implica una formación integral del alumno. Es un espacio de interacción entre el facilitador y los participantes (p.132).

2.2.1.2 Características de los Talleres

- ✓ El taller tiene varias dimensiones: educativa, social, de creatividad y de acción en la práctica.
- ✓ En el taller no solo se analiza un tema, sino que trasciende el momento llega el compromiso individual y/o colectivo para la acción.
- ✓ Es una llegar hacer a partir de la experiencia.
- ✓ Es el subyacente el fin de transformación individual, grupal o comunitario de la realidad.
- ✓ Hay una producción de conocimiento, (Machaca J, 2019)

2.2.1.3 Competencias que promueve el Taller Educativo

Los talleres educativos desarrollan competencias de diseño o acción, en particular, en relación a innovaciones y reformas en las prácticas sociales o de servicio, así como también para actividades privadas que se llevan a cabo en el tiempo libre.

2.3 Fundamentación Conceptual

1. **Juego:** El juego es un hecho motriz implícito en la práctica habitual del niño. Se considera el mejor medio educativo para fortalecer el aprendizaje, fortaleciéndose con el todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual, el socio afectivo.
2. **Juego Lúdico:** La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura.
3. **El desarrollo emocional:** 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, (Montes, 2018)
4. **Estrategias didácticas:** Acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Una estrategia didáctica es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. (Barriga, 2017)
5. **Aprendizaje:** El Aprendizaje es la adquisición de nuevas conductas de un ser vivo a partir de experiencias previas, con el fin de conseguir una mejor adaptación al

medio físico y social en el que se desenvuelve. Algunos lo conciben como un cambio relativamente permanente de la conducta, que tiene lugar como resultado de la práctica, (Mantilla, 2016)

6. **Emociones:** Una emoción es un proceso que se activa cuando el organismo detecta algún peligro, amenaza o desequilibrio con el fin de poner en marcha los recursos a su alcance para controlar la situación. Por tanto, las emociones son mecanismos que nos ayudan a reaccionar con rapidez ante acontecimientos inesperados que funcionan de manera automática, son impulsos para actuar (F, Abascal y Palmero 1999)
7. **Sentimiento:** Los sentimientos están fuertemente vinculados al cerebro, determinan como una persona reacciona ante distintos eventos. Se trata de impulsos sensibles hacia aquello imaginado como un hecho positivo o negativo, es decir, los sentimientos son “mini emociones” que determinan el estado de ánimo de una persona, (Narvaes, 2018)
8. **Habilidades:** La habilidad es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio. Casi todos los seres humanos, incluso aquellos que observan algún problema motriz o discapacidad intelectual, entre otros, se distinguen por algún tipo de aptitud, (Corcino, 2012)
9. **Destreza:** Es la habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad; está vinculada a trabajos físicos o manuales. Se relaciona con las respuestas perceptivo motoras que han sido adquirida con la experiencia o práctica, o sea se adquieren como reflejos condicionados, caracterizados por la precisión y seguridad, eficiencia y eficacia en su ejecución, con un gasto mínimo de energía.

10. **Inteligencia:** La inteligencia es la capacidad de relacionar conocimientos que poseemos para resolver una determinada situación. Si indagamos un poco en la etimología de la propia palabra encontramos en su origen latino *intelligere*, compuesta de *intus* (entre) y *legere* (escoger), (Jimenez, 2015)
11. **Conocimiento:** Proceso en virtud del cual la realidad se refleja y reproduce en el pensamiento humano; dicho proceso está condicionado por las leyes del devenir social y se halla indisolublemente unido a la actividad práctica. El fin del conocimiento estriba en alcanzar la verdad objetiva, (Lopez H. , 2016)
12. **Enseñanza:** La enseñanza refiere a la transmisión de conocimientos, valores e ideas entre las personas. Si bien esta acción suele ser relacionada solo con ciertos ámbitos académicos, cabe destacar que no es el único medio de aprendizaje. Pueden ser mencionadas otras instituciones, como religiosas o clubes y también fuera de las mismas, sea en familia, actividades culturales, con amigos etc., (Perez, 2017)
13. **Planificación:** La planificación se puede definir como un proceso bien meditado y con una ejecución metódica y estructurada, con el fin el obtener un objetivo determinado, la planificación en un sentido un poco más amplio, podría tener más de un objetivo, de forma que una misma planificación organizada podría dar, mediante la ejecución de varias tareas iguales, o complementarias, una serie de objetivos, (Riquelme, 2016)
14. **Valores:** Los valores son aquellos principios, virtudes o cualidades que caracterizan a una persona, una acción o un objeto que se consideran típicamente positivos o de gran importancia por un grupo social. Los valores definen los pensamientos de las personas y la manera en cómo desean vivir y compartir sus experiencias con quienes les rodean, (Marquez, 2018)

15. **Pensamiento:** El pensamiento es una disposición natural del hombre y puede ser emparentado con el concepto de reflexión. Este tipo de actividad se va agudizando con el paso del tiempo, teniendo los niños pequeños un mero reflejo de tal circunstancia. Con la incorporación de nuevas habilidades cognoscitivas, la capacidad de pensar adquiere nuevos visos y posibilidades, (Definicion, 2019)

2.4 Fundamentación Legal

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional. (Ministerio de Educación , 2013)

La Convención sobre los Derechos del Niño ratificada por el Ecuador el 23 de marzo de 1990, señala en el artículo 3, numeral 1, que “En todas las medidas concernientes a los niños que tomen las instituciones públicas o privadas de bienestar social, los tribunales, las autoridades administrativas o los órganos legislativos, una consideración primordial a que se atenderá será el interés superior del niño”. Por otra parte, el numeral 3 manifiesta que “Los Estados Partes se asegurarán de que las instituciones, servicios y establecimientos encargados del cuidado o la protección de los niños cumplan las normas establecidas por las autoridades competentes, especialmente en materia de seguridad,

sanidad, número y competencia de su personal, así como en relación con la existencia de una supervisión adecuada”. (UNICEF, 2006)

Artículo 18. Derecho a la integridad personal. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a ser protegidos contra todas las acciones o conductas que causen muerte, daño o sufrimiento físico, sexual o psicológico. En especial, tienen derecho a la protección contra el maltrato y los abusos de toda índole por parte de sus padres, de sus representantes legales, de las personas responsables de su cuidado y de los miembros de su grupo familiar, escolar y comunitario. Para los efectos de este Código, se entiende por maltrato infantil toda forma de perjuicio, castigo, humillación o abuso físico o psicológico, descuido, omisión o trato negligente, malos tratos o explotación sexual, incluidos los actos sexuales abusivos y la violación y en general toda forma de violencia o agresión sobre el niño, la niña o el adolescente por parte de sus padres, representantes legales o cualquier otra persona.

De la misma forma, en el artículo 40 de la LOEI se define al nivel de Educación Inicial como el proceso de “acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas. La Educación de los niños y niñas desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que esta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

2.5 Formulación de Hipótesis o preguntas directrices

¿Cómo influyen los juegos lúdicos en el desarrollo emocional de los niños y niñas de 4 años de edad?

¿De qué manera se da el desarrollo emocional en los niños y niñas de 4 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil Cavanis?

¿Qué conocimientos tienen los docentes sobre la influencia del juego lúdico en el desarrollo emocional del infante?

¿De qué manera la aplicación de estrategias lúdicas permitirá un progreso en el desarrollo emocional del niño?

2.5.0.1 Caracterización de las variables presuntas de la Investigación

2.5.0.2 Caracterización de la Variable Independiente: Juegos lúdicos

El juego constituye un elemento importante en el niño puesto que, aprenden a conocer la vida jugando de manera libre y espontánea, a través del juego experimentan el mundo que lo rodea siendo un principal instrumento para la formación en la Educación.

2.5.0.3 Caracterización de la Variable Dependiente: Desarrollo Emocional

Es un proceso mediante el cual el niño va construyendo su identidad, seguridad, confianza de sí mismo y del mundo que lo rodea, implica aspectos relacionados con las emociones tanto a nivel personal como en los demás.

2.5.0.4 Indicadores

Variable Independiente: Juego Lúdico

Tabla 1. Variable Independiente

DEFINICIÓN	DIMENSION	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma	Proceso complejo	De origen De naturaleza De Stock	2	TÉCNICA Observación
	Comportamiento	Habilidades Conductas	2	INSTRUMENTO Encuesta Entrevista
	Acción autónoma	Decisión	2	

Elaborado por: Dayana Simbaña

Variable Dependiente: Desarrollo Emocional de los niños y niñas

Tabla 2. Dependiente

DEFINICIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Es el proceso por el cual el niño construye su identidad , su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, a través de las interacciones sociales que establece con su entorno, teniendo como propósito un mejor aprendizaje.	Construcción de la identidad	•De origen •De naturaleza •De stock	1	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Encuesta Entrevista
	Interacción Social	•Virtud de rol •Virtud de proceso •Razón de status	1	
	Propósito	•Persuadir •Educar •Entretener	2	

Elaborado por: Dayana Simbaña

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.01 Diseño de la investigación

Para realizar el presente trabajo de investigación se tomó como referencia la metodología cuantitativa, de acuerdo con Tamayo (2007), consiste en el contraste de teorías ya existentes a partir de una serie de hipótesis surgidas de la misma, siendo necesario obtener una muestra, ya sea en forma aleatoria o discriminada, pero representativa de una población o fenómeno objeto de estudio

Según (Pérez J, 2012) afirma que:

La investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes. (p.25)

La metodología del trabajo de investigación tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo, cualitativo porque aquí se detallan las características de los fenómenos a través de las diferentes técnicas como son la observación y la encuesta, a través del investigador se tomó en cuenta datos específicos del lugar en donde se realizaron los hechos, y cuantitativo porque se usan datos numéricos y estadísticos, que permiten

contabilizar con claridad los diferentes términos que forman parte del problema, es decir se sabrá con mayor claridad cuán importante es el juego lúdico en el desarrollo emocional de los infantes de 4 años de edad en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

3.01.01 Tipos de investigación

3.01.02 Investigación Descriptiva

Según (Ramirez, 2016) afirma que:

La investigación que se ejecutó para el siguiente proyecto de investigación es descriptiva según el autor (Fidias G. Arias (2012), define: la investigación descriptiva en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere. (p.24)

El lugar de investigación es de campo y documental debido a que se desarrolla este proyecto en el Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis” con niños y niñas de 4 años de edad de esta manera se empleó este proyecto determinando los datos cualitativos del fenómeno estudiado. Siendo el investigador quien mantiene una relación directa con la realidad de los hechos y acontecimientos para obtener información a los objetivos que fueron planteados anteriormente.

3.01.03 Investigación Documental

Según (Morales, 2018) afirma:

La investigación documental fue la otra fuente que formó parte de este proyecto según, (Alfonso, 1994) la investigación documental es un procedimiento científico, un proceso sistemático de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de información o datos en torno a un determinado tema. Al igual que otros tipos de investigación, éste es conducente a la construcción de conocimientos. (p.2)

3.4 Métodos

3.04.01 Inductivo

Según (Arrieta, 2016) afirma:

El método inductivo parte de casos particulares para llegar a una proposición general. El uso del razonamiento inductivo fue y es de gran importancia en el trabajo científico en general, ya que consiste en la recolección de datos sobre casos específicos y su análisis para crear teorías o hipótesis. Este método permite formular la hipótesis, siendo que la mayor parte de los docentes no utiliza el juego lúdico como estrategia didáctica en el desarrollo emocional.

3.04.02 Deductivo

El método deductivo es un tipo de razonamiento usado para aplicar leyes o teorías a casos singulares. Es el método utilizado en las ciencias formales, como la lógica y la matemática. Además, el razonamiento deductivo es clave en la aplicación de leyes a fenómenos particulares que se estudian en la ciencia (Arrieta, 2016).

Este método de investigación se ha utilizado debido a que permite saber cuál es el tipo de problema detectado en la Institución Educativa a través de la encuesta a los docentes, y la entrevista realizada a la directora, siendo estos medios para dar seguimiento a la investigación.

Para realizar esta investigación se tomará en cuenta la siguiente definición: La población es un conjunto de individuos de la misma clase, limitada por el estudio. Según

Tamayo y Tamayo, (1997), “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde la unidad de población posee una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación” (P.114). Se ha tomado en cuenta para la realización de encuestas a 10 docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis” de la ciudad de Quito, y a su vez ejecutar una entrevista a la directora del Centro Infantil, siendo los beneficiarios directos 15 niños y niñas de 4 años de edad.

La muestra es la que puede determinar la problemática ya que les capacita de generar los datos con los cuales se identifican las fallas dentro del proceso. Según Tamayo, T. Y Tamayo, M (1997), afirma que la muestra “es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico” (p.38). Para la realización de esta investigación no se hace necesario obtener una muestra, pues la cantidad de la población es un número manejable.

Tabla 3. Población

Cantidad de niños y niñas observados y docentes encuestados

Población	Cantidad
Docentes	10
Directora	1
Niños	20
Total	31

Fuente: Proyecto de investigación

Elaborado por: Dayana Simbaña

3.5 Procedimientos de la Investigación

Para la ejecución del proyecto de investigación se ha tomado en cuenta varias técnicas que permiten la acogida de información y recolección de datos que posteriormente busquen solución a las dificultades presentadas en la investigación.

3.05.01 Técnicas e Instrumentos de Investigación

3.05.02 Encuesta:

Según (Grasso, 2006) menciona que: La encuesta es un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y al mismo tiempo obtener esa información de un número considerable de personas, así, por ejemplo: Permite explorar la opinión pública y los valores vigentes de una sociedad, temas de significación científica y de importancia en las sociedades democráticas.

Esta técnica fue aplicada a las docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”, para poder obtener toda la información acerca del juego lúdico y como interviene en el desarrollo emocional de los niños de 4 años, en la cual se han planteado preguntas que fueron de utilidad para la realización del proyecto.

3.05.03 Observación

Según (Pardinas, 2005) menciona que: La observación es la acción de observar, de mirar detenidamente, en el sentido del investigador es la experiencia, es el proceso de mirar detenidamente, o sea, en sentido amplio, el experimento, el proceso de someter

conductas de algunas cosas o condiciones manipuladas de acuerdo a ciertos principios para llevar a cabo la observación. Observación significa también el conjunto de cosas observadas, el conjunto de datos y conjunto de fenómenos.

En este sentido, que pudiéramos llamar objetivo, observación equivale a dato, a fenómeno, a hechos, (Pérez J, 2012)

Mediante esta técnica se mantuvo una observación directa con los niños y niñas de 4 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”, para que de esta manera se pueda desarrollar diferentes estrategias didácticas que ayuden en el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Pérez J, 2012)

3.05.04 Entrevista

La entrevista, es una forma específica de interacción social que tiene por objeto recolectar datos para una investigación. El investigador formula preguntas a las personas capaces de aportarle datos de interés, estableciendo un diálogo peculiar, asimétrico, donde una de las partes busca recoger informaciones y la otra es la fuente de esas informaciones, (Pérez J, 2012)

El autor hace referencia a que la entrevista es una forma de comunicación directa para obtener información detallada acerca del tema a ser investigado. Por esta razón se empleó la entrevista la directora del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”, cuyo propósito fue conocer su criterio y, de esta manera obtener toda la información necesaria acerca de la Influencia que tiene el juego lúdico en el Desarrollo Emocional de los niños y niñas de 4 años, (Pérez J, 2012)

CAPÍTULO IV

PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS ESTADÍSTICO

4.1 Procesamiento y análisis de cuadros estadísticos

4.1.1 Tabulación de la encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis” 2019-2020

Pregunta 1: ¿Conoce usted qué es el juego lúdico?

Tabla 4. Juego Lúdico

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	10	100%
NO	0	0%
TAL VEZ	0	%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”

Elaborado por: Dayana Simbaña

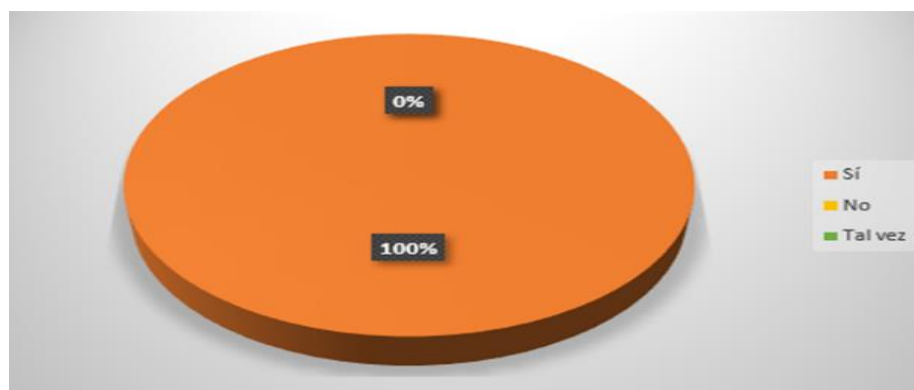


Figura N° 1. Usted conoce que es el juego lúdico

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”.

Elaborado por: Dayana Simbaña

Análisis e Interpretación de Resultados: De las 10 docentes que fueron encuestadas, el 100% conocen que es el juego lúdico. Con los datos de la investigación se obtiene un resultado favorable para la ejecución del proyecto investigativo, siendo de esta manera, que el total de las docentes conocen sobre el juego lúdico siendo una herramienta de enseñanza y aprendizaje.

Tabla **Pregunta 2:** ¿Conoce usted a qué se hace referencia cuando se habla de Desarrollo Emocional en el infante?

5.Desarrollo Emocional

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	9	90%
NO	1	10%
TAL VEZ	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”

Elaborado por: Dayana Simbaña

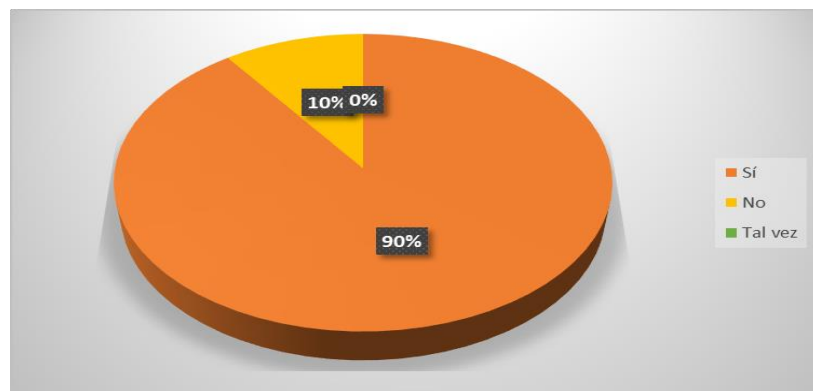


Figura N° 2. Conoce a que se refiere el desarrollo emocional

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”.

Elaborado por: Dayana Simbaña

Análisis e Interpretación de Resultados: Del 100% de las docentes encuestadas, el 90% asegura tener conocimientos sobre el desarrollo emocional en los infantes, mientras que el 10 % asegura que no conoce a que se refiere el término desarrollo emocional, por tal motivo la mayor parte de las docentes están en la capacidad de desarrollar en los niños

diferentes actividades vinculadas al desarrollo emocional de esta manera favorecerá el aprendizaje en los niños.

Pregunta 3: ¿Considera usted que es importante el desarrollo emocional en los niños de 4 años?

Tabla 6. Desarrollo Emocional

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	9	90%
NO	1	10%
TAL VEZ	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”

Elaborado por: Dayana Simbaña

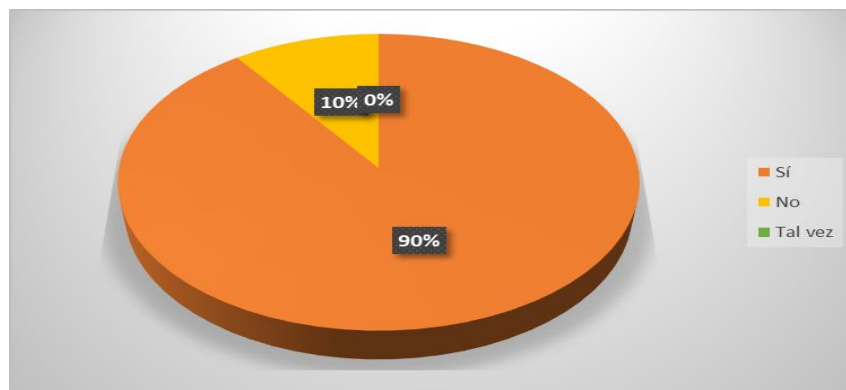


Figura 3 Importancia del Desarrollo Emocional en los Infantes

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”.

Elaborado por: Dayana Simbaña

Análisis e Interpretación de Resultados: Del 100% de las docentes encuestadas, el 90% afirma que, si es importante el desarrollo emocional en los niños de 4 años, de esta manera podrán ir desarrollando habilidades y destrezas durante las etapas de crecimiento en el infante, mientras que el otro 10% menciona que no, es importante desarrollar la parte emocional en los niños.

Pregunta 4: ¿Considera usted que a través del juego lúdico se logra potenciar el desarrollo emocional en los niños de 4 años?

Tabla 7. Potenciar el desarrollo emocional en el niño

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	8	80%
NO	2	20%
TAL VEZ	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”

Elaborado por: Dayana Simbaña

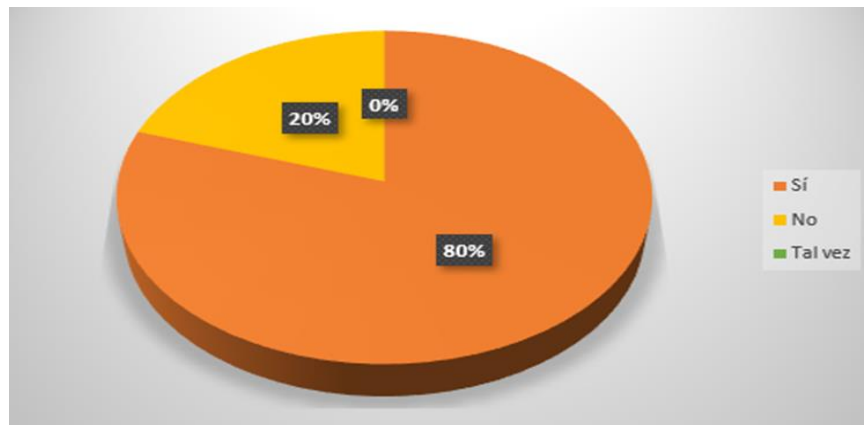


Figura N°4. El juego lúdico logra potenciar el desarrollo emocional de los infantes

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”.

Elaborado por: Dayana Simbaña

Análisis e Interpretación de Resultados: Del total de 10 docentes encuestadas, el 80% manifiesta que a través del juego si se logra potenciar el desarrollo emocional en los niños y niñas de 4 años de edad, mientras que el 20% respondieron que no se logra potenciar el desarrollo emocional por tal; motivo creen conveniente incrementar nuevas metodologías de enseñanza que le permitan al infante un máximo desarrollo integral.

Pregunta 5: ¿Cuenta usted con un espacio adecuado para poder trabajar el juego lúdico con el infante?

Tabla 8. Espacio para trabajar el juego lúdico

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	8	80%
NO	2	2%
TAL VEZ	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”

Elaborado por: Dayana Simbaña

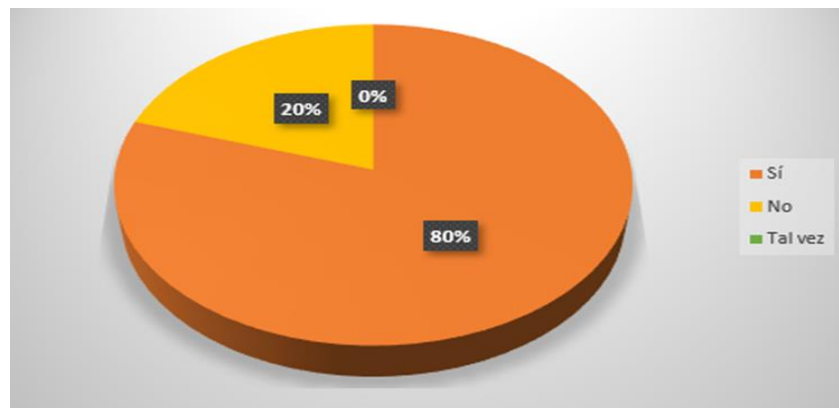


Figura N°5. Espacio destinado para trabaja el juego lúdico

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”.

Elaborado por: Dayana Simbaña

Análisis e Interpretación de Resultados: Del total de 10 docentes encuestas, el 80% indican que, si cuentan con espacios destinados para el desarrollo del juego lúdico en los infantes, mientras que el 20% mencionan que no disponen de lugares apropiados para el desenvolvimiento del juego lúdico. Se considera que en el Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”, si existen espacios adecuados para que los niños, puedan expresarse libremente y así facilitar la interacción con su medio natural.

Pregunta 6 ¿Considera usted que el desarrollo emocional interviene en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños de 4 años?

Tabla 9.El Desarrollo emocional en el proceso de enseñanza y aprendizaje

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	10	100%
NO	0	0%
TAL VEZ	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”

Elaborado por: Dayana Simbaña

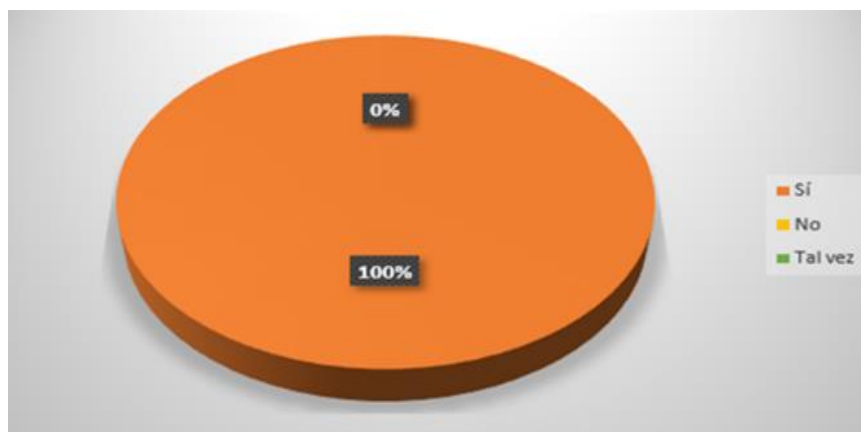


Figura N°6.Desarrollo emocional en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”.

Elaborado por: Dayana Simbaña

Análisis e Interpretación de Resultados: De las 10 docentes encuestadas, se menciona que el 100% consideran que el desarrollo emocional si interviene en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños de 4 años, siendo de esta manera un factor imprescindible en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Pregunta 7 ¿Con qué frecuencia realiza usted actividades enfocadas al desarrollo emocional de los niños?

Tabla 10. Actividades enfocadas al Desarrollo Emocional

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	4	40%
A VECES	6	60%
NUNCA	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”

Elaborado por: Dayana Simbaña

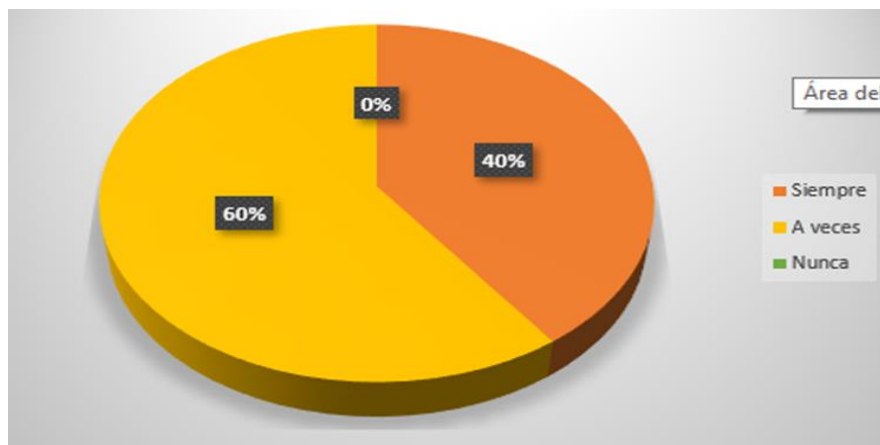


Figura N°7. Actividades enfocadas al desarrollo emocional en los niños

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”.

Elaborado por: Dayana Simbaña

Análisis e Interpretación de Resultados: De las 10 docentes encuestadas, el 60% manifiestan que, a veces realizan actividades enfocadas al desarrollo emocional del infante, pues muchas de ellas desconocen el beneficio de aplicar nuevas herramientas en su trabajo como docentes, mientras el 40% si aplica en los infantes distintos tipos de actividades dependiendo las necesidades de cada uno de ellos.

Pregunta 8 ¿Le gustaría contar con una guía de juegos lúdicos que favorezca su trabajo como docente?

Tabla 11. Guía de juegos lúdicos para favorecer el trabajo docente

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
SI	10	100%
NO	0	0%
TAL VEZ	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”

Elaborado por: Dayana Simbaña

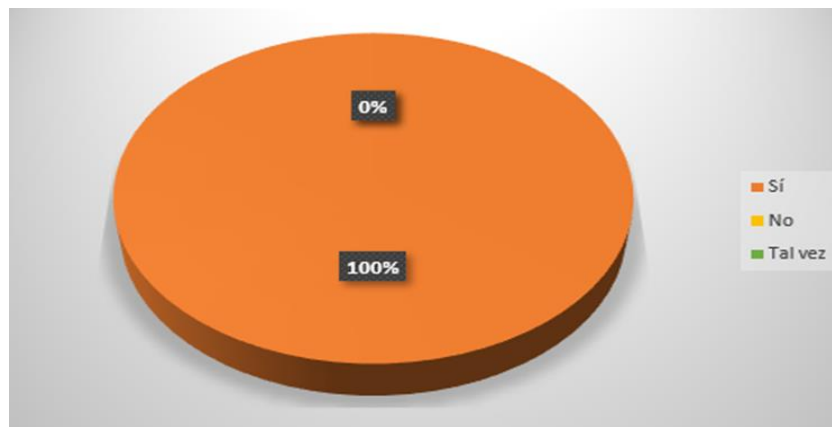


Figura N°8. Guía de juegos lúdicos que favorezca el trabajo docente

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”.

Elaborado por: Dayana Simbaña

Análisis e Interpretación de Resultados: De las 10 docentes encuestas, el 100% respondieron que, si les gustaría contar con una guía de juegos lúdicos para favorecer el trabajo como docentes, supieron manifestar que la implementación de esta guía les será de gran ayuda al momento de desarrollar las diferentes destrezas que abarca el Currículo de Educación Inicial 2014, siendo esta propuesta viable en la ejecución del proyecto.

Pregunta 9 ¿Incluiría en su trabajo diario la utilización de una guía didáctica para el fortalecimiento del desarrollo emocional del niño?

Tabla 12. Guía didáctica para fortalecer el desarrollo emocional del niño

INDICADORES	FRECUENCIA	%
SI	10	100%
NO	0	0%
TAL VEZ	0	0%
TOTAL	10	100

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”

Elaborado por: Dayana Simbaña

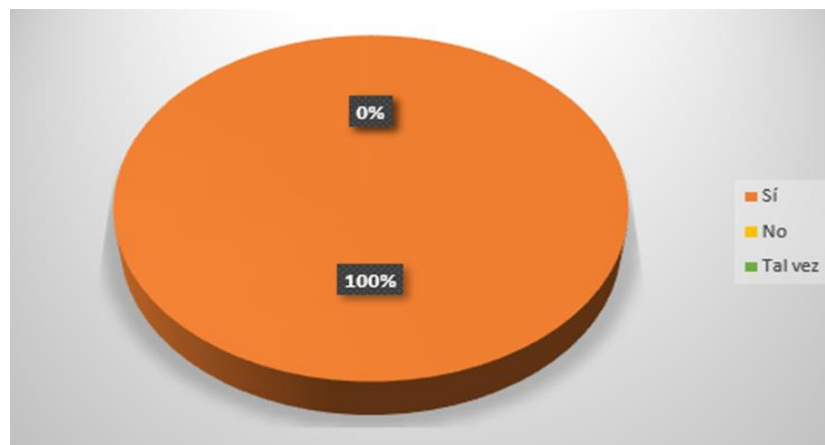


Figura N°9. Guía de juegos lúdicos para fortalecer el desarrollo emocional del niño

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”.

Elaborado por: Dayana Simbaña

Análisis e Interpretación de Resultados: De las 10 docentes encuestas, el 100% respondieron que, si incluirían en su trabajo diario la utilización de una guía didáctica para el fortalecimiento del desarrollo emocional del niño, mediante la aplicación de la guía generará en los niños y niñas experiencias placenteras para toda su vida.

Pregunta 10 ¿Estaría usted dispuesto a utilizar el juego lúdico como estrategia didáctica para el desarrollo emocional?

Tabla 13. Estrategias didácticas en el desarrollo emocional

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
SI	10	100%
NO	0	0%
TAL VEZ	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”

Elaborado por: Dayana Simbaña

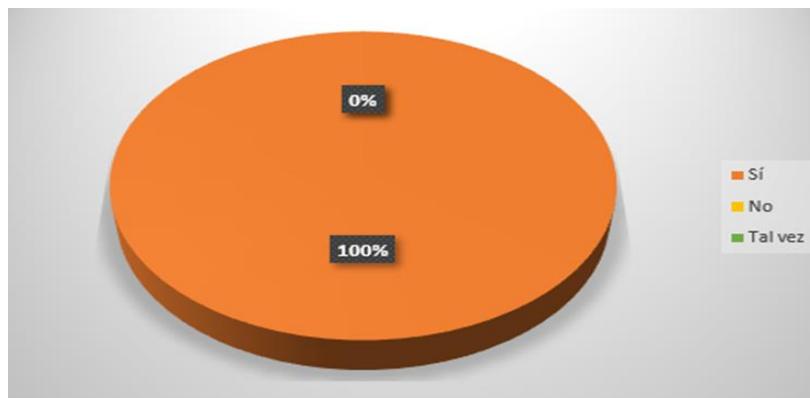


Figura N°10. Espacio destinado para trabajar el juego lúdico

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”.

Elaborado por: Dayana Simbaña

Análisis e Interpretación de Resultados: Del 10% de docentes encuestadas, el 100% indican que, si estarían dispuestas a utilizar el juego lúdico como estrategia didáctica para el desarrollo emocional del infante. De la manera que la propuesta planteada es factible para realizarla.

4.2 Análisis de la Entrevista aplicada a la Directora del Centro Infantil “Cavanis”

La entrevista a la directora del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis” menciona que los juegos lúdicos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje deberían ser un determinante dentro de las estrategias metodológicas, dado que esto ayuda a obtener mejores estilos de aprendizaje con los que se trabaja hoy en día, es importante recalcar que el juego lúdico ayuda al control de las emociones sobre todo en los niños que presentan algún tipo de trastorno de conducta o alguna necesidad infantil.

Es por esta razón que el juego lúdico dentro de las emociones del infante, crea ilusiones, alegría despertando el deseo de vivir, conocer y experimentar, esto sobre todo desarrolla en el niño la curiosidad, siendo el elemento fundamental para el crecimiento cognitivo y corporal de los infantes, se entiende que el primer proceso en la infancia del niño debe ser precisamente una enseñanza netamente visual acompañada de juegos lúdicos.

Por lo tanto, el juego lúdico es utilizado como una herramienta educativa para el proceso de enseñanza y aprendizaje en el que el Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”, dándole un valor agregado a cada uno de los procesos educativos, siendo las docentes quienes utilizan esta herramienta como prioridad, en cada ámbito de aprendizaje, siendo el juego lúdico el espacio fundamental para desarrollar el conocimiento en los niños en las diversas aéreas.

En un centro de Desarrollo Infantil es vital que la educadora de Educación Inicial tenga el conocimiento absoluto de los beneficios que tiene juego lúdico, porque a partir de ello los infantes desarrollan habilidades y destrezas que le permiten desempeñarse en el campo educativo, dando como resultado un abanico de oportunidades para la enseñanza en los niños de 4 años.

4.2.1 Conclusiones del análisis estadístico

Según los resultados obtenidos en este proyecto de investigación, se llega a la conclusión que mediante las encuestas realizadas a las docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”, dieron como primer resultado que, el juego lúdico es realmente favorable para el fortalecimiento de la formación de la personalidad de los infantes, ya que de está depende que se desarrolle correctamente las habilidades y destrezas, por lo tanto, es primordial para el proceso de enseñanza y aprendizaje, cabe mencionar que el juego lúdico atrae beneficios que serán un gran aporte en la Educación Inicial.

De igual manera se evidencio que el desarrollo emocional es esencial en la vida de los infantes de 4 años, a través del cual van construyendo su identidad, autonomía y sobre todo la confianza en sí mismo. De esta manera los niños, podrán expresarse de manera libre y espontánea en su medio natural.

Cabe recalcar que las docentes encuestadas manifiestan que les gustaría contar con una guía de estrategias didácticas basadas en el juego lúdico, siendo esta de mucha utilidad al momento del trabajo como docentes, siendo el desarrollo emocional una parte crucial para el manejo de diversas emociones, y con la propuesta planteada en este proyecto investigativo se dará un cambio total a las nuevas generaciones, siendo los únicos beneficiarios los infantes.

4.3 Respuestas a las Interrogantes de la Investigación

¿Cómo influyen los juegos lúdicos en el desarrollo emocional de los niños y niñas de 4 años de edad?

El juego lúdico influye de manera significativa en el desarrollo emocional de los infantes, a través de esta, se crea diversos tipos de sentimientos y emociones por esta razón se aumenta el deseo y la curiosidad por experimentar nuevos espacios de aprendizaje para fortalecer el desarrollo emocional, siendo el juego lúdico un elemento fundamental en la adquisición de nuevos conocimientos en el infante.

¿De qué manera se da el desarrollo emocional en los niños y niñas de 4 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil Cavanis?

En el centro de Desarrollo infantil “Cavanis” el desarrollo emocional del infante se da de manera autónoma e independiente ya que cada uno de ellos a través de la observación va imitando las expresiones y emociones de un adulto; o de las personas de su medio, por lo tanto, el desarrollo emocional es crucial en el proceso de enseñanza y

aprendizaje, para lo cual la educadora servirá de guía o mediadora siendo la responsable de guiar al infante para un futuro lleno de éxitos y satisfacción personal.

¿Qué conocimientos tienen los docentes sobre la influencia del juego lúdico en el desarrollo emocional del infante?

Las docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”, manifestaron que tienen conocimientos sobre el juego lúdico, y que a partir de ello el infante aprende a desempeñarse en el campo educativo siendo el desarrollo emocional un factor predominante en la vida de los niños, por lo tanto las docentes afirman que son impulsadoras de conocimientos y aprendizaje en cada uno de los niños, considerando que cada infante tiene su propio ritmo por aprender esto implica en el trabajo docente adaptar a las necesidades de los demás.

¿De qué manera la aplicación de estrategias didácticas basadas en el juego permitirá un progreso en el desarrollo emocional del niño

Es importante mencionar que la aplicación de estrategias didácticas, le permitirá al niño un mayor desempeño en cada una de las destrezas y habilidades del Currículo de Educación Inicial, siendo un determinante fundamental en el proceso educativo en la Educación Inicial. Por esta razón sería suplemento para desarrollar los conocimientos y aprendizajes en los infantes, por lo tanto, es necesario que las actividades vayan en función de lo que se va a lograr siendo el desarrollo emocional un influyente en la formación y búsqueda de la identidad propia.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1 Antecedentes de la propuesta (de la herramienta o metodología que propone como solución).

El propósito del presente proyecto de investigación es, dar a conocer cómo influye el juego lúdico en el desarrollo emocional de los infantes, es por ello que, se tiene como propuesta una estrategia didáctica compuesta de talleres educativos para docentes en los que se tratarán temas relacionados con el Desarrollo Emocional en el Infante, la influencia del juego lúdico en el aprendizaje, la Inteligencia Emocional, el papel que desempeña el docente, el juego como metodología de enseñanza, y sobre cómo aplicar estrategias didácticas en el aula el mismo que estará acompañado de una guía didáctica de juegos lúdicos, que será un recurso idóneo para el proceso de enseñanza aprendizaje; de esta manera se pretende ayudar a los niños y niñas a convertirse en seres autónomos e independientes, siendo el docente un mediador que facilite el desarrollo de actitudes y valores.

El aprendizaje se profundiza mediante la aplicación de técnicas que llamen la atención y es un ejemplo práctico de cómo se puede comprender un tema determinado. Los participantes del mismo son los que captan de mejor manera como se va a trabajar las

emociones y se puede plasmar con ejemplos prácticos y didácticos con el fin es resaltar su importancia.

Según García, I (2013) menciona lo siguiente:

La guía didáctica es un instrumento digital o impreso que constituye un recurso para el aprendizaje, a través del cual se concreta la acción del profesor y los estudiantes dentro del proceso de enseñanza, de forma planificada y organizada, brinda información técnica al estudiante y tiene como premisa la educación como conducción y proceso activo. (p.132)

Cabe mencionar que el autor hace referencia a que una guía didáctica sirve de ayuda para facilitar el conocimiento al docente, por lo tanto, constituye una herramienta de aprendizaje siendo esta la forma de guiar al niño en su proceso de aprendizaje.

5.2 Justificación (de la herramienta o metodología que propone como solución).

La presente investigación tiene como propósito fundamental conocer la influencia que tiene el juego lúdico; y su relación con el desarrollo emocional en niños y niñas de 4 años de edad y a su vez poder implementar una estrategia didáctica en donde se desarrollaran talleres educativos para los docentes la misma que contara con una guía de juegos lúdicos con actividades vinculadas al desarrollo emocional; siendo una herramienta fundamental, que permitirá desarrollar habilidades y destrezas en los infantes. Esto será beneficioso ya que los niños y niñas aprenderán de forma diferente despertando la alegría, diversión y sobre todo aumentará la exploración y curiosidad de su entorno.

El ser humano a lo largo de la vida va adquiriendo diversos tipos de experiencias y aprendizajes. Es así que en el nivel inicial el niño va a utilizar el juego lúdico como una actividad placentera y de esta forma obtener un aprendizaje significativo.

La investigación de este trabajo está orientada a determinar si los docentes, consideran al juego lúdico importante en el proceso de aprendizaje es por este motivo que se busca que los docentes incrementen nuevas metodologías de enseñanza, siendo la etapa inicial una de las primeras en la vida del infante permitiendo de esta manera incorporar nuevas ideas en el campo de estudio es por este motivo que los docentes deben poseer una buena información que sea relevante dentro de su perfil profesional relacionado al a todo el proceso que viene desarrollando el infante.

Siendo los beneficiarios de este proyecto investigativo los docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”, así como también los niños y niñas de 4 años de edad con la finalidad de conocer la influencia que tiene el juego lúdico en el desarrollo emocional.

5.03 Descripción (de la herramienta o metodología que propone como solución).

La estrategia didáctica está compuesta por talleres educativos y una guía didáctica basada en juegos lúdicos y al desarrollo emocional diseñada para docentes, con el fin de proporcionar los competentes necesarios para facilitar el trabajo diario en las diferentes

aulas, la misma que contará con información relevante de juegos vinculados al desarrollo emocional para niños y niñas de 4 años de edad, los mismos que serán detallados paso a paso para su ejecución tomando en cuenta las necesidades de cada uno de los infantes; de tal forma que ayudará a fortalecer el desarrollo de habilidades y destrezas vinculadas al desarrollo emocional.

Como aporte al trabajo diario que realizan las educadoras, se dictarán 10 talleres, donde se abordarán diversas temáticas relacionadas al juego y al desarrollo emocional. Se entregará una guía didáctica que contiene actividades apoyados en los juegos lúdicos para ser desarrolladas en clase con los niños y niñas.

5.3 Formulación (de la herramienta o metodología que propone como solución).

La estrategia didáctica que se propone elaborar hace referencia a la implementación de talleres educativos acompañada de una Guía didáctica de juegos lúdicos con actividades vinculadas al desarrollo emocional la misma que está dirigida a docentes, niños y niñas de 4 años de edad que será utilizada dentro y fuera de la institución educativa. Con el fin de resaltar la importancia del correcto manejo de las emociones en el infante durante el proceso de formación académica

TALLERES EDUCATIVOS

**PARA EL DESARROLLO EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD DIRIGIDO A DOCENTES DEL
CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “CAVANIS”**



QUITO, 2020

TALLERES EDUCATIVOS DIRIGIDOS A DOCENTES DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL" CAVANIS"

LUGAR: Salón de actos del Centro de Desarrollo Infantil "Cavanis"

METODOLOGÍA: Expositiva y Participativa

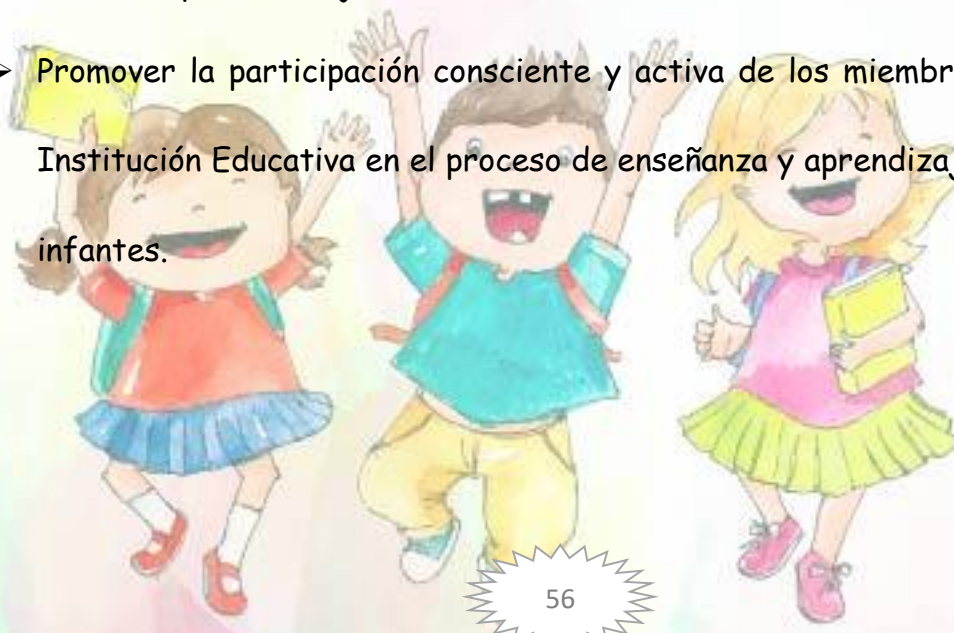
DIRIGIDO A: Docentes del Centro de Desarrollo Infantil Cavanis

OBJETIVO GENERAL:

- Proponer talleres educativos sobre el juego lúdico y su influencia en el desarrollo emocional en los niños y niñas de 4 años de edad, para los docentes del Centro de Desarrollo Infantil "Cavanis", Ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Brindar información clara sobre estrategias lúdicas para el desarrollo de las emociones en los infantes de 4 años de edad.
- Implementar talleres educativos donde se brinde información a los docentes para trabajar con los niños.
- Promover la participación consciente y activa de los miembros de la Institución Educativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los infantes.



DESARROLLO DEL TALLER

El taller constará de 10 sesiones teóricas y prácticas en las que se hablará diferentes temas importantes en beneficio del niño.

La aplicación del taller brindará varias temáticas en cada sesión esto con el fin de captar la atención de los docentes contando con la participación de distinguidas autoridades que brindaran sus conocimientos a cada uno de los participantes, creando un ambiente ameno y productivo, para que de esta forma se facilite el aprendizaje y la contracción en cada uno de ellos.

De esta forma se pretende encontrar soluciones innovadoras a problemas detectados en la educación inicial. Durante el taller se especifican las tareas de los participantes y se decide trabajar en pequeños o grandes grupos

Se realizará el primer día lunes de cada mes, tendrá una duración de 2 horas que en su totalidad serán 20 horas de taller.

TIEMPO DE DURACIÓN:

✓ Dos horas

✓

RESEÑA DE PONENTES:



Dayana Mishell Simbaña Criollo

Investigadora de campo con fines educativos propuestos mejorar la influencia del juego lúdico en el desarrollo emocional de los niños y niñas de 4 años de edad.

Lcdo.: José Disney do Prado

DIRECTOR GENERAL

MSc: Selená Guzmán con Mención Educativa en el Desarrollo Integral y Emocional de niños y niñas.

SUPERVISORA GENERAL

Psic. Andrea Bustamante

PSICÓLOGA EDUCATIVA

Lcda.: Victoria Cruz DOCENTE PARVULARIA ENCARGADA DEL ÁREA INICIAL 1 Y 2

MSc. Gabriela Quinte DOCENTE DEL CENTRO INFANTIL CAVANIS CON MENCIÓN PEDAGÓGICA EN EDUCACIÓN PARVULARIA



RECURSOS UTILIZADOS

- Proyector
- Cable HDMI
- Salón de actos
- Registro de asistencia
- Refrigerio
- Tríptico informativo



TALLER N: 1

TEMA: EL DESARROLLO EMOCIONAL

1. INVITACIÓN

2. SALUDO Y BIENVENIDA

3. INSTRUCCIONES:

- ✓ Evitar el uso de celulares
- ✓ Evitar el ingreso de alimentos
- ✓ Las preguntas e inquietudes serán respondidas al final de la exposición.
- ✓ Ingresar de forma puntual al taller.

4. DINÁMICA DE INICIO:

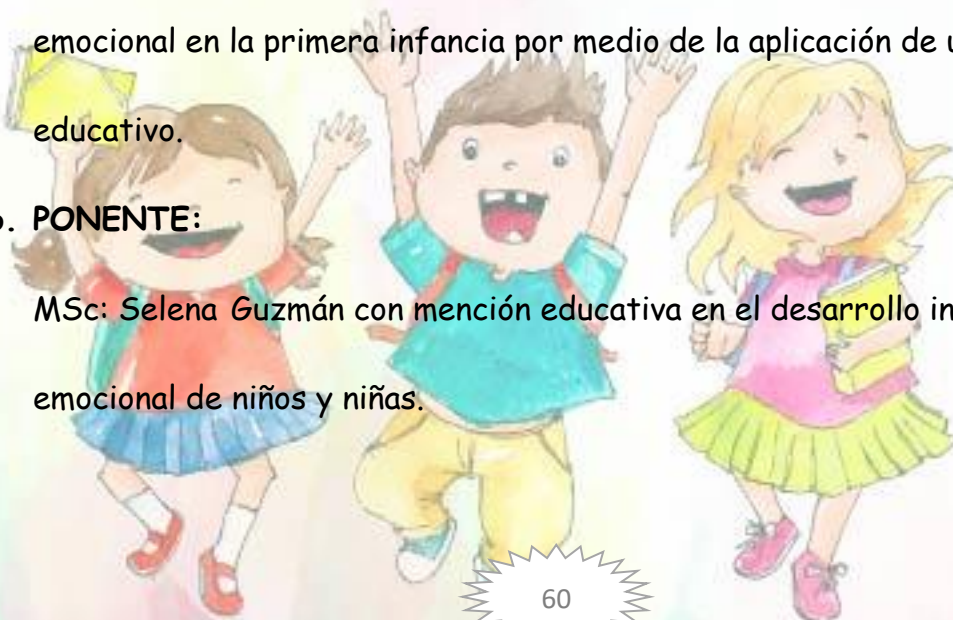
Actuar siempre en positivo (Anexo 1)

5. OBJETIVO:

Orientar a los docentes acerca de la importancia del desarrollo emocional en la primera infancia por medio de la aplicación de un taller educativo.

6. PONENTE:

MSc: Selena Guzmán con mención educativa en el desarrollo integral y emocional de niños y niñas.



7. TEMAS A TRATAR:

- ✓ ¿Qué es el desarrollo emocional?
- ✓ Principales objetivos del Desarrollo Emocional
- ✓ Importancia del Desarrollo Emocional en la Educación Inicial

8. ACTIVIDADES:

- ✓ Análisis e intervención de los docentes sobre los temas desarrollados.
- ✓ Intervención de la docente Estefanía Urresta sobre el tema "desarrollo emocional".
- ✓ Análisis por parte de la docente Evelyn Medrado sobre la importancia del desarrollo emocional.

9. DINÁMICA DE DESPEDIDA "La rueda de la vida"

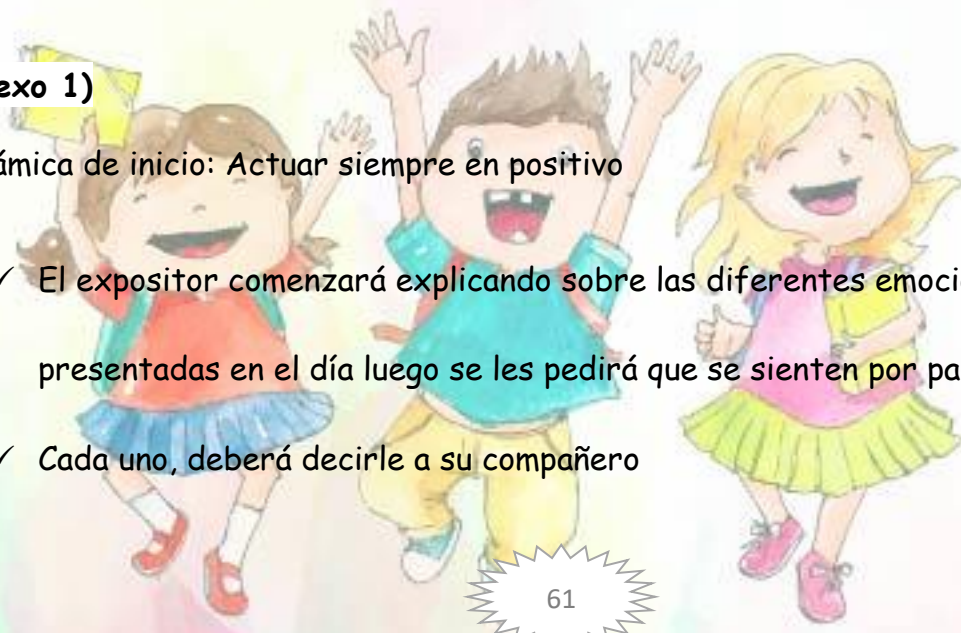
10. AGRADECIMIENTO Y REGISTRO DE ASISTENCIA

Agradecimiento por parte de la expositora a los docentes que asistieron al taller por su colaboración prestada.

(Anexo 1)

Dinámica de inicio: Actuar siempre en positivo

- ✓ El expositor comenzará explicando sobre las diferentes emociones presentadas en el día luego se les pedirá que se sienten por parejas.
- ✓ Cada uno, deberá decirle a su compañero



- ✓ Dos partes de su cuerpo que le gustan.
- ✓ Dos cualidades que le gustan sobre sí mismo.
- ✓ Para finalizar en el grupo se debe analizar cómo ha sido el intercambio de ideas, si se han sentido cómodos hablando sobre uno mismo de manera positiva

(Anexo 2)

Dinámica de cierre: La rueda de la vida

- ✓ Se entregará una hoja de papel que contiene un círculo con el suficiente espacio para escribir lo necesario.
- ✓ Los participantes deberán considerar los aspectos más importantes como por ejemplo si se trabaja la felicidad deberán anotar aspectos importantes del trabajo, amistades etc.
- ✓ Al final se evaluará del uno al diez cada aspecto para saber en qué momento de su vida personal se encuentran.

Agradecimiento por parte de la expositora a los docentes que asistieron al taller por su colaboración prestada.



(Anexo 1) Tríptico Taller 1

 TALLER DE INTELIGENCIA EMOCIONAL N:1 TEMA: EL DESARROLLO EMOCIONAL  QUITO 2019	 <u>HORARIOS</u> • Lunes 07 de Octubre del 2019 <u>DURACIÓN:</u> • 2 horas <u>LUGAR</u> Salón de actos del Centro de Desarrollo Infantil "Cavanis"	<u>INSTRUCCIONES:</u> • Evitar el uso de celulares • Evitar el ingreso de alimentos • Las preguntas e inquietudes serán respondidas al final de la exposición. • Ingresar de forma puntual al taller 
--	---	--

<u>¿QUÉ ES EL DESARROLLO EMOCIONAL?</u> El desarrollo emocional es un concepto complejo que implica un gran número de aspectos como el surgimiento de las emociones, su expresión, toma de conciencia y regulación tanto en los demás. 	<u>OBJETIVO GENERAL DEL TALLER:</u> • Orientar a los docentes acerca de la importancia del desarrollo emocional en la primera infancia por medio de la aplicación de un taller educativo. <u>TEMÁTICAS A TRATAR:</u> • ¿Qué es el desarrollo emocional? • Principales objetivos del Desarrollo Emocional • Importancia 	<u>PONENTE:</u> • MSc: Selena Guzmán con mención educativa en el desarrollo Emocional e integral • Dayana Simbaña Investigadora de campo  
---	--	---

TALLER N: 2

TEMA: INFLUENCIA DEL JUEGO LÚDICO EN EL APRENDIZAJE

1. INVITACIÓN

2. SALUDO Y BIENVENIDA

3. INSTRUCCIONES:

- ✓ Evitar el uso de celulares
- ✓ Evitar el ingreso de alimentos
- ✓ Las preguntas e inquietudes serán respondidas al final de la exposición.
- ✓ Ingresar de forma puntual al taller.

4. DINÁMICA DE INICIO: "Yo vine con" (Anexo 3)

5. OBJETIVO:

Transmitir información clara a los docentes por medio de la elaboración de un taller educativo, para un mejoramiento del aprendizaje en los niños y niñas.

6. PONENTE:

MSc. Gabriela Quinte Docente del Centro Infantil Cavanis con mención Pedagógica en Educación Parvularia



7. TEMAS A TRATAR

- ✓ ¿Qué es el juego?
- ✓ ¿Qué es el juego lúdico?
- ✓ Tipos de juegos

8. Actividades

- ✓ Participar en el juego de la pelota preguntona mediante preguntas breves y cortas sobre su vida personal.
- ✓ Jugar a la búsqueda del tesoro escondido con todos los miembros del equipo.
- ✓ Diseñar en parejas juegos creativos, y realizar una demostración con todos los participantes.

9. DINÁMICA DE FINALIZACIÓN: "Me voy de viaje" (Anexo 4)

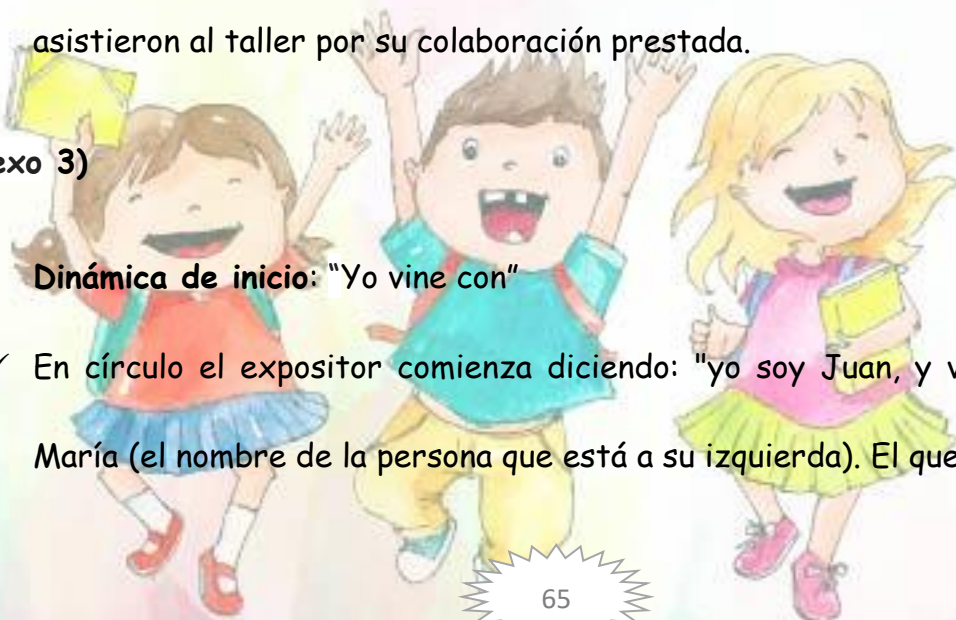
10. AGRADECIMIENTO Y REGISTRO DE ASISTENCIA

Agradecimiento por parte de la expositora a los docentes que asistieron al taller por su colaboración prestada.

(Anexo 3)

Dinámica de inicio: "Yo vine con"

- ✓ En círculo el expositor comienza diciendo: "yo soy Juan, y vine con María (el nombre de la persona que está a su izquierda). El que sigue a



su derecha dice: "yo soy Ana y viene con Juan y María". El que sigue a su derecha dice: "yo soy José, y viene con Juan, María y Ana". Así sucesivamente, hasta que la última persona tenga que nombrar a todos los que están en el círculo.

Actividades (Anexo 4)

Preguntas sobre la temática realizada

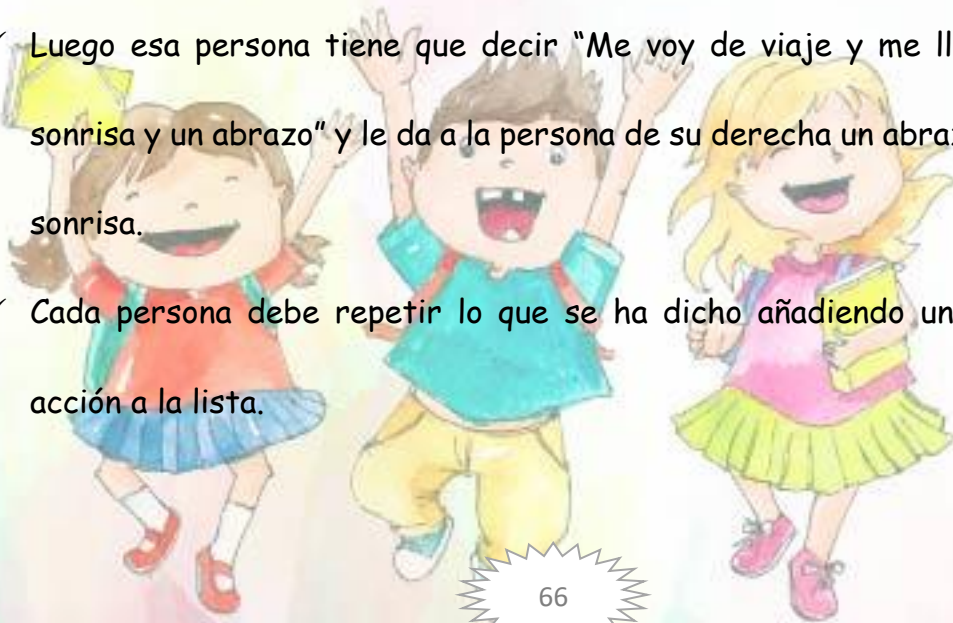
- ✓ ¿Cree usted que los niños desarrollan habilidades cuando juegan?
- ✓ ¿Utiliza los espacios de la institución para generar el aprendizaje?
- ✓ ¿Utiliza actividades lúdicas como parte de la enseñanza?

(Anexo 5)

Dinámica de cierre: Me voy de viaje

Todos los participantes se deben sentar en un círculo. A continuación, dirán: "Me voy de viaje y me llevo una sonrisa" y le debe sonreír a la persona a su derecha.

- ✓ Luego esa persona tiene que decir "Me voy de viaje y me llevo una sonrisa y un abrazo" y le da a la persona de su derecha un abrazo y una sonrisa.
- ✓ Cada persona debe repetir lo que se ha dicho añadiendo una nueva acción a la lista.



Tríptico Taller 2

 TALLER EDUCATIVO DIRIGIDO A DOCENTES N:2 TEMA: INFLUENCIA DEL JUEGO LÚDICO EN EL APRENDIZAJE  QUITO- 2019	 <u>HORARIOS</u> • Lunes 28 de Octubre del 2019 <u>DURACIÓN :</u> • 2 horas <u>LUGAR</u> Salón de actos del Centro de Desarrollo Infantil "Cavanis"	<u>INSTRUCCIONES:</u> -Evitar el uso de celulares -Evitar el ingreso de alimentos -Las preguntas e inquietudes serán respondidas al final de la exposición. -Ingresar de forma puntual al taller . 
---	---	---

<u>¿QUÉ ES EL JUEGO LÚDICO?</u> Los juegos lúdicos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. 	<u>OBJETIVO GENERAL DEL TALLER:</u> Transmitir información clara a los docentes por medio de la elaboración de un taller educativo, para un mejoramiento del aprendizaje en los niños. <u>TEMÁTICAS A TRATAR:</u> • ¿Definición s el juego? • ¿Qué es el juego lúdico? • Tipos de juegos 	<u>PONENTE:</u> • MSc: Selena Guzmán con mención educativa en el desarrollo Emocional e integral • Dayana Simbaña Investigadora de campo  
--	---	---

TALLER N: 3

TEMA: EL JUEGO UNA METODOLÓGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

1. INVITACIÓN

2. SALUDO Y BIENVENIDA

3. INSTRUCCIONES:

- ✓ Evitar el uso de celulares
- ✓ Evitar el ingreso de alimentos
- ✓ Las preguntas e inquietudes serán respondidas al final de la exposición.
- ✓ Ingresar de forma puntual al taller.

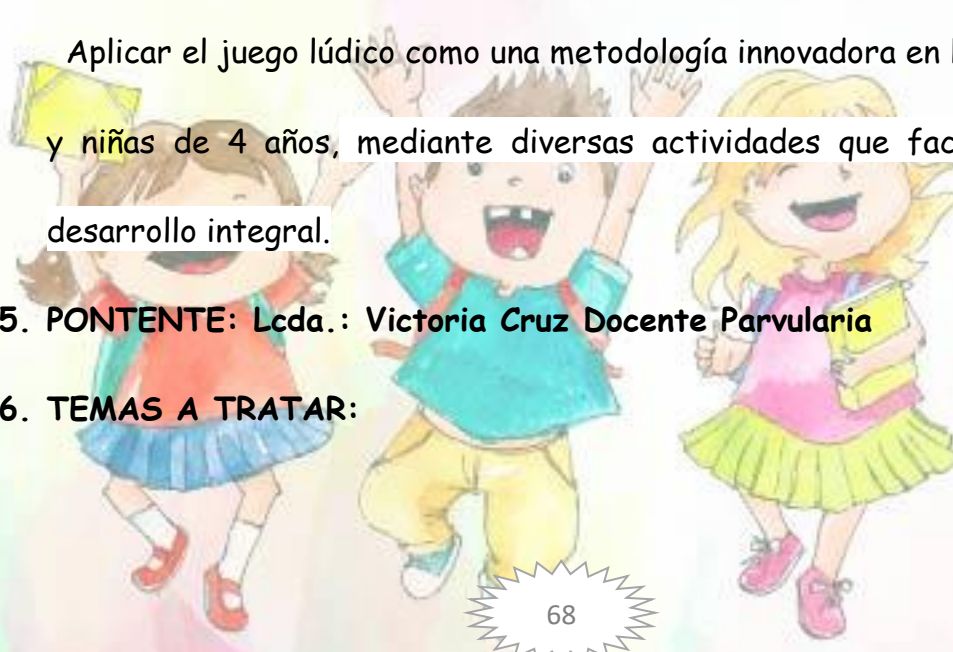
DINÁMICA DE INICIO: "Este es mi amigo" (Anexo 6)

4. OBJETIVO:

Aplicar el juego lúdico como una metodología innovadora en los niños y niñas de 4 años, mediante diversas actividades que faciliten el desarrollo integral.

5. PONENTE: Lcda.: Victoria Cruz Docente Parvularia

6. TEMAS A TRATAR:



- ✓ Metodología del juego como proceso de enseñanza y aprendizaje.
- ✓ Características del juego
- ✓ Clasificación del juego

7. ACTIVIDADES

- ✓ Presentación del video: Aprender a través del juego una metodología efectiva
- ✓ Análisis por parte de los participantes acerca del video presentado.
- ✓ Participar en el juego del papel higiénico y compartir aspectos de su vida personal.

DINÁMICA DE FINALIZACIÓN: "Reflexionemos al final" (Anexo 8)

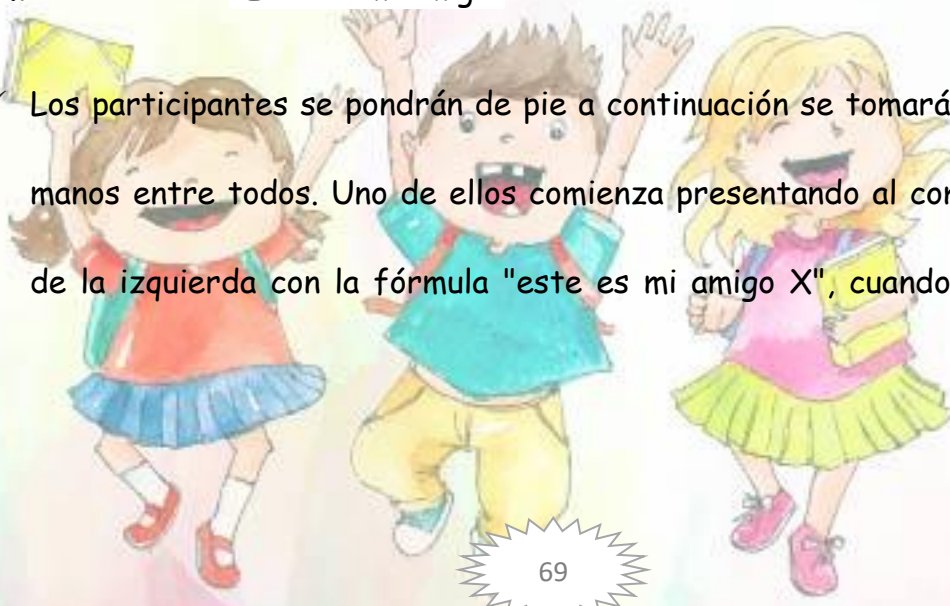
8. AGRADECIMIENTO Y REGISTRO DE ASISTENCIA

Agradecimiento por parte de la expositora a los docentes que asistieron al taller por su colaboración prestada.

(Anexo 6)

Dinámica de inicio: "Este es mi amigo"

- ✓ Los participantes se pondrán de pie a continuación se tomarán de las manos entre todos. Uno de ellos comienza presentando al compañero de la izquierda con la fórmula "este es mi amigo X", cuando dice el



nombre alza la mano de su amigo al aire; se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados.

(Anexo 7)

Video "Aprender a través del juego una metodología efectiva"

(Anexo 8)

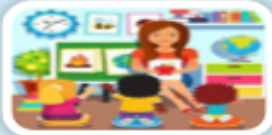
Dinámica de cierre: "Reflexionemos al final"

Pedir al grupo que lancen la pelota a cada uno de los participantes por turnos.

Cuando la tengan en sus manos, pueden manifestar una opinión sobre el día, o sobre que esperan aprender sobre el taller ejecutado.



Tríptico Taller 3

 TALLER DE INTELIGENCIA EMOCIONAL N:3 TEMA: EL JUEGO UNA METODOLÓGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE  QUITO- 2019	<u>HORARIOS</u> - Lunes 04 de Noviembre del 2019 <u>DURACIÓN:</u> - 2 horas <u>LUGAR</u> -Salón de actos del Centro de Desarrollo Infantil "Cavanis" 	<u>INSTRUCCIONES:</u> -Evitar el uso de celulares -Evitar el ingreso de alimentos -Las preguntas e inquietudes serán respondidas al final de la exposición. -Ingresar de forma puntual al taller . 
--	---	---

<u>EL JUEGO UNA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</u> El juego es una de las actividades más relevantes en el proceso de desarrollo de la niños es necesario para el perfeccionamiento y adquisición de habilidades, cognitivas, sociales, y conductuales. 	<u>OBJETIVO GENERAL DEL TALLER:</u> -Aplicar el juego lúdico como una metodología innovadora en los niños y niñas de 4 años, mediante diversas actividades que faciliten el desarrollo integral <u>TEMÁTICAS A TRATAR:</u> - Metodología del juego como proceso de enseñanza y aprendizaje. -Características del juego en Educación Inicial	<u>PONENTE:</u> • MSc: Selena Guzmán con mención educativa en el desarrollo Emocional e integral • Dayana Simbaña Investigadora de campo  
--	--	---



TALLER N: 4

TEMA: LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS

1. INVITACIÓN

2. SALUDO Y BIENVENIDA

3. INSTRUCCIONES:

- ✓ Evitar el uso de celulares
- ✓ Evitar el ingreso de alimentos
- ✓ Las preguntas e inquietudes serán respondidas al final de la exposición.
- ✓ Ingresar de forma puntual al taller

4. DINÁMICA: "La patata" (Anexo 9)

5. **OBJETIVO:** Establecer una comunicación fluida e integra con todos los participantes para desarrollar competencias emocionales que le permitan relacionarse adecuadamente con el medio social.

6. **PONENTE:** Psic. Andrea Bustamante

7. TEMAS A TRATAR:

- ✓ ¿Qué es la inteligencia emocional?
- ✓ ¿Por qué es importante desarrollar la Inteligencia emocional en los niños?
- ✓ Las emociones en el aula infantil

8. ACTIVIDADES



- ✓ Elaborar en equipos de trabajo estrategias para trabajar adecuadamente las emociones en el aula.
- ✓ Cada equipo de trabajo expondrá sus ideas ante los demás participantes.
- ✓ En parejas contar anécdotas emocionales de su vida personal.

9. DINÁMICA DE FINALIZACIÓN: "Adivina a quién me parezco" (Anexo 10)

10. AGRADECIMIENTO Y REGISTRO DE ASISTENCIA: "Usa metáforas"

Agradecimiento por parte de la expositora a los docentes que asistieron al taller por su colaboración prestada.

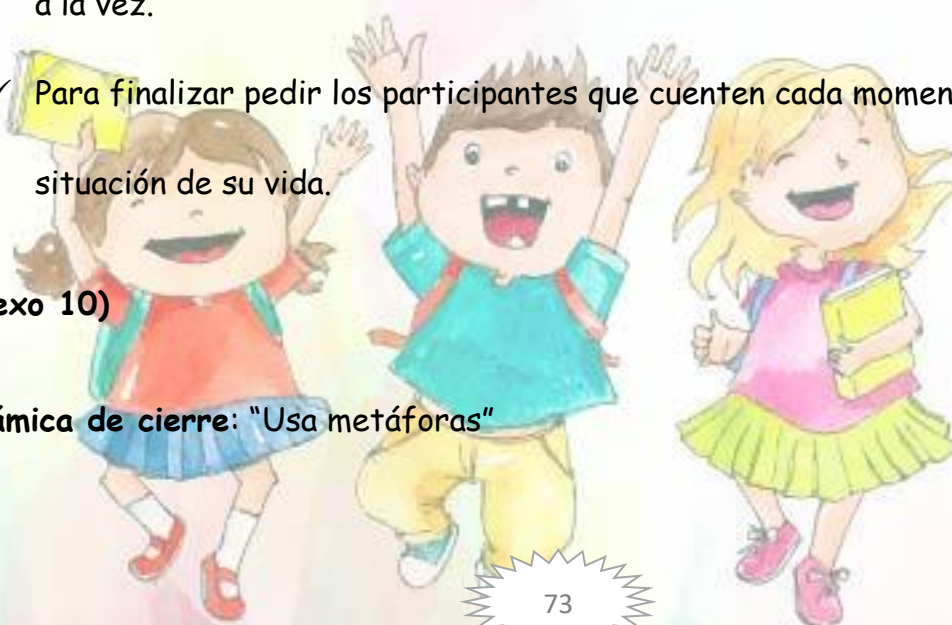
(Anexo 9)

Dinámica de inicio: "La patata"

- ✓ Entregar fichas en el que vayan escritas cada emoción, los participantes deben adivinar de que emoción se trata y representarla a la vez.
- ✓ Para finalizar pedir los participantes que cuenten cada momento o situación de su vida.

(Anexo 10)

Dinámica de cierre: "Usa metáforas"



- ✓ El expositor del grupo pedirá que cada participante seleccione un ámbito de su vida puede ser: trabajo, familia, amigos.
- ✓ Cada uno piensa en anécdotas del ámbito que ha escogido y qué emociones le evocan esos recuerdos.
- ✓ Después, deben pensar qué imagen tienen las personas que forman parte de ese ámbito sobre ti.
- ✓ Para finalizar socializar con los participantes toda la información.



Tríptico Taller 4

 TALLER EDUCATIVO DIRIGIDO A DOCENTES: 4 TEMA: LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS  QUITO- 2019	<u>HORARIOS</u> - Lunes 02 de Diciembre del 2019 <u>DURACIÓN:</u> - 2 horas <u>LUGAR</u> -Salón de actos del Centro de Desarrollo Infantil "Cavanis" 	<u>INSTRUCCIONES:</u> -Evitar el uso de celulares -Evitar el ingreso de alimentos -Las preguntas e inquietudes serán respondidas al final de la exposición. -Ingresar de forma puntual al taller . 
--	---	---

<u>¿QUÉ ES LA INTELIGENCIA EMOCIONAL?</u> El desarrollo emocional o afectivo se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad (su yo), su auto estima, su seguridad y la con fianza en si mismo y en el mundo que lo rodea. 	<u>OBJETIVO GENERAL DEL TALLER:</u> Adquirir mayor conocimiento acerca de las emociones que manifiestan los niños y niñas mediante la ejecución de la práctica educativa. 	<u>PONENTE:</u> - MSc Selena Guzmán con mención educativa en el desarrollo Emocional e integral- -Dayana Simbaña Investigadora de campo <u>TEMÁTICAS A TRATAR:</u> -¿Qué es la inteligencia emocional? - ¿Por qué es importante desarrollar la Inteligencia emocional en los niños? -Las emociones en el aula infantil 
--	--	---



TALLER N: 5

TEMA: EL PAPEL DEL DOCENTE EN EL DESARROLLO EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

1. INVITACIÓN

2. SALUDO Y BIENVENIDA

3. INSTRUCCIONES:

- ✓ Evitar el uso de celulares
- ✓ Evitar el ingreso de alimentos
- ✓ Las preguntas e inquietudes serán respondidas al final de la exposición.
- ✓ Ingresar de forma puntual al taller.

4. DINÁMICA: " Mensajes y Emociones "(Anexo 11)

5. OBJETIVO:

Promover espacios de capacitación docente para la aplicación de estrategias didácticas para el proceso de formación en los niños y niñas de 4 años.

6. PONENTE: Lcdo. José Disney do Prado

7. TEMAS A TRATAR:

- ✓ Tipos de emociones básicas en el Infante
- ✓ Educación Emocional



- ✓ ¿Cómo interviene el docente en el desarrollo emocional del niño?

8. ACTIVIDADES:

- ✓ Exposición sobre los tipos de emociones mediante la presentación de una cartelera informativa creativa.
- ✓ Exposición breve y clara de la función del educador en relación al desarrollo emocional.
- ✓ Presentación del video "Educación Emocional" e intervención de cada uno de los participantes.

9. DINÁMICA DE FINALIZACIÓN "Simón dice" (Anexo 12)

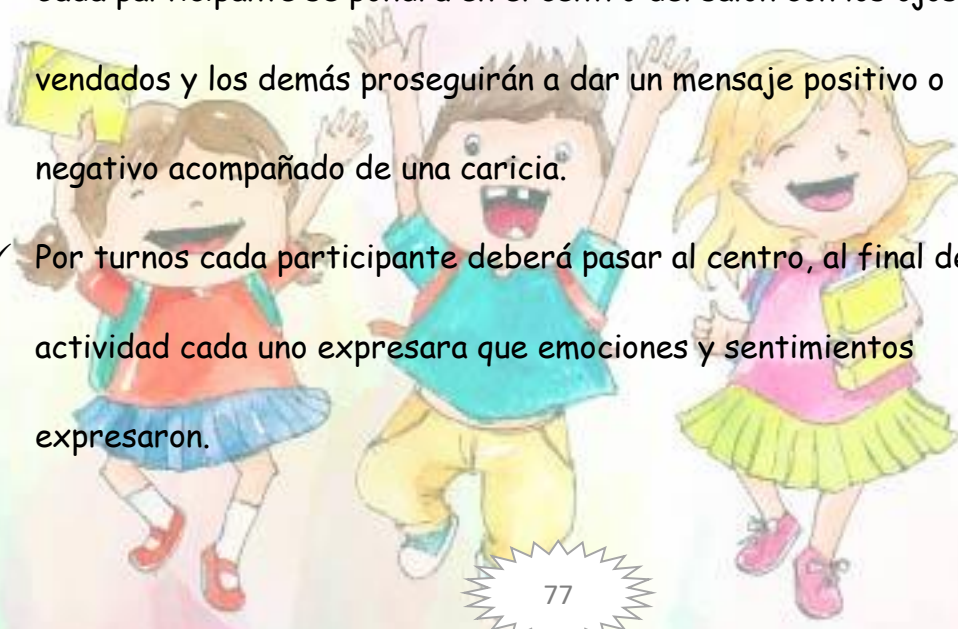
10. AGRADECIMIENTO Y REGISTRO DE ASISTENCIA

Agradecimiento por parte de la expositora a los docentes que asistieron al taller por su colaboración prestada.

(Anexo 11)

Dinámica de inicio: "Mensajes y Emociones"

- ✓ Cada participante se pondrá en el centro del salón con los ojos vendados y los demás proseguirán a dar un mensaje positivo o negativo acompañado de una caricia.
- ✓ Por turnos cada participante deberá pasar al centro, al final de la actividad cada uno expresará que emociones y sentimientos expresaron.



En una hoja deberán contestar las siguientes:

- ¿Qué tipo de mensajes fueron los que más te agradaron?
- ¿Qué emociones experimentaste?

(Anexo 12)

Dinámica de cierre: "Simón Dice"

- ✓ Solicitar a los participantes del grupo que formen un círculo, deben permanecer parados durante todo el juego.
- ✓ Explicar que todos los participantes deben cumplir las órdenes que Simón les dice.
- ✓ Elegir a uno de los participantes a que sea Simón y el resto del grupo obedecerá a todas las consignas
- ✓ Por ejemplo, Simón dice que:
- ✓ Aplaudir 3 veces y pegar un grito.
- ✓ Dar un abrazo a todos los participantes.



Anexo:



Fuente: <https://dinamicasgrupales.com.ar/dinamicas/trabajo-en-equipo/dinamica-el-viaje/>



Tríptico Taller 5

 TALLER EDUCATIVO DIRIGIDO A DOCENTES N:5 TEMA: EL PAPEL DEL DOCENTE EN EL DESARROLLO EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS  QUITO-2020	<u>HORARIOS</u> - Lunes 16 de Diciembre del 2019 <u>DURACIÓN:</u> -2 horas <u>LUGAR</u> -Salón de actos del Centro de Desarrollo Infantil "Cavanis" 	<u>INSTRUCCIONES:</u> -Evitar el uso de celulares -Evitar el ingreso de alimentos -Las preguntas e inquietudes serán respondidas al final de la exposición. Ingresar de forma puntual al taller . 
---	---	---

<u>EL PAPEL DEL DOCENTE EN EL DESARROLLO EMOCIONAL DE LOS NIÑOS</u> La educación emocional busca que las personas tengan las herramientas necesarias para conocer, expresar y manejar sus propias emociones y las de las demás personas, de manera que estas no afecten sus vidas y que, por el contrario, promuevan el bienestar personal y social.	<u>OBJETIVO GENERAL DEL TALLER:</u> Promover espacios de capacitación docente para la aplicación de estrategias didácticas para el proceso de formación en los niños y niñas de 4 años . 	<u>PONENTE:</u> -Lodo. José Disney do Prado -Dayana Simbaña Investigadora de campo <u>TEMÁTICAS A TRATAR:</u> -Tipos de emociones básicas en el Infante . -Educación Emocional -¿Cómo interviene el docente en el desarrollo emocional del niño? 
---	---	--

TALLER N: 6

TEMA: ¿CÓMO INFLUYE EL DESARROLLO EMOCIONAL EN LOS NIÑOS?

1. INVITACIÓN

2. SALUDO Y BIENVENIDA

3. INSTRUCCIONES:

- ✓ Evitar el uso de celulares
- ✓ Evitar el ingreso de alimentos
- ✓ Las preguntas e inquietudes serán respondidas al final de la exposición.
- ✓ Ingresar de forma puntual al taller.

4. DINÁMICA: "El regalo de la alegría "(Anexo 13)

5. OBJETIVO: Crear espacios de análisis y reflexión por medio de la intervención de especialistas capacitados para un adecuado desarrollo emocional en los niños y niñas de 4 años de edad.

6. PONENTE: MSc: Selenia Guzmán con mención educativa en el desarrollo integral y emocional de niños y niñas.

7. TEMAS A TRATAR:

- ✓ Habilidades Básicas para un adecuado Control Emocional
- ✓ ¿Por qué es importante la Inteligencia Emocional en el ser humano?



- ✓ Dimensiones y dominios de la Inteligencia Emocional

8. ACTIVIDADES:

- ✓ Participar en el juego de preguntas y respuestas presentadas por la expositora
- ✓ Al final del juego la persona que tenga el mayor número de respuestas será el ganador.

Preguntas:

¿Cuáles son las habilidades para el desarrollo emocional?

¿Porque considera importante las emociones en los niños

¿Cuáles son los dominios de la Inteligencia Emocional?

Formar una mesa redonda y debatir sobre las dimensiones y dominios de la Inteligencia Emocional.

9.DINÁMICA DE FINALIZACIÓN "El que se enfada pierde" (Anexo 14)

10. AGRADECIMIENTO Y REGISTRO DE ASISTENCIA

Agradecimiento por parte de la expositora a los docentes que asistieron al taller por su colaboración prestada.



(Anexo 13)

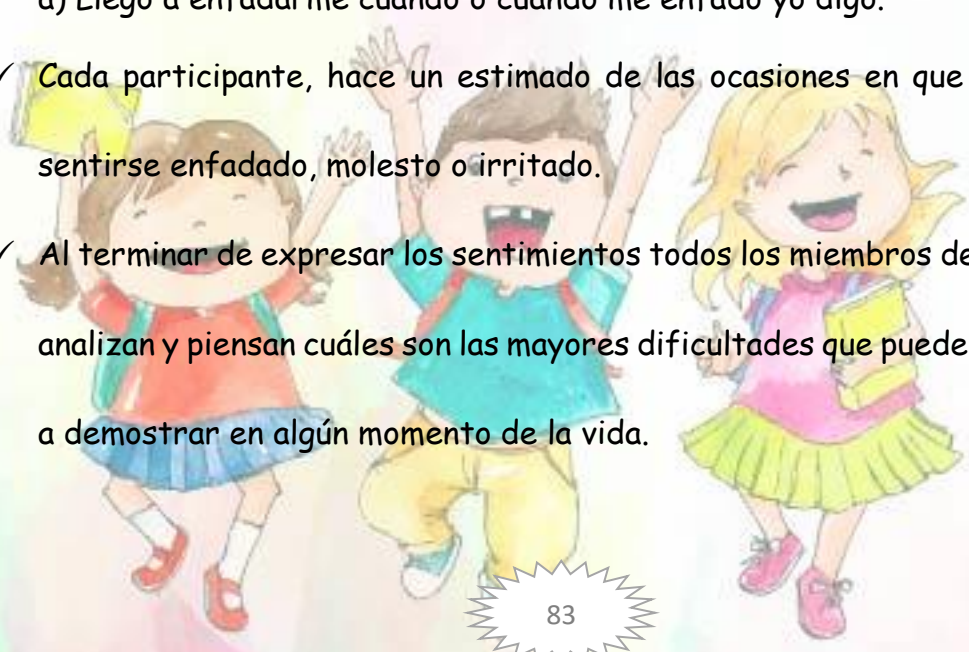
Dinámica de inicio: " El regalo de la alegría "

- ✓ El expositor formara grupos y les entregara a los participantes una hoja de papel.
- ✓ El expositor hará una exposición, como la siguiente: "Muchas veces apreciamos más un regalo pequeño que uno grande.
- ✓ El expositor les comunica a los participantes que escriban un mensaje positivo para cada compañero del grupo.
- ✓ Proceder hacer comentarios sobre los mensajes expresados por los participantes del grupo.

(Anexo 14)

Dinámica de cierre: " El que se enfada pierde "

- ✓ El dinamizador solicita a los miembros del grupo, que completen verbalmente algunas oraciones señaladas, por ejemplo:
 - a) Llego a enfadarme cuando o cuando me enfado yo digo.
- ✓ Cada participante, hace un estimado de las ocasiones en que llega a sentirse enfadado, molesto o irritado.
- ✓ Al terminar de expresar los sentimientos todos los miembros del grupo analizan y piensan cuáles son las mayores dificultades que pueden llegar a demostrar en algún momento de la vida.



Tríptico Taller

 TALLER EDUCATIVO DIRIGIDO A DOCENTES N:6 TEMA: ¿CÓMO INFLUYE EL DESARROLLO EMOCIONAL EN LOS NIÑOS?  QUITO -2020	<u>HORARIOS</u> • Lunes 06 de Enero del 2020 <u>DURACIÓN:</u> • 2 horas <u>LUGAR</u> Salón de actos del Centro de Desarrollo Infantil "Cavanis." 	<u>INSTRUCCIONES:</u> -Evitar el uso de celulares -Evitar el ingreso de alimentos -Las preguntas e inquietudes serán respondidas al final de la exposición. 
---	---	---

<u>¿CÓMO INFLUYE EL DESARROLLO EMOCIONAL EN EL APRENDIZAJE?</u> La inteligencia emocional no es innata de los niños. Se consigue a través de las vivencias y de las relaciones, de ahí que sea tan importante el papel de los padres y, también, de los maestros en su desarrollo emocional. 	<u>OBJETIVO GENERAL DEL TALLER:</u> • Crear espacios de análisis y reflexión para un adecuado desarrollo emocional en los niños y niñas de 4 años, por medio de la intervención de especialistas capacitados. 	<u>PONENTE:</u> • MSc: Selena Guzmán con mención educativa en el desarrollo integral y emocional de niños y niñas. • Dayana Simbaña Investigadora de campo <u>TEMÁTICAS:</u> • Habilidades Básicas para un adecuado Control Emocional • ¿Por qué es importante la Inteligencia Emocional en el ser humano?
---	---	--



TALLER N: 7

TEMA: EL JUEGO LÚDICO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE

1. INVITACIÓN

2. SALUDO Y BIENVENIDA

3. INSTRUCCIONES:

- ✓ Evitar el uso de celulares
- ✓ Evitar el ingreso de alimentos
- ✓ Las preguntas e inquietudes serán respondidas al final de la exposición.
- ✓ Ingresar de forma puntual al taller.

4. DINÁMICA: ""Canastas revueltas"" (Anexo 15)

5. OBJETIVO: Generar herramientas metodológicas mediante la aplicación del juego, como estrategia fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

6. PONENTE: MSc. Gabriela Quinte Docente del Centro Infantil Cavanis con mención Pedagógica en Educación Parvularia.

7. TEMAS A TRATAR:

- ✓ Importancia del juego en la Educación Inicial
- ✓ El juego lúdico y sus beneficios
- ✓ La lúdica y el aprendizaje



8. ACTIVIDADES:

- ✓ Presentación de un video El juego y la lúdica aliados para enseñar desde la primera infancia.
- ✓ Cada participante debe analizar el video y crear un ejemplo de actividad lúdica.
- ✓ Exponer ante el grupo el ejemplo planteado para trabajar en el aula con los infantes.

9. DINÁMICA DE FINALIZACIÓN: "Ranitas al agua" (Anexo 16)

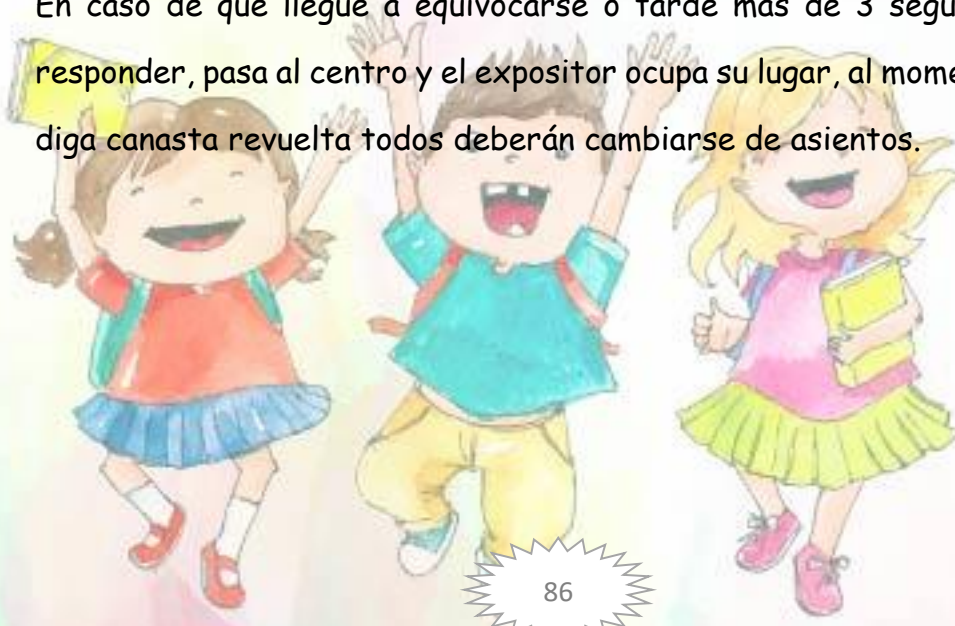
10 AGRADECIMIENTO Y REGISTRO DE ASISTENCIA

Agradecimiento por parte de la expositora a los docentes que asistieron al taller por su colaboración prestada.

Dinámica: Anexo 15

Dinámica: "Canasta revuelta"

- ✓ El expositor señala a cualquiera de los participantes diciéndole ¡Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. En caso de que llegue a equivocarse o tarde más de 3 segundos en responder, pasa al centro y el expositor ocupa su lugar, al momento que diga canasta revuelta todos deberán cambiarse de asientos.



Anexo 16

Dinámica de cierre: Ranitas al agua"

- ✓ El expositor traza un círculo alrededor del salón, alrededor de este se colocan en cuclillas todos los participantes.
- ✓ Cuando el expositor diga "ranitas al agua" los participantes deben saltar fuera del círculo.
- ✓ Cuando diga a la "orilla" todos deben salir al centro del círculo, todas las consignas deben ser ejecutadas de tal forma que desconcierten a los participantes.



ANEXO 7 TRIPTICOS

 TALLER EDUCATIVO DIRIGIDO A DOCENTES N°7 TEMA: EL JUEGO LÚDICO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE  QUITO -2020	<u>HORARIOS</u> • Lunes 27 de Enero del 2020 <u>DURACIÓN:</u> • 2 horas <u>LUGAR</u> • Salón de actos del Centro de Desarrollo Infantil "Cavanis." 	<u>INSTRUCCIONES:</u> -Evitar el uso de celulares -Evitar el ingreso de alimentos -Las preguntas e inquietudes serán respondidas al final de la exposición. Ingresar de forma puntual al taller. 
		



TALLER N: 8

TEMA: EL DESARROLLO EMOCIONAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

1. INVITACIÓN

2. SALUDO Y BIENVENIDA

3. INSTRUCCIONES:

- ✓ Evitar el uso de celulares
- ✓ Evitar el ingreso de alimentos
- ✓ Las preguntas e inquietudes serán respondidas al final de la exposición.
- ✓ Ingresar de forma puntual al taller.

4. DINÁMICA: "Canastas revueltas" (**Anexo 17**)

5. OBJETIVO: Difundir información clara y concisa a las docentes sobre el desarrollo emocional en los niños de 4 años mediante la intervención de especialistas capacitados.

6. PONENTE: Psic. Andrea Bustamante

7. TEMAS A TRATAR:

- ✓ Competencias Sociales
- ✓ Competencias Emocionales
- ✓ El cerebro y las competencias emocionales



8. ACTIVIDADES:

- ✓ Retroalimentación por parte de la expositora acerca de los temas desarrollados en el taller anterior.
- ✓ Mediante una exposición y apoyado de recursos visuales la expositora desarrolla los temas anteriormente mencionados como técnica de estudio.
- ✓ Participar de manera voluntaria a través de la técnica del debate en la que tendrán que defender su postura esperando el turno y mostrando respeto ante los demás.

9. DINÁMICA DE FINALIZACIÓN: "El abrazo del caracol" (Anexo 18)

10. AGRADECIMIENTO Y REGISTRO DE ASISTENCIA

Agradecimiento por parte de la expositora a los docentes que asistieron al taller por su colaboración prestada.

Dinámica: "Rompiendo el hielo" (Anexo 17)

- ✓ Anotar en una papeleta el nombre de cada una de las personas del grupo escoger uno de ellos.
- ✓ Al lado del nombre escribir una cualidad que lo caracterice a la persona escogida en el papel.



- ✓ Para finalizar se coloca el papel en la pared y por turnos van pasando de modo que debe añadir una cualidad a la escrita, o si llegase a encontrar la misma subrayarla.

Dinámica de finalización: "El abrazo del caracol" (Anexo 18)

- ✓ Todos los participantes se sientan formando un círculo y de uno en uno, decir a la persona que está sentada a su derecha y en voz alta: - "¿Sabes lo que es un abrazo? la persona que está sentada a la derecha le contesta: - "No lo he entendido, me das otro". Entonces se vuelven a dar otro abrazo, realizando la misma pregunta a su compañero de la derecha. Así sucesivamente hasta que todos los integrantes del grupo hayan sido abrazados.



Tríptico Taller 8

 TALLER EDUCATIVO DIRIGIDO A DOCENTES N:8 TEMA: EL DESARROLLO EMOCIONAL EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE  QUITO-2020	<u>HORARIOS</u> - Lunes 03 de Febrero del 2020 <u>DURACIÓN:</u> - 2 horas <u>LUGAR</u> - Salón de actos del Centro de Desarrollo Infantil 	<u>INSTRUCCIONES:</u> - Evitar el uso de celulares - Evitar el ingreso de Alimentos. - Las preguntas e inquietudes serán respondidas al final de la exposición. - Ingresar de forma puntual al taller. 
---	--	---

<u>COMPETENCIAS EMOCIONALES</u> El desarrollo de las competencias emocionales es el objetivo de la educación emocional. Las definiciones populares de inteligencia hacen importantes los aspectos cognitivos, tales como la memoria y la capacidad para resolver problemas cognitivos. 	<u>OBJETIVO GENERAL DEL TALLER:</u> • Exponer información clara y concisa a las docentes sobre el desarrollo emocional en los niños de 4 años mediante la intervención de especialistas capacitados sobre el tema. 	<u>PONENTE:</u> • Psic. Andrea Bustamante • Dayana Simbaña Investigadora de campo.  <u>TEMÁTICAS A TRATAR:</u> • Competencias Sociales • Competencias Emocionales • El cerebro y las competencias emocionales
--	--	--



TALLER N: 9

TEMA: Emociones y estilos de Aprendizaje

1. INVITACIÓN

2. SALUDO Y BIENVENIDA

3. INSTRUCCIONES:

- ✓ Evitar el uso de celulares
- ✓ Evitar el ingreso de alimentos
- ✓ Las preguntas e inquietudes serán respondidas al final de la exposición.
- ✓ Ingresar de forma puntual al taller.

4. DINÁMICA: "¿Cómo estoy?" (Anexo 19)

5. **OBJETIVO:** Posibilitar a los participantes el desarrollo de sus competencias emocionales, que les permitan enfrentarse a los problemas de la vida diaria mediante la aplicación de una estrategia didáctica que favorezca el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

6. **PONENTE:** Psic. Andrea Bustamante

7. TEMAS A TRATAR:

- ✓ Teorías del Aprendizaje
- ✓ Teorías de las emociones



- ✓ Teoría de la valoración cognoscitiva de las emociones en los procesos educativos
- ✓ Cognición, emoción y aprendizaje
- ✓ Implicación de las emociones en el Aprendizaje

8. ACTIVIDADES:

- ✓ Presentación por parte del expositor sobre la técnica de exposición utilizando analogías y metáforas para recordar la información.
- ✓ Formar equipos, luego asignar una emoción y se les pide que en equipo se tomen una fotografía como por ejemplo amor.
- ✓ Mediante una lluvia de ideas seleccionar la información más relevante del tema cognición, emoción y aprendizaje.
- ✓ Exponer el trabajo realizado a todos los participantes.

9. DINÁMICA DE FINALIZACIÓN: "Historia de mis recuerdos"

(Anexo 20)

10. AGRADECIMIENTO Y REGISTRO DE ASISTENCIA

Agradecimiento por parte de la expositora a los docentes que asistieron al taller por su colaboración prestada.

(Anexo 19)

Dinámica: "¿Cómo estoy?"



- ✓ Por tríos designar a un ciego, una estatua y la otra persona evalúa. El ciego/a, palpando, debe colocarse en la misma posición que la estatua; cuando crea que ya está abre los ojos y corrige si es preciso. Puede ser una postura exacta, una simétrica, o libre, pero conservando uno o varios elementos de la estatua. Rotación de papeles.

(Anexo 20)

Dinámica de finalización: "Historia de mis recuerdos"

- ✓ La expositora explica a los participantes que: "Los recuerdos son como un trozo de nuestro pasado y los guardamos como verdaderos tesoros. Al comentar un recuerdo, revelamos algo de nosotros mismos, de nuestra historia personal"
- ✓ La expositora entrega una hoja blanca y les solicita que escriban en ella la historia de un recuerdo importante de su vida.
- ✓ El dinamizador reúne al grupo y solicita a las personas que comenten los sentimientos que les provocaron las historias.



Tríptico Taller 9

 TALLER EDUCATIVO DIRIGIDO A DOCENTES N:9 TEMA: EMOCIONES Y ESTILOS DE APRENDIZAJE  QUITO-2020	<u>HORARIOS</u> - Lunes 17 de febrero del 20120 <u>DURACIÓN:</u> - 2 horas <u>LUGAR</u> -Salón de actos del Centro de Desarrollo Infantil "Cavanis" 	<u>INSTRUCCIONES:</u> • Evitar el uso de celulares • Evitar el ingreso de alimentos • Las preguntas e inquietudes serán respondidas al final de la exposición. • Ingresar de forma puntual al taller 
---	---	--

<u>TEORÍA DEL APRENDIZAJE EMOCIONAL</u> El aprendizaje emocional es el proceso mediante el cual los niños y los adultos adquieren los conocimientos, actitudes y las habilidades necesarias para reconocer y manejar sus emociones. 	<u>OBJETIVO GENERAL DEL TALLER:</u> • Posibilitar a los participantes el desarrollo de sus competencias emocionales, que les permitan enfrentarse a los problemas de la vida. 	<u>PONENTE:</u> • Psic. Andrea Bustamante • Dayana Simbaña Investigadora de campo. <u>TEMÁTICAS A TRATAR:</u> • Teorías del Aprendizaje y Emociones • Teoría de la valoración cognoscitiva de las emociones en los procesos educativos • Cognición, emoción y aprendizaje 
--	---	--

TALLER N: 10

TEMA: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BASADAS EN EL JUEGO LÚDICO

1. INVITACIÓN

2. SALUDO Y BIENVENIDA

3. INSTRUCCIONES:

- ✓ Evitar el uso de celulares
- ✓ Evitar el ingreso de alimentos
- ✓ Las preguntas e inquietudes serán respondidas al final de la exposición.
- ✓ Ingresar de forma puntual al taller.

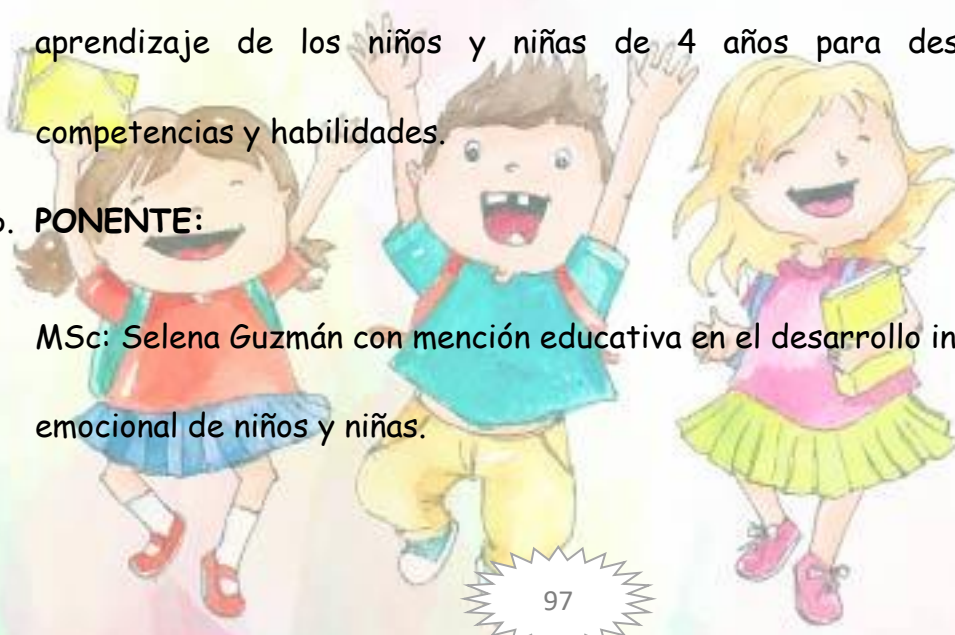
4. DINÁMICA: "Cazar al ruidoso" (Anexo 21)

5. OBJETIVO:

Implementar acciones innovadoras en los docentes basados en el juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños y niñas de 4 años para desarrollar competencias y habilidades.

6. PONENTE:

MSc: Selena Guzmán con mención educativa en el desarrollo integral y emocional de niños y niñas.



7. TEMAS A TRATAR:

- ✓ Cómo aplicar estrategias didácticas basadas en el juego lúdico en la Educación Inicial
- ✓ Influencia del juego sobre los distintos planos del desarrollo emocional
- ✓ EL juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar

8. ACTIVIDADES:

- ✓ Debate acerca de la temática estudiada.
- ✓ Dramatización corta sobre los aspectos más relevantes.

9. DINÁMICA DE FINALIZACIÓN: "Lo que no sabías de mí" (Anexo 22)

10. AGRADECIMIENTO Y REGISTRO DE ASISTENCIA

Agradecimiento por parte de la expositora a los docentes que asistieron al taller por su colaboración prestada.



Tríptico Taller 10

 TALLER EDUCATIVO DIRIGIDO A DOCENTES N:10 TEMA: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BASADAS EN EL JUEGO LÚDICO  QUITO-2020	<u>HORARIOS</u> - Lunes 24 de febrero del 2020 <u>DURACIÓN:</u> - 2 horas <u>LUGAR</u> -Salón de actos del Centro de Desarrollo Infantil "Cavanis." 	<u>INSTRUCCIONES:</u> • Evitar el uso de celulares • Evitar el ingreso de alimentos • Las preguntas e inquietudes serán respondidas al final de la exposición. • Ingresar de forma puntual al taller 
--	--	--

<u>EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA</u> El desarrollo del juego, como estrategia didáctica, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo. 	<u>OBJETIVO:</u> • Implementar acciones innovadoras en los docentes basados en el juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje..  	<u>PONENTE:</u> • Psic. Andrea Bustamante • Dayana Simbaña Investigadora de campo. <u>TEMÁTICAS A TRATAR:</u> • Aplicación de estrategias didácticas basadas en el juego lúdico . • Influencia del juego en el desarrollo emocional • EL juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel escolar.
---	--	--



GUÍA



Didáctica de Juegos Lúdicos con Actividades vinculadas al Desarrollo Emocional

AUTORA: DAYANA MISHELL SIMBAÑA CRIOLLO

TUTORA: MSc. Paola Alejandra
Espinosa Cevallos

ÍNDICE

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	103
OBJETIVO GENERAL:.....	104
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:.....	104
¿QUÉ ES EL JUEGO LÚDICO?	106
CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	107
¿QUÉ ES EL DESARROLLO EMOCIONAL?	108
¿QUÉ SON LAS EMOCIONES?	109
TIPOS DE EMOCIONES	111
ALEGRÍA	111
TRISTEZA	112
MIEDO.....	113
SORPRESA	114
ASCO	115
IRA.....	116
ACTIVIDAD 1.- JUEGO "MIS EMOCIONES"	118
ACTIVIDAD 2.- LAS EMOCIONES DE NACHO.....	121

ACTIVIDAD 3.- ENCUENTRA TU EMOCIÓN.....	124
ACTIVIDAD 4.- TEATRILLO LÚDICO DE LAS EMOCIONES	127
ACTIVIDAD 5.- MEMORI DE EMOCIONES	129
ACTIVIDAD 6 .- MUSICA , PINTURA Y EMOCIONES	131
ACTIVIDAD 8.- JEGO DE LAS EMOCIONES	133
ACTIVIDAD 9.- EL MONSTRUO DE LAS EMOCIONES.....	135
ACTIVIDAD 10.- BINGO DE LAS EMOCIONES.....	138

INTRODUCCIÓN

La presente guía de actividades tiene como finalidad orientar a los docentes en la aplicación de actividades lúdicas que ayuden a desarrollar un adecuado control emocional en los niños y niñas de 4 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil "Cavanis".

Contiene información importante en cuanto al reconocimiento y manifestación apropiada de las diferentes expresiones emocionales de los niños y niñas, que a su vez permite a los docentes crear espacios innovadores que contribuyan positivamente con su desarrollo integral y emocional.

La siguiente guía de actividades está dividida en 3 unidades importantes: la primera hace referencia a los conceptos relacionados de juego lúdico y desarrollo emocional, la segunda unidad consta de información básica acerca de las emociones que se trabajara en la siguiente guía y para finalizar en la tercera unidad se establecen actividades a desarrollar vinculadas al desarrollo emocional.

OBJETIVO GENERAL:

- ✓ Motivar a los docentes en la realización de actividades vinculadas al desarrollo emocional a través de una guía de actividades para el fortalecimiento de sus capacidades expresivas en la educación inicial.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ✓ Proponer a los docentes actividades para el desarrollo emocional de los niños y niñas de 4 años.
- ✓ Identificar las emociones básicas en los niños a ser manifestadas desde temprana edad.
- ✓ Implementar el juego lúdico como herramienta pedagógica dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

UNIDAD I

CONCEPTOS BÁSICOS



¿QUÉ ES EL JUEGO LÚDICO?

Los juegos lúdicos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano.

Es evidente el valor educativo, que el juego lúdico tiene en las etapas preescolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego lúdico como detonador del aprendizaje. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

El juego es una actividad inherente a los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre tenderá a desarrollarla y, por supuesto, también, la necesitará, porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos poco agradables.



CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego tiene unas características que lo hacen único, y que lo diferencian de otras actividades. Algunos autores indican que existen características que lo hacen único al juego.

- Es placentero y suele ser divertido: se hace por placer, no por obligación.
- No tiene metas o finalidades extrínsecas: se juega por el placer de jugar, por causas intrínsecas. No hay un fin particular por hacerlo.
- Es espontáneo, voluntario: no se puede obligar a jugar.
- Implica cierta participación activa por parte del jugador: es el propio jugador quien interviene, así que tiene que haber un mínimo de participación.

¿QUÉ ES EL DESARROLLO EMOCIONAL?

El desarrollo emocional mantiene una gran influencia al momento de establecer diferentes vínculos afectivos entre los infantes y las personas que los rodean, determinando en este caso la importancia que mantiene el crear ambientes adecuados para el logro óptimo de expresiones emocionales, las mismas que favorecerán positivamente a los niños y niñas dentro de sus procesos de desarrollo y aprendizaje.

Dentro del ámbito educativo se debe fortalecer la manifestación de emociones y sentimientos a través de la utilización de una estrategia didáctica en este caso el juego lúdico que brinda la oportunidad de crear espacios novedosos e innovadores el mismo que permitirá el desarrollo de actividades relacionadas a las emociones que manifiestan los infantes.



<http://padresycolegios.com/como-trabajar-la-inteligencia-emocional-en-los-ninos/>

¿QUÉ SON LAS EMOCIONES?

La educación emocional desde el aula de clase marca una serie de aspectos positivos que ayudan al docente en la creación de espacios donde los infantes logren convertirse en seres emocionalmente inteligentes, que les permita reconocer, manejar y expresar de forma adecuada sus emociones. En el trabajo investigativo Las emociones en el Aula: Propuesta Didáctica para la Educación Infantil su autora Sanz, (2012), establece que las emociones se convierten en la forma más esencial de los infantes para poder transmitir sus sentimientos y necesidades que le permiten comunicarse con su entorno y a su vez lograr relacionarse y adaptarse al mismo, de tal manera que se logre en los niños y niñas un enfoque más amplio en el que se busque que las reacciones emocionales sean expresadas de forma adecuada.



<https://universodeemociones.com/emociones-cine/>

UNIDAD II

EMOCIONES

BÁSICAS

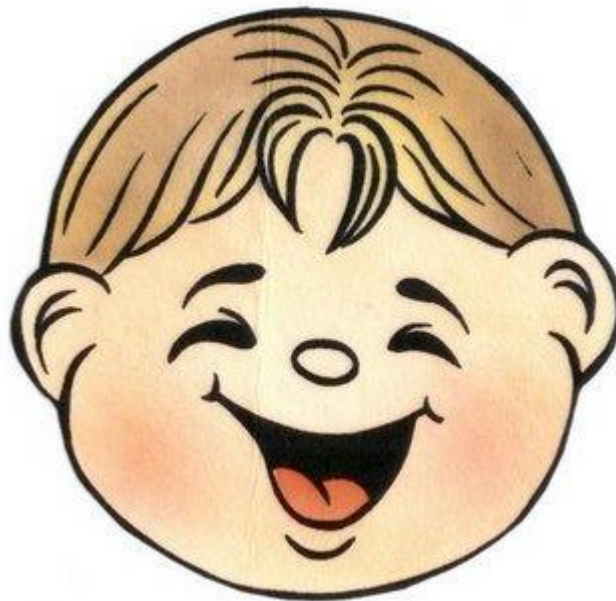


TIPOS DE EMOCIONES

Existen una variedad de emociones las principales que desarrolla el niño son la alegría, tristeza, miedo, asco, sorpresa, asco, e ira.

ALEGRÍA

La alegría es una de las emociones básicas que desarrolla el infante, la misma que es transmitida ante estímulos que producen bienestar, diversión y tranquilidad, esta se produce mediante expresiones faciales donde los ojos y la boca forman parte del reconocimiento y manifestación principal de la misma.

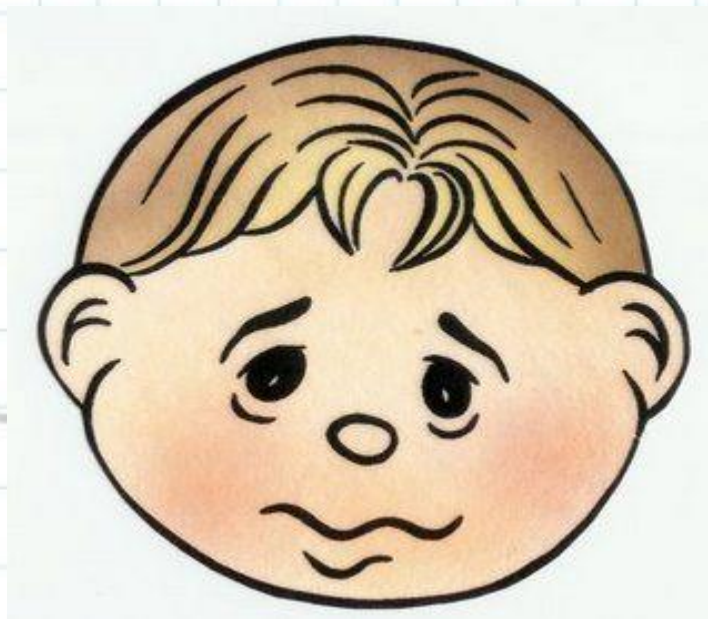


http://arablogs.catedu.es/blog.php?id_blog=1560&id_articulo=177758

TRISTEZA

La tristeza forma parte de las emociones básicas del niño, por lo tanto, esta es contraria a la alegría en la que se manifiesta reacciones negativas que ocasionan malestar y dolor que a su vez se expresada por medio del llanto.

La expresión fácil de esta emoción es los ojos llorosos y la boca temblorosa por lo tanto debe ser reconocida por los infantes para evitar problemas en su desarrollo a lo largo de la vida, a través de la misma se expresan sentimientos de dolor, los mismos que deberán ser cambiados por sentimientos positivos para lograr una mayor interacción en el entorno.



<https://www.pinterest.com/pin/364650901073654615/?lp=true>

MIEDO

El miedo es una emoción negativa a la que hace referencia una serie de situaciones en donde todas las personas tratan de protegerse ante cualquier peligro o circunstancia amenazante, las mismas que en la educación inicial deberán ser explicadas a los infantes de forma adecuada para que no ocasione el pánico y temor ante cualquier suceso determinado.

Se logra reconocer la emoción del miedo a través de la expresión facial en la que el infante muestra los ojos totalmente abiertos y los párpados superiores ascienden, de igual forma se evidencia un cambio en la boca al momento de gritar.



<https://www.pinterest.com/pin/351843789635561861/?lp=true>

SORPRESA

La sorpresa es una reacción emocional provocada por algo imprevisto o extraño se determina a través de situaciones donde las personas reaccionan ante diferentes estímulos provocados por algo novedoso que a su vez puede convertirse en aspectos positivos o negativos.

La sorpresa tiene como función principal preparar al individuo para afrontar acontecimientos importantes ante todo si se muestra alguna emoción negativa, el cual se le reconoce cuando el rostro del infante tiene los ojos y boca totalmente abiertos ante cualquier tipo de situación inesperada.



https://es.123rf.com/photo_92311411_cara-sorprendida-de-la-mujer-joven-cabeza-de-ni%C3%B1a-emocional-vector.html

ASCO

La emoción del asco se manifiesta ante diferentes situaciones desagradables en donde una persona siente cualquier tipo de disgusto o desagrado ya sea ante una sustancia o cosa causado por algo.

Se puede llegar a reconocer esta expresión facial cuando es demasiado fuerte, la lengua se asoma entre los labios causando reacciones y movimientos corporales negativos en el ser humano



https://es.123rf.com/photo_78854118_caricatura-colorida-cara-kawaii-ni%C3%B1a-con-doble-pelo-recogido-y-expresi%C3%B3n-facial-de-la-ilustraci%C3%B3n-del-vector-.html

IRA

La ira es una emoción que se manifiesta a través de expresiones de enojo y resentimiento ante alguna situación que perturban su calma de una forma negativa causado por estrés, o frustración al no poder hacer o tener algo.

Este tipo de emoción es importante que sea reconocida por los niños y niñas a temprana edad para que así puedan llegar a controlarlas evitando respuestas negativas en su entorno social.

Se manifiesta a través de expresiones faciales donde los ojos y la boca forman parte del reconocimiento de la misma, este tipo de sentimientos provoca conductas perjudiciales e indeseables.



https://es.123rf.com/photo_64764985_la-cara-del-ni%C3%B1o-peque%C3%B1o-la-expresi

UNIDAD III

ACTIVIDADES



PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO EMOCIONAL

ACTIVIDAD 1.- JUEGO “MIS EMOCIONES”

Edad: 4 años

Subnivel: Inicial 2

Tiempo: 20 minutos

Ámbito de Desarrollo: Identidad y autonomía

Destreza:

- ✓ Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante sus expresiones.

Objetivo General

- ✓ Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.

Objetivos Específicos

- ✓ Conocer los diferentes estados de ánimo por medio de la aplicación del juego.
- ✓ Identificar los tipos de emociones que presentan los participantes.

Recursos:

- ✓ Imágenes de las emociones
- ✓ Aula

Orientaciones Metodológicas

- ✓ Agrupar por parejas a los niños y niñas.
- ✓ Elegir a un participante el cual deberá mostrar mediante gestos fáciles frente a su compañero la emoción que más se agrade.
- ✓ Adivinar junto a los demás compañeros que tipo de expresión facial está expresando. El niño que tenga más aciertos será el ganador.
- ✓ Socializar con la educadora sobre las emociones que fueron demostradas por parte de los participantes.

Evaluación

- ✓ Identifica y manifiesta sus emocionales y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante su expresión.

Anexo 1: Lista de cotejo

INDICADORES DE LOGRO NOMBRE	Identifica y manifiesta sus emociones.			Expresa las causas de sus emociones			APRECIACIÓN FINAL
	I	P	A	I	P	A	

Anexo 2:



<https://www.google.com/search?q=mis+emociones+y+sentimientos&tbm=isch&ved=2ahUKEw>



ACTIVIDAD 2.- LAS EMOCIONES DE NACHO

Edad: 4 años

Subnivel: Inicial 2

Tiempo: 20 minutos

Ámbito de Desarrollo: Identidad y Autonomía

Destreza:

- ✓ Identificar y manifestar sus emocionales y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.

Objetivo General

- ✓ Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás mediante la narración de un cuento.

Objetivos Específicos

- ✓ Enseñar las diferentes emociones mediante la narración del cuento para desarrollar las capacidades de comprensión y expresión en el niño.
- ✓ Desarrollar la imaginación emocional a través del cuento narrado.

Recursos:

- ✓ Cuento Las emociones de Nacho
- ✓ Aula

Orientaciones Metodológicas

- ✓ Pedir a los niños que formen un círculo. El docente se sentará en el centro y leerá el cuento las emociones de Nacho.
- ✓ Imitar en frente de los niños las diferentes emociones mediante el lenguaje gestual.
- ✓ El niño que adivine será el que remplace al docente y tendrá que hacer una de las emociones del personaje.
- ✓ Realizar ciertas preguntas de curiosidad sobre aspectos emocionales del libro, como, por ejemplo: "¿qué crees que siente el personaje?", "¿por qué, ¿qué te lo indica?", "¿y si estuviera contento, ¿cómo lo sabrías?", "¿cómo crees que podría actuar?", "¿qué harías tú en su lugar?", "¿qué otra cosa podría hacer?", "¿cómo podría calmar su rabia o enfado?".
- ✓ Permitir mejorar el potencial educativo e imaginación de los niños a través del cuento

Evaluación:

- ✓ Identifica y manifiesta sus emocionales y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.

Anexo 3: Lista de cotejo

INDICADORES DE LOGRO NOMBRE	Identifica emociones y sentimientos a través del cuento narrado			Relaciona el texto leído con las emociones			APRECIACIÓN FINAL
	I	P	A	I	P	A	

Anexo 4:



<https://www.google.com/search?q=mis+emociones+y+sentimientos&tbm=isch&ved=2ahUKEw>

ACTIVIDAD 3.- ENCUENTRA TU EMOCIÓN

Edad: 4 años

Subnivel: Inicial 2

Tiempo: 20 minutos

Ámbito de desarrollo: Identidad y Autonomía

Destreza:

- ✓ Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.

Objetivo General

- ✓ Identificar las emociones de los niños a través de la manifestación de expresiones emocionales que ayuden a desarrollar el reconocimiento de las mismas.

Objetivos Específicos

- ✓ Enseñar al infante los diferentes tipos de emociones mediante la realización de actividades.
- ✓ Desarrollar la imaginación emocional en los niños mediante la representación de emociones.

Recursos:

- ✓ Caritas de las emociones
- ✓ Fichas de las diferentes emociones

Orientaciones Metodológicas

- ✓ Ubicar 4 mediante pictogramas 4 caritas que representen a cada emoción (miedo, enojado, feliz, triste)
- ✓ Proceder a jugar encontrando cada emoción, se separará a cada niño en 4 grupos y a cada grupo se le asignará una emoción.
- ✓ Indicar a los niños como identificar las emociones y que representa cada una de ellas.
- ✓ Efectuar el juego con dulces para que cuando los niños reciban un dulce vayan al grupo de la emoción feliz, en caso que un niño se enoje colocar la emoción correspondiente.
- ✓ Realizar esta actividad hasta que todos los niños hayan expresado cada emoción.

Evaluación:

- ✓ Identifica y manifiesta sus emocionales y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.

Anexo 5: Lista de cotejo

INDICADORES DE LOGRO NOMBRE	Identifica emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos			Reconoce mediante pictogramas las emociones			APRECIACIÓN FINAL
	I	P	A	I	P	A	

Anexo 6



<https://www.google.com/search?q=planificaci%C3%B3n+donde+se+lea+un+cuento&rlz=1C1C>

ACTIVIDAD 4.- TEATRILLO LÚDICO DE LAS EMOCIONES

Edad: 4 años

Subnivel: Inicial 2

Tiempo: 20 minutos

Ámbito de desarrollo: Identidad y Autonomía

Destreza:

- ✓ Tomar decisiones con respecto a la elección de actividades, vestuario entre otros, en función de sus gustos y preferencias, argumentando las mismas.

Objetivo General

- ✓ Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.

Objetivos Específicos

- ✓ Lograr que los niños desarrollen la creatividad e imaginación a través de las emociones.
- ✓ Identificar las emociones de los personajes mediante la creación de historias imaginarias.

Recursos:

- ✓ Varios Guiñoles
- ✓ Caritas de las emociones
- ✓ Fichas de las diferentes emociones

Orientaciones Metodológicas:

- ✓ Crear un pequeño guiñol o teatro donde se representarán historias inventadas por los propios niños y donde aparecerán diferentes emociones.
- ✓ Elaborar 2 dados uno con las emociones básicas y otro con diversos lugares y objetos llamativos para el niño.
- ✓ Pedir al niño que escoja su personaje y solicitar lanzar el dado.
- ✓ Pedir al niño que se invente o represente una historia donde aparezcan las dos emociones que le han salido en el dado y los dos elementos del otro dado.
- ✓ Escoger el vestuario de su agrado para representar en la historia.

Evaluación:

- ✓ Toma decisiones con respecto a la elección de actividades, vestuario entre otros, en función de sus gustos y preferencias, argumentando las mismas.

Anexo 7: Lista de cotejo

INDICADORES DE LOGRO NOMBRE	Participa activamente en las actividades planteadas por la educadora			Toma decisiones por si solo en función de sus gustos y preferencias			APRECIACIÓN FINAL
	I	P	A	I	P	A	

Anexo 8:



<https://www.google.com/search?q=teatro+de+las+emociones+para+ni%C3%B1os&rlz>

ACTIVIDAD 5.- MEMORI DE EMOCIONES

Edad: 4 años

Subnivel: Inicial 2

Tiempo: 20 minutos

Ámbito de Desarrollo: Identidad y Autonomía

Destreza:

- ✓ Identificar sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.

Objetivo General

- ✓ Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.

Objetivos Específicos

- ✓ Reconocer las emociones a través de las fotografías.
- ✓ Emparejar las emociones de forma correcta.

Recursos:

- ✓ Fotografías de niños pegadas en cartón

Orientaciones Metodológicas

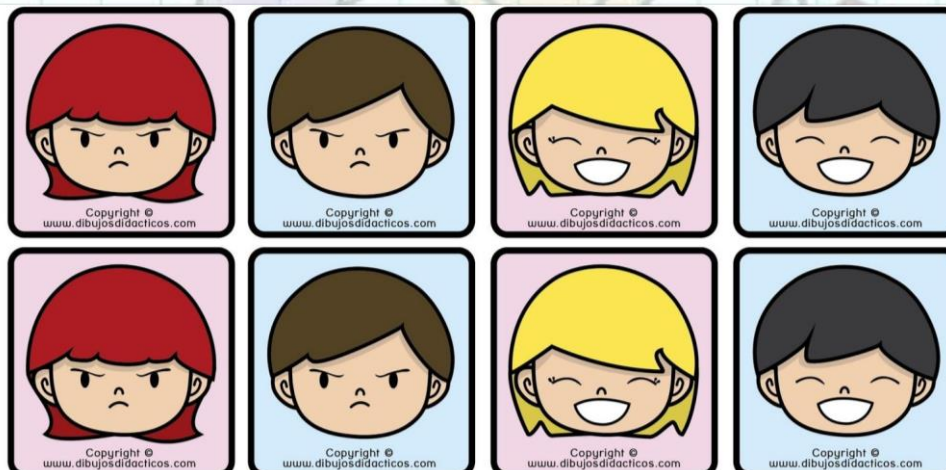
- ✓ Imprimir varias fotos de los niños representando las emociones y pegar las fotos sobre un cartón
- ✓ Colocar las cartillas de las fotografías boca abajo.
- ✓ Pedir a los niños que elijan 2 fotografías para después voltearlas si las fotografías que levanta son iguales será el ganador.

Evaluación:

- ✓ Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás

Anexo 9: Lista de cotejo

INDICADORES DE LOGRO NOMBRE	Reconoce las emociones a través de las fotografías			Empareja las emociones de forma correcta			APRECIACIÓN FINAL
	I	P	A	I	P	A	



ACTIVIDAD 6.- MÚSICA, PINTURA Y EMOCIONES

Edad: 4 años

Subnivel: Inicial 2

Tiempo: 20 minutos

Ámbito de Desarrollo: Identidad y Autonomía

Destreza:

- ✓ Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.

Objetivo General

- ✓ Desarrollar competencias emocionales a través de la música, pintura expresando los diversos tipos de emociones y sentimientos.

Objetivos Específicos

- ✓ Expresar sus emociones a través de la pintura
- ✓ Permitir a los niños sentir emociones y expresarlas de forma totalmente libre, sin miedo a equivocarse.

Recursos:

- ✓ Cartulinas
- ✓ Música

- ✓ Grabadora
- ✓ Pinturas

Orientaciones Metodológicas

- ✓ Poner a los niños piezas musicales diferentes
- ✓ Dejar que pinten libremente las emociones que les provocan
- ✓ Dialogar sobre el dibujo realizado.
- ✓ Bailar expresando con todo el cuerpo la emoción que nos evoca el ritmo de la música.

Evaluación:

- ✓ Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás

Anexo 11: Lista de cotejo

INDICADORES DE LOGRO NOMBRE	Expresa sus emociones a través de la pintura			Demuestra emociones y las expresa libremente.			APRECIACIÓN FINAL
	I	P	A	I	P	A	

Anexo 12



<https://www.google.com/search?q=musica+pintura+y+emociones+actividad+animado&>

ACTIVIDAD 8.- JEGO DE LAS EMOCIONES

Edad: 4 años

Subnivel: Inicial 2

Tiempo: 20 minutos

Ámbito de Desarrollo: Identidad y Autonomía

Destreza:

- ✓ Identificar y manifestar sus emocionales y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.

Objetivo General

- ✓ Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.

Objetivos Específicos

- ✓ Lograr adivinar las emociones por medio de las tarjetas.
- ✓ Representar sus emociones vividas en el entorno.

Recursos:

- ✓ Domino de las emociones
- ✓ Dado de las emociones

Orientaciones Metodológicas

- ✓ Construir un tablero parecido al de la fotografía
- ✓ Escribir las emociones que queremos trabajar un dado normal y un dado de opciones.
- ✓ Lanzar el dado de las opciones y adivinar la emoción de la tarjeta, como por ejemplo dibujarla o, hacer una pequeña representación teatral.
- ✓ Preparar dos fajos de tarjetas, uno con emociones más básicas y otro que incluya también emociones más complejas
- ✓ **Evaluación:**

Identifica y manifiesta sus emocionales y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal

Anexo 13: Lista de cotejo

INDICADORES DE LOGRO NOMBRE	Logra adivinar las emociones de las tarjetas			Logra representar emociones a través de su entorno			APRECIACIÓN FINAL
	I	P	A	I	P	A	

Anexo 14



ACTIVIDAD 9.- El Monstruo de las Emociones

Edad: 4 años

Subnivel: Inicial 2

Tiempo: 20 minutos

Ámbito de Desarrollo: Convivencia

Destreza: Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.

Objetivo General

- ✓ Identificar las emociones básicas como: la alegría, la tristeza, el miedo, la ira y el desagrado a través de la presentación del cuento “El monstruo de colores”.

Objetivos Específicos

- ✓ Reconocer las emociones a través de la narración de un cuento.
- ✓ Despertar la curiosidad por las emociones en los infantes.

Recursos:

- ✓ Figuras de diferentes monstruos de colores

- ✓ Tela blanca
- ✓ Fuente de luz (lámpara)
- ✓ Teatrino
- ✓ Tijeras
- ✓ Silicona
- ✓ Palos de pincho

Orientaciones Metodológicas

- ✓ La educadora adecuará el aula de clases totalmente oscura para efectuar la actividad se colocará la fuente de luz detrás de la tela blanca.
- ✓ Proceder al relato de la historia cada monstruo representa una emoción y a su vez un color representativo la alegría de color amarillo, la tristeza de azul, la ira de rojo y la emoción de miedo de color morado.
- ✓ Relatar el cuento a través de las figuras realizadas de los personajes del mismo.

Evaluación:

- ✓ Demuestra sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.

Anexo 16: Lista de cotejo

INDICADORES DE LOGRO NOMBRE	Reconoce las emociones y figuras del cuento narrado			Relata el cuento a través de las figuras presentadas en el cuento			APRECIACIÓN FINAL
	I	P	A	I	P	A	

Anexo 17



<https://www.google.com/search?q=el+monstruo+de+colores+cuento&tbm=isch&ved=2>

Anexo 18 Cuento El Monstruo de los Colores

En un día muy hermoso el monstruo de colores se ha confundido con sus emociones pues se siente un poco alborotado y no sabe qué hacer y ahora busca a alguien que lo ayude a entender que le pasa es así que se encuentra con Mariana quien es una niña muy inteligente y creativa y le pregunta. Que te ha pasado mi querido amigo porque te noto tan extraño El monstruo preocupado le conto que se sentía extraño y que estaba confundido con las emociones, entonces Mariana le dijo que debía separarlas para poder saber cómo es cada una.

Y le recomendó que una buena manera de hacerlo podía ser el representarlas a través de los colores. De color amarillo es la alegría y es muy contagiosa, brilla como el sol o como las estrellas, cuando esta alegre brilla, pones una sonrisa de oreja a oreja, te sientes muy bien y contagias a lo demás. - De color azul es la tristeza que siempre está echando de menos algo, es suave como los días de lluvia o cuando te sientes decaído, cuando estas triste tus ojitos se ponen brillantes y llorosos y tu boca se pone larga hacia abajo. - De color rojo es la rabia, es feroz como fuego, cuando estás enojado se te arruga la frente y la nariz, se te ponen los ojos pequeños - De color negro el miedo, es cobarde y se esconde y sientes que te vuelves pequeño y tienes temor cuando se te pide hacer algo. Después de que

Mariana le explico todo esto a nuestro querido monstruo pudo identificarlas y poder separar de acuerdo a cada color a sus características, logrando así que nuestro querido monstruito este más tranquilo y menos confundido.

FIN

ACTIVIDAD 10.- BINGO DE LAS EMOCIONES

Edad: 4 años

Subnivel: Inicial 2

Tiempo: 20 minutos

Ámbito de desarrollo: Identidad y Autonomía

Destreza:

Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.

Objetivo General

Demostrar actitudes de colaboración en actividades dentro y fuera de clase.

Objetivos Específicos

- ✓ Lograr colocar cada ficha de las emociones en la casilla correspondiente al bingo
- ✓ Lograr identificar cada emoción por medio de la utilización de cartillas.

Recursos:

- ✓ Tablero de bingo de las emociones

Orientaciones Metodológicas

- ✓ Cada jugador tiene un tablero de emociones.
- ✓ Sacar las tarjetas de emociones y colocar una marca en la que es igual al tablero
- ✓ Gana quien primero tiene una línea (horizontal o vertical) llena.
- ✓ Quien la acierta es el siguiente en salir.

Evaluación:

Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.

Anexo 19: Lista de cotejo

INDICADORES DE LOGRO NOMBRE	Logra colocar cada ficha de las emociones			Logra identificar cada emoción de las cartillas			APRECIACIÓN FINAL
	I	P	A	I	P	A	

Anexo 20



<https://www.google.com/search?q=bingo+de+las+emociones&safe>

BIBLIOGRAFÍA

(Molano, 2015). Desarrollo Emocional. Obtenido de:
lubpequeslectores.com/2015/06/trabajando-las-emociones-recursos-educativos.html

(Correa, 2016). Desarrollo socioemocional. Obtenido de:
http://repositorio.unab.cl/xmlui/bitstream/handle/ria/6033/a119812_Briano_C_Yoga_%20y_%20mindfulness_2016_Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y

(Rafael, 2007). Desarrollo Emocional. Obtenido de:
<https://www.aacademica.org/000-073/133.pdf>

(Patanjali, 1999, p. 31). Emociones en la Educación Inicial. Obtenido de:
<https://www.psicoperspectivas.cl/index.php/psicoperspectivas/article/view/90/150>

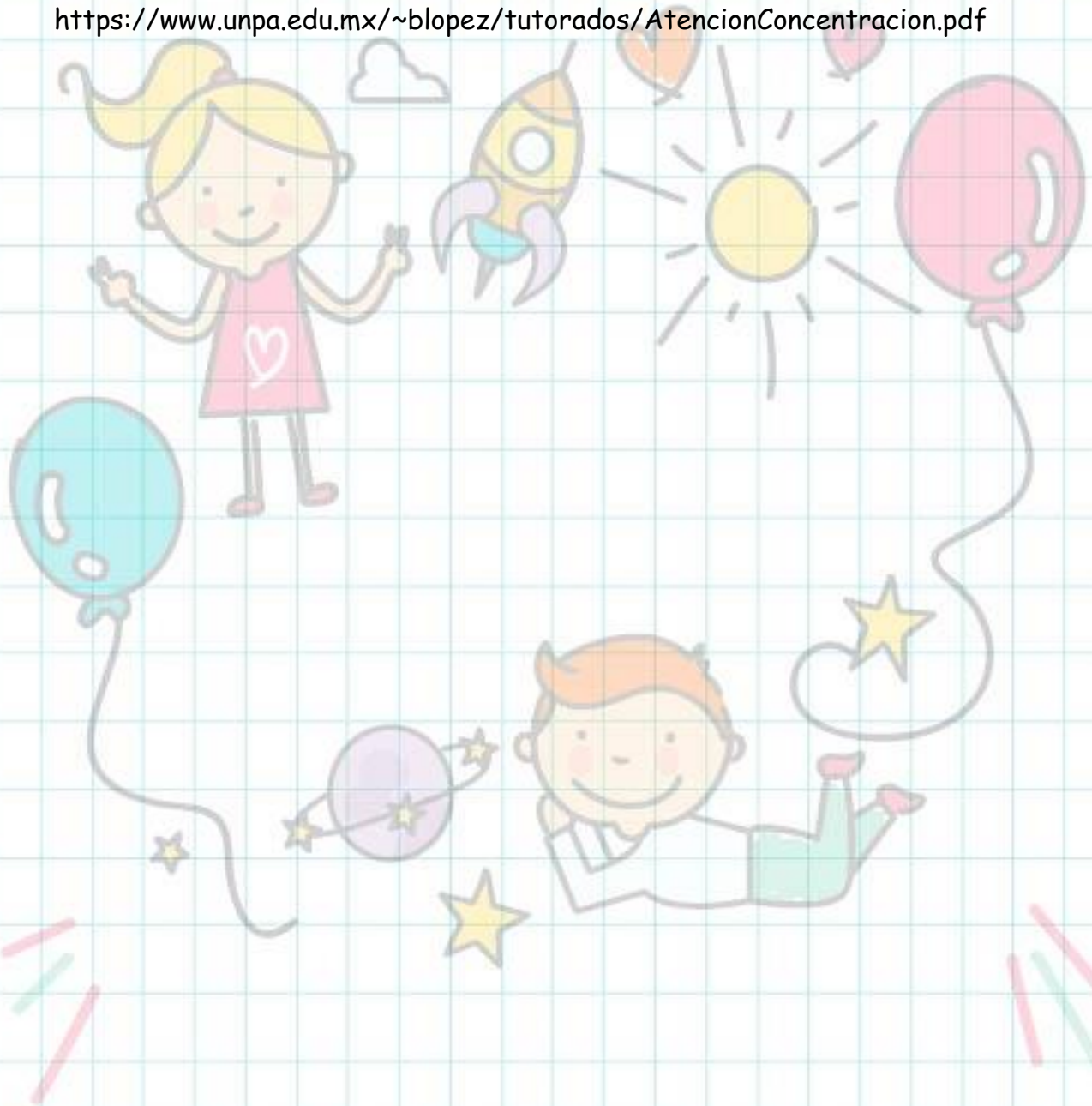
(Iyengar, 1980, p. 20). Propósito central del juego. Obtenido de:
<https://www.psicoperspectivas.cl/index.php/psicoperspectivas/article/view/90/150>

(Iyengar, 2001a, p. 9). Actividades de las emociones. Obtenido de:
<https://www.psicoperspectivas.cl/index.php/psicoperspectivas/article/view/90/150>

(Trökes, 2001). Bingo de emociones. Obtenido de:
<https://redsocal.rededuca.net/Aportaciones-yoga-alumnado>

(Chamali, 2008) Las emociones. Obtenido de:
<https://docplayer.es/9963099-Aportaciones-del-yoga-como-mejora-de-los-factores-de-aprendizaje.html>

(Schmid y Peper, 1991). Definición de Emociones. Obtenido de:
<https://www.unpa.edu.mx/~blopez/tutorados/AtencionConcentracion.pdf>



CAPÍTULO VI

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

6.01 Recursos

Para la realización de este proyecto se utilizó los siguientes recursos:

6.01.02 Recursos Humanos

- ✓ Director del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”
- ✓ Docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”
- ✓ Niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”
- ✓ Talleres educativos acompañado de una Guía didáctica de juegos lúdicos

6.01.03 Recursos Materiales

- ✓ Encuestas
- ✓ Fichas de observación
- ✓ Entrevista
- ✓ Hojas de papel boom
- ✓ Esferográficos

1.01.04 Recursos Técnicos y Tecnológicos

- ✓ Laptop
- ✓ Internet

- ✓ Flash memory
- ✓ Parlantes
- ✓ Proyector
- ✓ Impresora

6.01.05 Recursos Financieros

6.02 Presupuesto

Tabla 14. Presupuesto

Insumo	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Impresiones	350	0.15	52.50
Pasajes	8	0.25	2.00
Alimentacion	5	2.50	12.50
Guia	1	30	30
Empastado	1	15.00	15.00
Resma de papel	1	4.50	4.50
Proyector	1	3.00	3.00
Imprevistos		30.00	30.00
Total			149.50

Elaborado por: Dayana Simbaña

6.03 Cronograma

Tabla 15. Cronograma de Actividades

ACTIVIDADES	Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				Marzo			
Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
CAPÍTULO I: El Problema				X																				
Planteamiento del problema					x																			
Formulación del problema					X																			
Objetivo General					X																			
Objetivo específico					X																			
CAPÍTULO II: Marco Teórico																								
Antecedentes del estudio																								
Fundamentación teórica								X																
Fundamentación conceptual									X															
Fundamentación legal									X															
Formulación de Hipótesis o Preguntas directrices									X															
Caracterización de las variables									X															
Indicadores										X														
CAPÍTULO III: Metodología																								
Diseño de investigación												X												
Población y Muestra												X												
Operacionalización de Variables												X												
Instrumentos de investigación													X											
Recolección de													X											

[illegible]

Elaborado por: Dayana Simbaña

CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.01 Conclusiones

- ✓ Los docentes poseen conocimientos acerca del juego lúdico en el desarrollo emocional en los niños y niñas de 4 años de edad, pero no utilizan estrategias didácticas en el proceso de enseñanza en las aulas de clases.

- ✓ Se concluye que el juego lúdico se relaciona al desarrollo emocional de los niños y niñas el mismo que permite el fortalecimiento de las capacidades expresivas, en los infantes ante una determinada situación en el entorno.

- ✓ Se concluye que elaborar esta propuesta tiene gran importancia para los docentes y la comunidad educativa en general, ya que busca mejorar la calidad de enseñanza en los niños y niñas a lo largo de su formación académica.

- ✓ Se concluye que la influencia del desarrollo emocional es imprescindible en el ámbito educativo, por lo que su uso y aplicación facilita en el desarrollo integral de los niños y niñas.

7.02 Recomendaciones

- ✓ Se recomienda continuar con capacitaciones a los docentes de forma continua, logrando contribuir a su formación profesional y de esta manera mantener una sana convivencia tanto con los niños y la comunidad educativa.
- ✓ Se recomienda que los docentes fortalezcan el desarrollo emocional en los niños y niñas de 4 años de edad y como primer paso es que los infantes reconozcan sus propias emociones y de los demás.
- ✓ Se recomienda a los docentes que desarrollen actividades vinculadas al desarrollo emocional y tomar en cuenta al juego lúdico como herramienta de enseñanza y aprendizaje para las actividades a desarrollar.
- ✓ Se recomienda que los talleres educativos se difundan en los Centros Infantiles para una mejor orientación en los docentes con la finalidad de ampliar los conocimientos aportando experiencias significativas para el desarrollo integral del infante.
- ✓ Se recomienda que los docentes trabajen diariamente actividades que contribuyan al desarrollo emocional de los niños y niñas.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alfonso, I. (1994). *Técnicas de investigación bibliográfica*. . Caracas: Contexto Ediciones.
- Arrieta, E. (22 de 10 de 2016). *www.diferenciador*. Obtenido de *www.diferenciador*:
<https://www.diferenciador.com/diferencia-entre-metodo-inductivo-y-deductivo/>
- Barriga. (30 de 06 de 2017). *uned.ac*. Obtenido de *uned.ac*:
https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curso_2013.pdf
- Corcino, M. (22 de 11 de 2012). *Escuela de organizacion*. Obtenido de Escuela de organizacion:
<https://www.eoi.es/blogs/madeon/2013/05/21/habilidades-y-destreza-en-una-persona/>
- Coronel, D. (22 de 11 de 2019). *mriuc.bc*. Obtenido de *mriuc.bc*:
<http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/1348/dcoronel.pdf?sequence=1>
- Definicion. (22 de 11 de 2019). *definicion.com*. Obtenido de *definicion.com*:
<https://definicion.mx/pensamiento/>
- Garvery. (1985). *Características del Juego*.
- Jimenez, A. (12 de 06 de 2015). *xatakaciencia.com*. Obtenido de *xatakaciencia.com*:
<https://www.xatakaciencia.com/otros/que-es-la-inteligencia>
- Juan, G. (22 de 11 de 2019). *guiainfantil.com*. Obtenido de *guiainfantil.com*:
https://www.guiainfantil.com/educacion/desarrollo/cuatro_anos.htm
- Llull, J. (2019). *La importancia del Juego en la Educacion Inicial*. Barcelona.
- Lopez, A. (30 de 11 de 2018). *mamilogopeda*. Obtenido de *mamilogopeda*:
<http://www.mamilogopeda.com/2008/01/tipos-de-juego.html>
- Lopez, H. (22 de 11 de 2016). *filosofia.org*. Obtenido de *filosofia.org*:
<http://www.filosofia.org/enc/ros/conoc.htm>
- Machaca J. (22 de 11 de 2019). *es.slideshare*. Obtenido de *es.slideshare*.:
<https://es.slideshare.net/joseluismachaca1/clase-tipo-taller>
- Macuna, L. M. (25 de 09 de 2020). *repositorio.uptc.edu.co*. Obtenido de *repositorio.uptc.edu.co*:
<https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/1415/2/TGT-165.pdf>
- Mantilla, A. (22 de 11 de 2016). *conceptodefinicion*. Obtenido de *conceptodefinicion*.:
<https://conceptodefinicion.de/aprendizaje/>
- Marcos, N. (11 de 22 de 2017). *emowe.com/*. Obtenido de *emowe.com/*: <https://emowe.com/tipos-juegos-ninos/>
- Marquez, E. (10 de 11 de 2018). *Significados.com*. Obtenido de *Significados.com*:
<https://www.significados.com/valores/>

- Maya, A. (22 de 11 de 2020). *magisterio.com*. Obtenido de *magisterio.com*.: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-taller-educativo-y-su-fundamentacion-pedagogica>
- Medina, M. D. (22 de 11 de 2018). *repository.ut*. Obtenido de *repository.ut*: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>
- Ministerio de Educación . (2013). Normas Constitucionales. Quito.
- Montes. (22 de 05 de 2018). *espaciologopedico*. Obtenido de *espaciologopedico*: <https://www.espaciologopedico.com/recursos/glosariodet.php?Id=190>
- Morales, O. A. (11 de 22 de 2018). *webdelprofesor*. Obtenido de *webdelprofesor*: <http://webdelprofesor.ula.ve/odontologia/oscarula/publicaciones/articulo18.pdf>
- Narvaes, D. (22 de 11 de 2018). *academia.edu*. Obtenido de *academia.edu*: https://www.academia.edu/29349465/_Qu%C3%A9_son_los_sentimientos_Breve_
- Parra A. (22 de 11 de 2018). *elportaldelhombre*. Obtenido de *elportaldelhombre*: <http://www.elportaldelhombre.com/>
- Parra, A. (22 de 11 de 2018). *elportaldelhombre*. Obtenido de *elportaldelhombre*: <http://www.elportaldelhombre.com/>
- Pérez J. (22 de 11 de 2012). *eumed.ne*. Obtenido de *eumed.ne*: http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_cualitativo.html
- Perez, L. (10 de 11 de 2017). *concepto.de*. Obtenido de *concepto.de*: <https://concepto.de/ensenanza/>
- Ramirez, E. (22 de 11 de 2016). *planificaciondeproyectos*. Obtenido de *planificaciondeproyectos*: http://planificaciondeproyectosemirarismendi.blogspot.com/2013/04/tipos-y-diseno-de-la-investigacion_21.html
- Rios, A. d. (22 de 11 de 2020). *sauce.pntic*. Obtenido de *sauce.pntic*: <http://sauce.pntic.mec.es/falcon/emociones.pdf>
- Riquelme, M. (22 de 11 de 2016). *webyempresas.com*. Obtenido de *webyempresas.com*: <https://www.webyempresas.com/que-es-la-planificacion/>
- Tió, M. V. (22 de 11 de 2016). <https://reunir.unir.net/>. Obtenido de <https://reunir.unir.net/>: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2459/vilaro.tio.pdf?sequence=1>
- Wendy, B. (11 de 22 de 2018). *monografias.com*. Obtenido de *monografias.com*: <https://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial3.shtml>

ANEXOS

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA
DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

Anexo 1. Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis” 2019-2020.

Tema: Influencia del Juego Lúdico en el Desarrollo Emocional de los Infantes de 4 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil “Cavanis”, Ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, año 2020.

Objetivo. - Determinar el nivel de conocimiento de las docentes del Centro Infantil “Cavanis” sobre la importancia que tiene el juego lúdico en el desarrollo emocional de los Infantes de 4 años de edad.

Instrucciones:

Lea cuidadosamente las preguntas y responda con una X las siguientes preguntas;

1. ¿Conoce usted qué es el juego lúdico?

SI ☐

NO ☐

TAL VEZ ☐

2. ¿Conoce usted a qué se hace referencia cuando se habla de Desarrollo Emocional en el infante?

SI ☐

NO ☐

TAL VEZ ☐

3. ¿Considera usted que es importante el desarrollo emocional en los niños de 4 años?

SI ☐NO ☐TAL VEZ ☐

4. ¿Considera usted que a través del juego lúdico se logra potenciar el desarrollo emocional en los niños de 4 años?

SI ☐NO ☐TAL VEZ ☐

5. ¿Cuenta usted con un espacio adecuado para poder trabajar el juego lúdico con el infante?

SI ☐NO ☐TAL VEZ ☐

6. ¿Considera usted que el desarrollo emocional interviene en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños de 4 años?

SI ☐NO ☐TAL VEZ ☐

7. ¿Con qué frecuencia realiza usted actividades enfocadas al desarrollo emocional de los niños?

SIEMPRE ☐A VECES ☐NUNCA ☐

8. ¿Le gustaría contar con una guía de juegos lúdicos que favorezca su trabajo como docente?

SI ☐NO ☐TAL VEZ ☐

9. ¿Incluiría en su trabajo diario la utilización de una guía didáctica para el fortalecimiento del desarrollo emocional del niño?

SI ☐NO ☐TAL VEZ ☐

10. ¿Estaría usted dispuesto a utilizar el juego lúdico como estrategia didáctica para el desarrollo emocional del infante?

SI ☐NO ☐

TAL VEZ

Anexo 2 .ENTREVISTA A LA AUTORIDAD DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “CAVANIS”

Nombres y Apellidos:

Tiempo a cargo de la Institución Educativa:

Años de experiencia en el Ámbito Educativo:

Título profesional:

1. ¿Conoce usted la influencia que tiene el juego lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

.....

.....

.....

.....

.....

2. ¿Considera usted que el juego lúdico ayuda en el desarrollo emocional del infante?

.....

.....

.....

.....

.....

3. ¿Utilizan el juego lúdico como herramienta educativa para el proceso de enseñanza y aprendizaje?

.....

.....

.....

.....

.....

4. ¿Considera usted importante que las docentes deben conocer los beneficios del juego lúdico en los niños de 4 años?

.....

.....

.....

.....

.....

5. ¿Estaría dispuesto a implementar una guía didáctica de actividades que incluya los juegos lúdicos para el desarrollo emocional de los niños?

.....

.....

.....

Anexo 3.FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre del alumno:						
Grado:						
Docente:						
Grado de desarrollo alcanzado Inicio:1 En proceso: 2 Adquirido: 3 No logrado: 4		Grado de Desarrollo Alcanzado				
Ítems	Logros alcanzados vinculados al desarrollo emocional	1	2	3	4	Observaciones
1.	Expresa libremente sus emociones en su entorno.					
2.	Oculto sus emociones y sentimientos en determinadas situaciones bajo presión de un adulto.					
3.	Reconoce expresiones y emociones de sus compañeros.					
4.	Identifica emociones y sentimientos mediante el lenguaje verbal y gestual.					
5.	Controla sus sentimientos y emociones ante una determinada situación.					
6.	Demuestra interés en relacionarse con personas de su entorno.					
7.	Desarrolla y acepta una aceptación incondicional de sí mismos y de los demás.					
8.	Desarrollan el autocontrol y la empatía poniéndose en el lugar del otro.					
9.	Incrementa sus habilidades de comunicación e interacción con los demás.					
10.	Aparece los sentimientos de solidaridad y ayuda mutua con los demás.					

Anexo 4 .CARTA DE PETICIÓN A DIFERENTES EXPERTOS PARA VALIDACIÓN DEL PROYECTO.

Quito, 28 de febrero del 2020

Señor (a) Miriam Navarro

PSICÓLOGA UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR

Presente. -

De mis consideraciones:

Por este medio le envié un cordial y afectuoso saludo, y me dirijo a usted con el propósito de solicitarle su ayuda, como especialista y profesional dentro del ámbito educativo, para evaluar la propuesta planteada en el proyecto de titulación del presente año lectivo. Para lo cual aplicaremos el método Delphi, el mismo que nos permitirá obtener un resultado efectivo y concreto de la viabilidad de la propuesta planteada, la misma que se encuentra enfocada a la influencia del juego lúdico en el desarrollo emocional de los infantes de 4 años de edad. De antemano agradezco la atención prestada y me suscribo, esperando tener el honor de contar con su opinión.

Cordialmente,

Dayana Mishell Simbaña Criollo
Estudiante de la carrera de Desarrollo del Talento Infantil.

MSc. Alejandra Espinosa

Tutora de proceso de Titulación

Docente Especialista

Quito, 28 de febrero del 2020

Señor (a) Roberto Guzmán

Docente

Presente. -

UNIVERSIDAD PARTICULAR DE LOJA

De mis consideraciones:

Por este medio le envié un cordial y afectuoso saludo, y me dirijo a usted con el propósito de solicitarle su ayuda, como especialista y profesional dentro del ámbito educativo, para evaluar la propuesta planteada en el proyecto de titulación del presente año lectivo. Para lo cual aplicaremos el método Delphi, el mismo que nos permitirá obtener un resultado efectivo y concreto de la viabilidad de la propuesta planteada, la misma que se encuentra enfocada a la influencia del juego lúdico en el desarrollo emocional de los infantes de 4 años de edad.

De antemano agradezco la atención prestada y me suscribo, esperando tener el honor de contar con su opinión.

Cordialmente,
Dayana Mishell Simbaña Criollo

Estudiante de la carrera de Desarrollo del Talento Infantil.

MSc. Alejandra Espinosa

Tutora de proceso de Titulación

Docente Especialista

Quito 28 de febrero del 2020

Señor (a) Evelyn Medrado

Magister

UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR.

Presente. -

De mis consideraciones:

Por este medio le envié un cordial y afectuoso saludo, y me dirijo a usted con el propósito de solicitarle su ayuda, como especialista y profesional dentro del ámbito educativo, para evaluar la propuesta planteada en el proyecto de titulación del presente año lectivo. Para lo cual aplicaremos el método Delphi, el mismo que nos permitirá obtener un resultado efectivo y concreto de la viabilidad de la propuesta planteada, la misma que se encuentra enfocada a la influencia del juego lúdico en el desarrollo emocional de los infantes de 4 años de edad.

De antemano agradezco la atención prestada y me suscribo, esperando tener el honor de contar con su opinión.

Cordialmente,

Dayana Mishell Simbaña Criollo

Estudiante de la carrera de Desarrollo del Talento Infantil.

MSc. Alejandra Espinosa

Tutora de proceso de Titulación

Docente Especialista

Anexo 5. ENCUESTA REALIZADA A ESPECIALISTAS PARA DETERMINAR EL GRADO DE CONOCIMIENTO DEL TEMA.

ENCUESTA DE AUTOVALORACIÓN

Estimado Docente.

La presente encuesta tiene como finalidad, someter a una valoración de un grupo de expertos en diferentes áreas, la viabilidad y aplicabilidad del presente trabajo de titulación; para lo cual, aplicaremos el método Delphi, el mismo que nos permitirá obtener un resultado asertivo sobre el trabajo realizado.

Para ello, necesitamos conocer el grado de dominio que usted posee sobre los diferentes temas que intervienen en la propuesta planteada (talleres educativos de orientación humana para la función educadora en docentes, logrando un modo de vida más humana en los infantes de 4 años de edad.

Nombre y apellidos:

Materias que imparte:

Años de experiencia como docente:

Títulos que posee:

Ciudad donde radica:

Títulos que posee:

Ciudad donde radica:

1.- Según lo descrito en los siguientes ítems. Marque con una (X) el grado de conocimiento que posee sobre la temática que se investiga.

N°	ÍTEMS DE ARGUMENTACIÓN	GRADO DE CONOCIMIENTO		
		ALTO	MEDIO	BAJO
1	Cree usted que el juego lúdico influye en el desarrollo emocional de los niños y niñas			
2	Considera usted que el juego lúdico es un medio de interacción y participación entre los niños y niñas			
3	Conoce usted sobre el desarrollo emocional y los beneficios que tiene en los infantes a temprana edad.			
4	Usted cree que los niños a través del juego lúdico desarrollan habilidades y destrezas a lo largo de su desarrollo.			
5	Considera usted que el juego lúdico es la única herramienta de diversión y entretenimiento que tiene los niños y niñas.			
6	Cree usted que a través del juego lúdico se facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje en el infante.			
7	Conoce sobre el currículo de educación inicial y el ámbito de identidad y autonomía.			
8	Conoce las características de los niños y niñas de 4 años de edad.			
9	Conoce las importancias del desarrollo emocional que tiene los niños de 4 años de edad			
10	Cuánta importancia tendría para usted la implementación de una estrategia didáctica compuesta de talleres educativos y de una guía didáctica.			

2.- En base a las repuestas expresadas en los ítems anteriores, en la siguiente escala marque con un (X) en grado de conocimiento que usted posee sobre la temática que se investiga:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ANEXO 6. CUESTIONARIO PARA MEDIR EL CRITERIO DE EXPERTOS SOBRE LA PROPUESTA.

En una escala de 1 a 4, valore el grado de relevancia que otorga a las siguientes descripciones y señale con una **X** la respuesta correspondiente.

1.Bajo	2. Medio	3. Alto	4. Muy Alto
--------	----------	---------	-------------

N°	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
1	¿Considera usted que el juego lúdico influye al desarrollo de emocional de los niños y niñas ?				
Observación:					

N°	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
2	¿Considera usted importante la ejecución de talleres educativos de orientación pedagógica para los docentes?				
Observación:					

N°	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
3	¿Considera usted que las temáticas planteadas en el taller educativo van acorde para la formación humana e integral de los niños?				
Observación:					

		VALORACIÓN			
N°	DESCRIPCIÓN	1	2	3	4
4	¿Cree usted que un taller educativo es una herramienta útil para el trabajo docente?				
Observación:					

		VALORACIÓN			
N°	DESCRIPCIÓN	1	2	3	4
5	¿Considera usted beneficioso realizar un taller educativo para ayudar a los docentes a desarrollar nuevas estrategias de enseñanza con los niños y niñas?				
Observación:					

		VALORACIÓN			
N°	DESCRIPCIÓN	1	2	3	4
6	¿Cuán beneficioso considera al juego lúdico como parte de la enseñanza y aprendizaje de los niños?				
Observación:					

		VALORACIÓN			
N°	DESCRIPCIÓN	1	2	3	4
7	¿Considera que un taller educativo con orientación pedagógica ayuda en el proceso de desarrollo emocional y educativo en los infantes de 4 años?				
Observación:					

		VALORACIÓN			
N°	DESCRIPCIÓN	1	2	3	4
8	¿En qué nivel considera usted que los y las docentes deben conocer los beneficios que tiene el desarrollo emocional para la formación integral de los niños?				
Observación:					

		VALORACIÓN			
N°	DESCRIPCIÓN	1	2	3	4
9	¿Considera que las actividades del taller educativo son útiles para fomentar una reflexión analítica sobre el juego lúdico y su influencia con el desarrollo emocional?				
Observación:					

		VALORACIÓN			
N°	DESCRIPCIÓN	1	2	3	4
10	¿Considera que la implementación del taller educativo aporta conocimientos a docentes para su desempeño profesional?				
Observación:					

MSc. Alejandra Espinosa

Tutora de proceso de Titulación

Docente Especialista

ANEXO 7. TABULACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA MEDIR EL CRITERIO DE LOS DIFERENTES EXPERTOS SOBRE LA PROPUESTA PLANTEADA.

Pregunta 1: ¿Considera usted que el juego lúdico influye al desarrollo de emocional de los niños y niñas?

Tabla 1

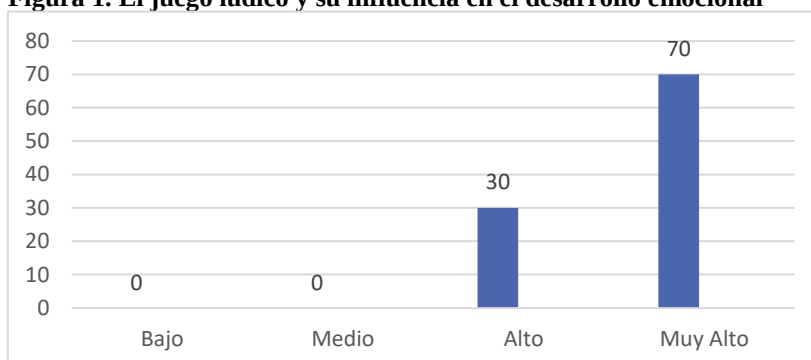
El juego lúdico y su influencia en el desarrollo emocional

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.BAJO	0	0
2.MEDIO	0	0
3.ALTO	3	30,00
4.MUY ALTO	5	70.00
TOTAL	7	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Dayana Simbaña

Figura 1. El juego lúdico y su influencia en el desarrollo emocional



Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Dayana Simbaña.

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la validación de la propuesta planteada, se pudo evidenciar que concuerdan en el indicador 3. Alto con un 30% considerando que el juego lúdico si influye en el desarrollo emocional de los niños, por

otro lado, se encuentra un 70 % con el indicador 4. Muy alto en el cual los expertos concuerdan que juego lúdico si influye en el desarrollo emocional de los niños.

Pregunta 2: ¿Considera usted importante la ejecución de talleres educativos de orientación pedagógica para los docentes?

Tabla 2

Talleres educativos y de orientación pedagógica para docentes

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.BAJO	0	0
2.MEDIO	0	0
3.ALTO	2	71,42
4.MUY ALTO	5	28,57
TOTAL	7	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Dayana Simbaña.

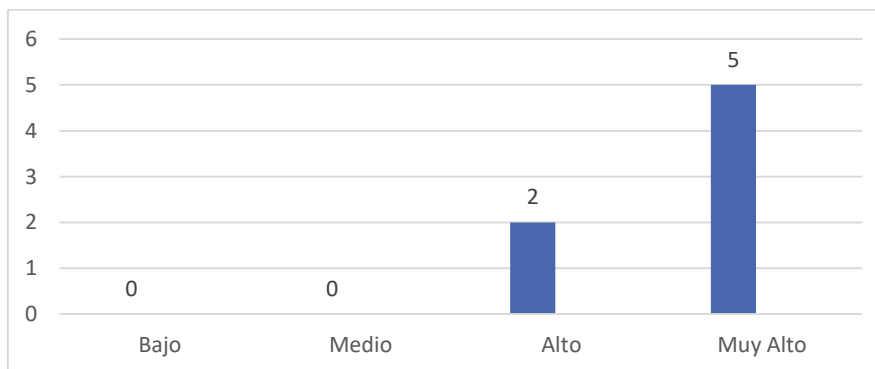


Figura 2. Talleres educativos y de orientación pedagógica para docentes

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Dayana Simbaña

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la validación de la propuesta planteada, el 71,42% concuerdan en el indicador 3. Alto en cuanto a la importancia de un taller educativo y de orientación pedagógica; del mismo modo con un 28,57% en el indicador 4. Muy alto ya que concuerdan que si es viable la propuesta planteada.

Pregunta 3: ¿Considera usted que la temática planteada en el taller educativo va acorde a la formación humana e integral de los niños?

Tabla 3

Las temáticas planteadas en el taller educativa van acorde a la formación humana e integral de los niños

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.BAJO	0	0
2.MEDIO	0	0
3.ALTO	2	28,57
4.MUY ALTO	5	71,42
TOTAL	7	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Dayana Simbaña

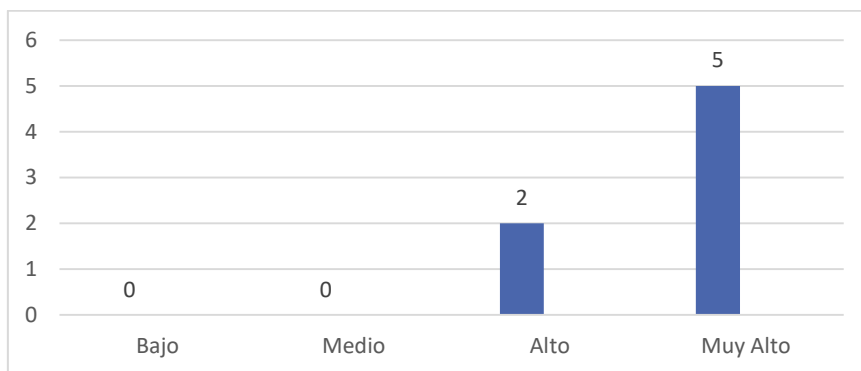


Figura 3. Las temáticas planteadas en el taller educativa van acorde a la formación humana e integral de los niños

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Dayana Simbaña

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la validación de la propuesta planteada, el 71,42% concuerdan en el indicador 3. Alto que las temáticas del taller educativo estarían acordes para la formación humana e integral del niño; y con un 28,57% en el indicador 4. Muy alto ya que concuerdan que las temáticas si son acordes para desarrollar la formación humana e integral de los niños.

Pregunta 4: ¿Cree usted que un taller educativo es una herramienta útil para el trabajo docente?

Tabla 4

Un taller educativo es una herramienta útil para el trabajo docente

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.BAJO	0	0
2.MEDIO	0	0
3.ALTO	2	14,28
4.MUY ALTO	5	85,71
TOTAL	7	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Dayana Simbaña.

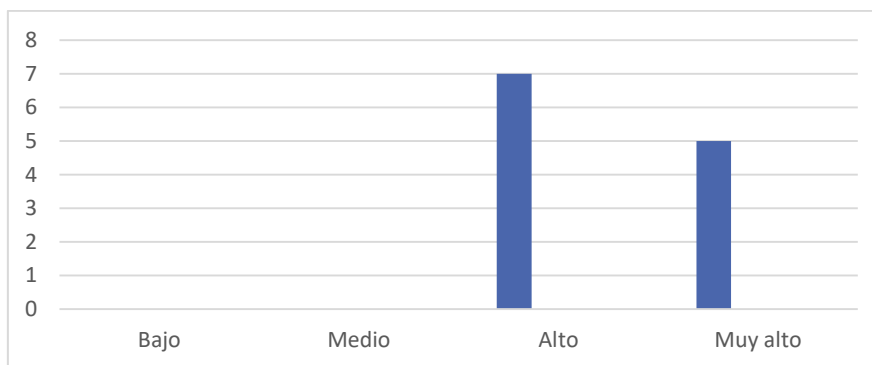


Figura 4. Un taller educativo es una herramienta útil para el trabajo docente

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Dayana Simbaña

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la validación de la propuesta planteada, concuerdan en el indicador 3 con un nivel Alto un 14,28% que sería útil como herramienta de trabajo docente un taller educativo; y con un 85,71% en el indicador 4. Muy alto considerando la aplicación de esta propuesta en el proyecto.

Pregunta 5: ¿Considera usted beneficioso realizar un taller educativo para ayudar a los docentes a desarrollar nuevas estrategias de enseñanza con los niños y niñas?

Tabla 5

El taller educativo como estrategia de enseñanza

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.BAJO	0	0
2.MEDIO	0	0
3.ALTO	2	14,28
4.MUY ALTO	5	85,71
TOTAL	7	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Dayana Simbaña.

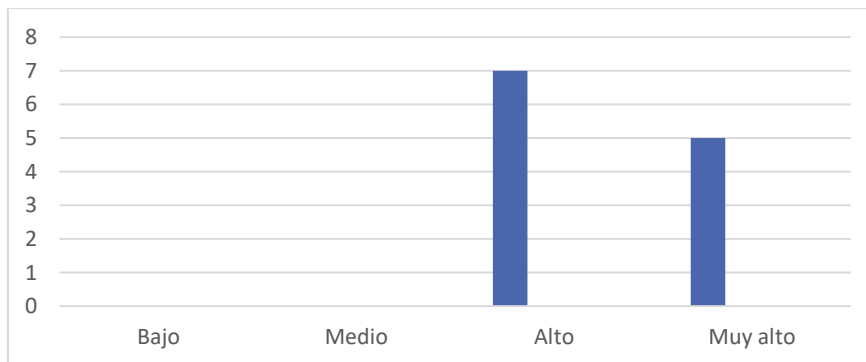


Figura 5. El taller educativo como estrategia de enseñanza

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Dayana Simbaña

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la validación de la propuesta planteada, un 14,28% concuerdan con el indicador 3. Alto que sería beneficioso incluir en las planificaciones del ámbito de identidad y autonomía como estrategia de enseñanza en los niños; mientras que con un 85,71% en el indicador 4. Muy alto considerando de manera positiva que es beneficioso realizar talleres educativos de manera constante en los Centros Educativos.

Pregunta 6: ¿Cuán beneficioso considera al juego lúdico como parte de la enseñanza y aprendizaje de los niños?

Tabla 6

Uso del juego lúdico como parte de la enseñanza y aprendizaje de los niños

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.BAJO	0	0
2.MEDIO	0	14,28
3.ALTO	2	14,28
4.MUY ALTO	5	71,42
TOTAL	7	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Dayana Simbaña.

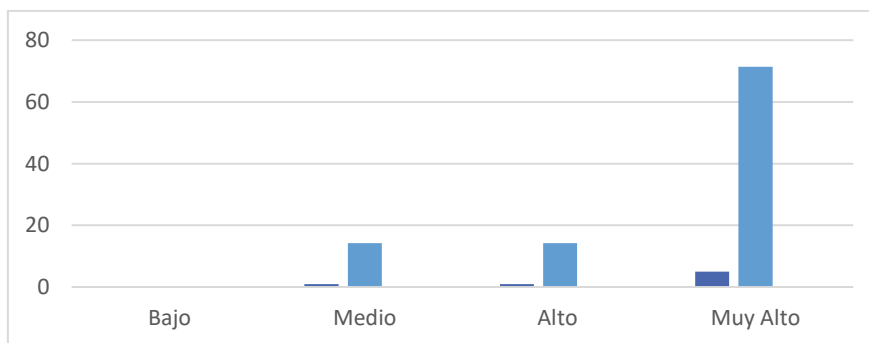


Figura 6. Uso del juego lúdico como parte de la enseñanza y aprendizaje de los niños

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Dayana Simbaña

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la validación de la propuesta planteada un 14,28% concuerdan con un indicador 2. Medio que el uso del juego lúdico no sería muy relevante en la enseñanza y aprendizaje en el aula; de tal forma que se puede evidenciar que un 14,28% con un indicador 3. Alto mencionan que el juego lúdico debería ser beneficioso en el proceso de enseñanza ya aprendizaje y por otro lado un 71,42 con un indicador 4. Muy alto concuerdan de manera positiva que si es beneficioso el juego lúdico en la enseñanza y aprendizaje en el aula.

Pregunta 7: ¿Considera que un taller educativo con orientación pedagógica ayuda en el proceso del desarrollo emocional y educativo de infantes de 4 años?

Tabla 7

Beneficio del taller educativo con orientación pedagógica en el proceso del desarrollo emocional en los infantes de 4 años

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.BAJO	0	0
2.MEDIO	0	0
3.ALTO	2	42,85
4.MUY ALTO	5	51,14
TOTAL	7	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Dayana Simbaña.

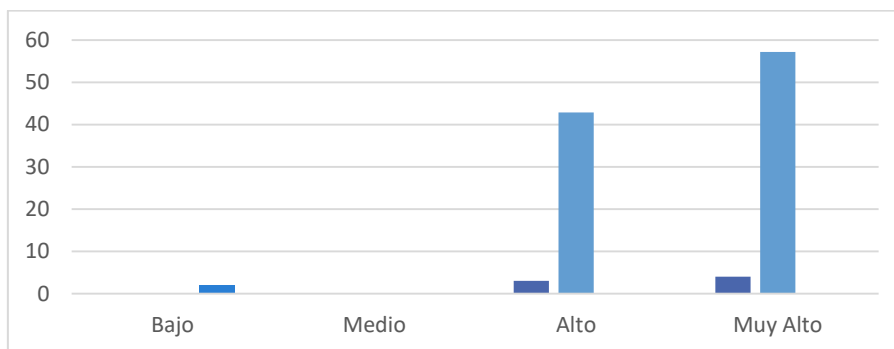


Figura 7. Beneficio del taller educativo con orientación pedagógica en el proceso del desarrollo emocional en los infantes de 4 años

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Dayana Simbaña

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la validación de la propuesta planteada un 42,85 % concuerdan con un indicador 3. Alto concuerdan que el taller educativo podría ayudar en el proceso de desarrollo emocional en los infantes de 4 años; mientras que el 57,14 % con un indicador de los docentes especialista con un indicador de 4. Muy alto afirman que si consideran al taller educativo como ayuda en el desarrollo emocional de los infantes de 4 años.

Pregunta 8: ¿En qué nivel considera usted que los y las docentes deben conocer los beneficios que tiene el desarrollo emocional para la formación integral de los niños?

Tabla 8

Conocimiento de los docentes sobre los beneficios que tiene el desarrollo emocional para la formación integral de los niños

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.BAJO	0	0
2.MEDIO	0	0
3.ALTO	1	14,28
4.MUY ALTO	6	85.71
TOTAL	7	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Dayana Simbaña.

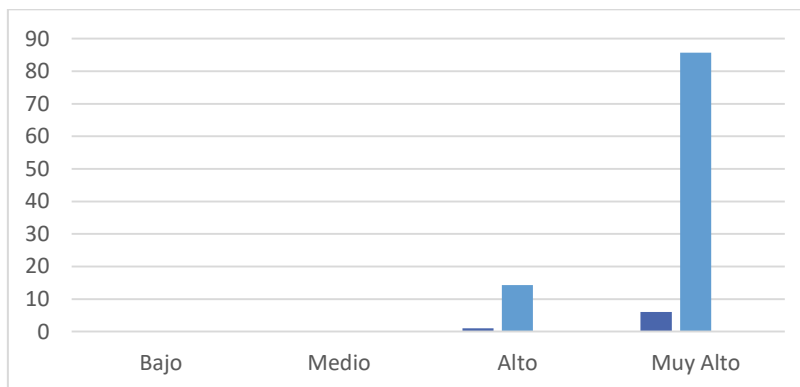


Figura 9. Conocimiento de los docentes sobre los beneficios que tiene el desarrollo emocional para la formación integral de los niños

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Dayana Simbaña

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la validación de la propuesta planteada, solo un 14,28% de los docentes especialistas con un indicador 3. Alto consideran que no es muy importante que las docentes conozcan los beneficios del seminario pedagógico en el desarrollo emocional, por otro lado, podemos evidenciar que existe un 85,71% con un indicador 4. Muy alto que si consideran importante los beneficios de la televisión nacional en el desarrollo emocional.

Pregunta 9 ¿Considera que las actividades del taller educativo son útiles para fomentar una reflexión analítica sobre el juego lúdico y su influencia con el desarrollo emocional?

Tabla 9

Actividades del taller educativo para fomentar la reflexión analítica del juego lúdico con el desarrollo emocional

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.BAJO	0	0
2.MEDIO	0	0
3.ALTO	1	14,28
4.MUY ALTO	6	85.71
TOTAL	7	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas

Elaborado por: Dayana Simbaña

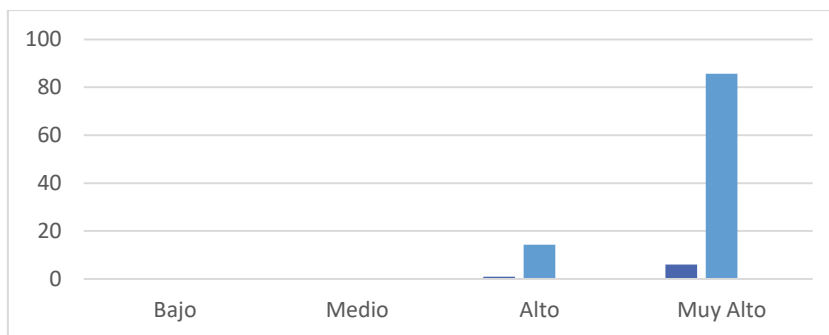


Figura 10 Actividades del taller educativo para fomentar la reflexión analítica del juego lúdico con el desarrollo emocional

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Dayana Simbaña

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la validación de la propuesta planteada, mencionan que solo el 14,28% con un indicador 3. Alto estarían de acuerdo que las actividades del taller educativo sean útiles para desarrollar el desarrollo emocional en los infantes, mientras que la mayoría de los expertos concuerdan también con un elevado 85,71% con un indicador 4. Muy alto afirmando que las actividades del taller educativo si son útiles para el desarrollo del juego lúdico en relación a las emociones.

Pregunta 10 ¿Considera que la implementación del taller educativo aporta conocimientos a docentes para su desempeño profesional?

Tabla 10

Implementación del taller educativo para el desempeño profesional en docentes

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.BAJO	0	0
2.MEDIO	0	0
3.ALTO	1	14,28
4.MUY ALTO	6	85.71
TOTAL	7	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas

Elaborado por: Dayana Simbaña

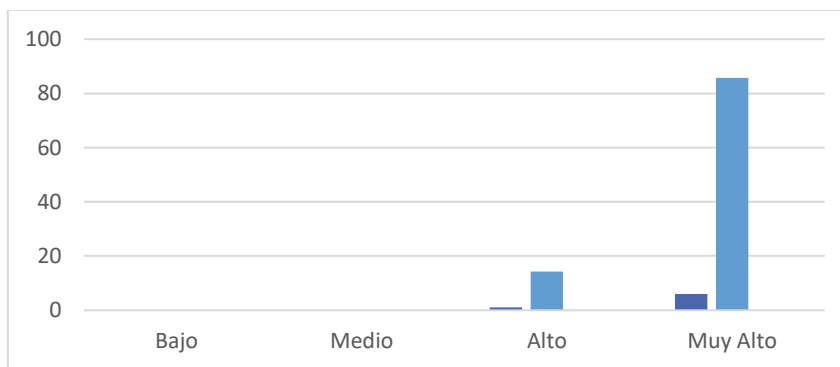


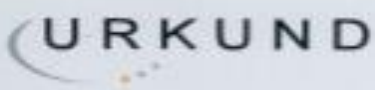
Figura 11 Implementación del taller educativo para el desempeño laboral en docentes

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Dayana Simbaña

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la validación de la propuesta planteada, mencionan que solo el 14,28% con un indicador 3. Alto estarían de acuerdo que la implementación del taller educativo aporta conocimientos a los docentes en relación al desarrollo emocional en los infantes, mientras que la mayoría de los expertos concuerdan también con un elevado 85,71% con un indicador 4. Muy alto afirmando que el taller educativo es importante y aporta conocimientos para su desempeño profesional.

Anexo 8.Certificado Urkund



Urkund Analysis Result

Analysed Document: Dayana Simbaña proyecto URKUND.doc (D66014523)
Submitted: 3/20/2020 7:10:00 PM
Submitted By: paola.espinosa@cordillera.edu.ec
Significance: 10 %

Sources included in the report:

PROYECTO JOHANNA REYES URKUND.docx (D66014149)
DAYANA LISBETH CERÓN MANOSALVAS word.docx (D56456882)
INSTITUTO TECNOLÓGICO final TESIS SA. SARA.pdf (D56585950)
PROYECTO TITULACIÓN SANDY SEGURA.docx (D56341243)
MISHELL ESTEFANIA SIMBAÑA GUAMAN_HABITOS DE HIGIENE.docx (D65591962)
tesisitress.pdf (D51084957)
La lúdica y su incidencia en el desarrollo de habilidades de crecimiento personal.docx (D64134367)
<https://es.slideshare.net/joseluismachaca1/clase-tipo-taller>
https://www.guiainfantil.com/educacion/desarrollo/cuatro_anos.htm
<http://www.mamilogopeda.com/2008/01/tipos-de-juego.html>
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2459/vilero.tio.pdf?sequence>
<https://www.dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/4622/1/99-DTI-18-18-1723441745.pdf>
<https://www.dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/4651/1/119-DTI-18-18-1724354905.pdf>
<https://www.dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/4825/1/48-DTI-18-19-1721760799.pdf>
<https://docplayer.es/80028497-Universidad-central-del-ecuador.html>

Instances where selected sources appear:

81


Mgsc. Alejandra Espinosa
TUTORA 1715461263


INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA										
BITÁCORA PARA EL CONTROL DE PROYECTOS DE TITULACIÓN										
NOMBRE TUTOR:		ESPINOSA CEVALLOS PAOLA ALEJANDRA								
NOMBRE ESTUDIANTE:		SMBANA CRIOLLO DAYANA MISHELL								
CARRERA:		DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL								
TEMA DE TITULACIÓN:		INFLUENCIA DEL JUEGO LÚDICO EN EL DESARROLLO EMOCIONAL DE LOS INFANTES DE 4 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "CAVANIS", UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, AÑO 2020								
IMPRESIÓN REPORTE:		Quito, 20 de marzo del 2020 21:03:31								
TIPO REPORTE:		ACUMULATIVO								
ESTADO FINAL/OBSERVACIÓN:		PROYECTO ACTIVO / NO GRADUADO /								
MODALIDAD:		INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA						OCT 2019_MAR 2020		
NO.	CODIGO	FECHA TUTORIA	TIPO ASESORIA	HORA INICIO	TEMA TRATADO	HORA FIN	PERIODO:	HORAS	OBSERVACIÓN	ESTADO SC
1	205013	2019-10-29	INSITU	2019-10-29 12:00:00	EL PROBLEMA / PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2019-10-29 14:00:00		2.00	REVISIÓN, CORRECCIÓN Y APROBACIÓN DEL TEMA DE PROYECTO	PROCESADO
2	205016	2019-10-31	AUTONOMIA	2019-10-31 09:00:00	EL PROBLEMA / PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2019-10-31 13:00:00		4.00	INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA PARA LA ELABORACIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	PROCESADO
3	205017	2019-11-01	AUTONOMIA	2019-11-01 09:00:00	EL PROBLEMA / PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2019-11-01 13:00:00		4.00	ELABORACIÓN Y REDACCIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	PROCESADO
4	205024	2019-11-01	AUTONOMIA	2019-11-01 15:00:00	EL PROBLEMA / FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	2019-11-01 19:00:00		4.00	INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA PARA LA ELABORACIÓN DE LA FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	PROCESADO
5	205026	2019-11-02	AUTONOMIA	2019-11-02 10:00:00	EL PROBLEMA / FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	2019-11-02 13:00:00		3.00	ELABORACIÓN DE LA FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	PROCESADO
6	205032	2019-11-04	AUTONOMIA	2019-11-04 13:00:00	EL PROBLEMA / OBJETIVO GENERAL	2019-11-04 17:00:00		4.00	ANÁLISIS BIBLIOGRÁFICO PARA LA ELABORACIÓN DEL OBJETIVO GENERAL	PROCESADO
7	205036	2019-11-05	AUTONOMIA	2019-11-05 14:30:00	EL PROBLEMA / OBJETIVO GENERAL	2019-11-05 18:30:00		4.00	ELABORACIÓN Y REDACCIÓN DEL OBJETIVO GENERAL	PROCESADO
8	205039	2019-11-06	AUTONOMIA	2019-11-06 13:00:00	EL PROBLEMA / OBJETIVOS ESPECÍFICOS	2019-11-06 17:00:00		4.00	INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS PARA LA ELABORACIÓN DE OBJETIVOS ESPECÍFICOS.	PROCESADO
9	205040	2019-11-07	AUTONOMIA	2019-11-07 14:00:00	EL PROBLEMA / OBJETIVOS ESPECÍFICOS	2019-11-07 18:00:00		4.00	REDACCIÓN DE OBJETIVOS ESPECÍFICOS	PROCESADO
10	205041	2019-11-08	INSITU	2019-11-08 12:00:00	EL PROBLEMA / OBJETIVOS ESPECÍFICOS	2019-11-08 14:00:00		2.00	REVISIÓN Y CORRECCIÓN DEL CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y REDACCIÓN DE OBJETIVOS GENERAL Y ESPECÍFICOS. SE ENVÍAN CORRECCIONES	PROCESADO
11	205062	2019-11-09	AUTONOMIA	2019-11-09 10:00:00	MARCO TEÓRICO / ANTECEDENTES DEL ESTUDIO	2019-11-09 14:00:00		4.00	INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA PARA LA ELABORACIÓN DE LOS ANTECEDENTES DEL ESTUDIO EN EL MARCO TEÓRICO.	PROCESADO
12	205063	2019-11-10	AUTONOMIA	2019-11-10 10:00:00	MARCO TEÓRICO / ANTECEDENTES DEL ESTUDIO	2019-11-10 13:00:00		3.00	ELABORACIÓN DE LOS ANTECEDENTES DEL ESTUDIO	PROCESADO
13	205064	2019-11-10	AUTONOMIA	2019-11-10 15:00:00	MARCO TEÓRICO / FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	2019-11-10 20:30:00		5.50	INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA, ANÁLISIS Y SÍNTESIS DE LA INFORMACIÓN PARA LA ELABORACIÓN DE LA FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	PROCESADO
14	205065	2019-11-11	AUTONOMIA	2019-11-11 13:00:00	MARCO TEÓRICO / FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	2019-11-11 18:00:00		5.00	ELABORACIÓN DE LA FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	PROCESADO
15	205066	2019-11-12	INSITU	2019-11-12 12:00:00	MARCO TEÓRICO / FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	2019-11-12 14:00:00		2.00	REVISIÓN Y CORRECCIÓN AL AVANCE EN LA FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y LOS ANTECEDENTES DEL ESTUDIO	PROCESADO
16	205067	2019-11-13	AUTONOMIA	2019-11-13 15:00:00	MARCO TEÓRICO / FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL	2019-11-13 20:00:00		5.00	INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA, ANÁLISIS Y SÍNTESIS DE LA INFORMACIÓN PARA LA ELABORACIÓN DE LA FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL. REDACCIÓN DE LA FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL	PROCESADO
17	205069	2019-11-14	AUTONOMIA	2019-11-14 14:00:00	MARCO TEÓRICO / FUNDAMENTACIÓN LEGAL	2019-11-14 17:00:00		3.00	INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA PARA LA ELABORACIÓN DE LA FUNDAMENTACIÓN LEGAL. REDACCIÓN DE LA FUNDAMENTACIÓN LEGAL	PROCESADO
18	205070	2019-11-16	AUTONOMIA	2019-11-16 10:00:00	MARCO TEÓRICO / FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS O PREGUNTAS DIRECTRICES DE LA INVESTIGACIÓN	2019-11-16 14:00:00		4.00	INVESTIGACIÓN, ANÁLISIS Y SÍNTESIS DE LA INFORMACIÓN PARA LA FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS O PREGUNTAS DIRECTRICES DE LA INVESTIGACIÓN	PROCESADO
19	207020	2020-11-18	AUTONOMIA	2020-11-18 13:30:00	CARACTERIZACIÓN DE LAS VARIABLES PREGUNTAS DIRECTRICES DE LA INVESTIGACIÓN	2020-11-18 17:30:00		4.00	INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA PARA FUNDAMENTAR LA CARACTERIZACIÓN DE LAS VARIABLES PREGUNTAS DIRECTRICES DE LA INVESTIGACIÓN	PROCESADO
20	207021	2020-11-19	AUTONOMIA	2020-11-19 14:00:00	MARCO TEÓRICO / INDICADORES	2020-11-19 16:00:00		2.00	REDACCIÓN DE LOS INDICADORES DE LAS VARIABLES	PROCESADO
21	207022	2020-11-20	INSITU	2020-11-20 12:00:00	MARCO TEÓRICO / INDICADORES	2020-11-20 14:00:00		2.00	REVISIÓN Y CORRECCIÓN DE FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS, CARACTERIZACIÓN DE VARIABLES, INDICADORES. SE ENVÍAN SUGERENCIAS Y CORRECCIONES	PROCESADO

INFLUENCIA DEL JUEGO LÚDICO EN EL DESARROLLO EMOCIONAL DE LOS INFANTES DE 4 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL "CAVANIS", UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, AÑO 2020.

22	207531	2019-11-21	AUTONOMA	2019-11-21 09:00:00	METODOLOGIA / DISEÑO DE LA INVESTIGACION	2019-11-21 13:30:00	4.50	INVESTIGACION Y ANALISIS BIBLIOGRAFICO PARA LA ELABORACION DEL DISEÑO DE LA INVESTIGACION	PROCESADO
23	207532	2019-11-22	INSITU	2019-11-22 12:00:00	METODOLOGIA / DISEÑO DE LA INVESTIGACION	2019-11-22 14:00:00	2.00	REVISION PREVIA AL DESARROLLO DEL DISEÑO DE LA INVESTIGACION	PROCESADO
24	207533	2019-11-24	AUTONOMA	2019-11-24 08:00:00	METODOLOGIA / DISEÑO DE LA INVESTIGACION	2019-11-24 13:00:00	5.00	REDACCION DEL DISEÑO DE LA INVESTIGACION	PROCESADO
25	207534	2019-11-25	AUTONOMA	2019-11-25 14:30:00	METODOLOGIA / DISEÑO DE LA INVESTIGACION	2019-11-25 19:00:00	4.50	BUQUEDA BIBLIOGRAFICA Y ANALISIS DE LOS METODOS A UTILIZAR. SELECCION Y REDACCION DE METODOS DEL PROYECTO	PROCESADO
26	207535	2019-11-27	AUTONOMA	2019-11-27 15:00:00	METODOLOGIA / POBLACION Y MUESTRA	2019-11-27 20:00:00	5.00	BUQUEDA BIBLIOGRAFICA PARA DETERMINAR LA POBLACION Y MUESTRA	PROCESADO
27	207536	2019-11-29	INSITU	2019-11-29 12:00:00	METODOLOGIA / POBLACION Y MUESTRA	2019-11-29 14:00:00	2.00	REVISION Y CORRECCION DE AVANCES EN CUANTO AL DISEÑO DE LA INVESTIGACION. SELECCION DE METODOS A EMPLEAR. DETERMINACION DE LA POBLACION Y MUESTRA	PROCESADO
28	207537	2019-12-02	AUTONOMA	2019-12-02 13:00:00	METODOLOGIA / OPERACIONALIZACION DE VARIABLES	2019-12-02 18:00:00	5.00	INVESTIGACION Y ANALISIS BIBLIOGRAFICO PARA LA ELABORACION DE LA OPERACIONALIZACION DE VARIABLES	PROCESADO
29	207538	2019-12-04	AUTONOMA	2019-12-04 14:00:00	METODOLOGIA / INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION	2019-12-04 17:30:00	3.50	SELECCION DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION	PROCESADO
30	207539	2019-12-05	AUTONOMA	2019-12-05 14:00:00	METODOLOGIA / INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION	2019-12-05 18:00:00	4.00	ELABORACION DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION	PROCESADO
31	207540	2019-12-08	AUTONOMA	2019-12-08 13:00:00	METODOLOGIA / PROCEDIMIENTOS DE LA INVESTIGACION	2019-12-08 17:00:00	4.00	INVESTIGACION Y ANALISIS BIBLIOGRAFICO PARA LA REDACCION DE LOS PROCEDIMIENTOS PARA LA INVESTIGACION	PROCESADO
32	207541	2019-12-10	AUTONOMA	2019-12-10 14:00:00	METODOLOGIA / PROCEDIMIENTOS DE LA INVESTIGACION	2019-12-10 18:30:00	4.50	REDACCION DE LAS PREGUNTAS PARA LA ENCUESTA A DOCENTES. ENTREVISTA A DIRECTORA DE LA INSTITUCION	PROCESADO
33	207542	2019-12-13	INSITU	2019-12-13 12:00:00	METODOLOGIA / PROCEDIMIENTOS DE LA INVESTIGACION	2019-12-13 14:00:00	2.00	REVISION Y CORRECCION DE LA PROUESTA DE ENCUESTA A DOCENTES Y ENTREVISTA SE ENTIA A CORREGIR LA REDACCION DE LAS PREGUNTAS DE CADA INSTRUMENTO DE MANERA QUE ESTAS NO SEAN GUARDAS	PROCESADO
34	207543	2019-12-16	AUTONOMA	2019-12-16 14:00:00	METODOLOGIA / RECOLECCION DE LA INFORMACION	2019-12-16 18:00:00	4.00	CORRECCION DE LAS PREGUNTAS DE LA ENCUESTA PREVIO A LA REVISION Y APROBACION DEL INSTRUMENTO FINAL	PROCESADO
35	207544	2019-12-18	AUTONOMA	2019-12-18 09:00:00	METODOLOGIA / RECOLECCION DE LA INFORMACION	2019-12-18 12:30:00	3.50	APLICACION DE ENCUESTAS A DOCENTES DEL NIVEL INICIAL DEL CENTRO EDUCATIVO	PROCESADO
36	207545	2019-12-20	INSITU	2019-12-20 12:00:00	METODOLOGIA / RECOLECCION DE LA INFORMACION	2019-12-20 14:00:00	2.00	REVISION Y CORRECCION DEL INSTRUMENTO DE ENTREVISTA A LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION	PROCESADO
37	207546	2019-12-23	AUTONOMA	2019-12-23 10:00:00	METODOLOGIA / RECOLECCION DE LA INFORMACION	2019-12-23 12:30:00	2.50	APLICACION DE LA ENTREVISTA A LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION	PROCESADO
38	207547	2019-12-26	AUTONOMA	2019-12-26 13:00:00	PROCESAMIENTO Y ANALISIS / PROCESAMIENTO Y ANALISIS DE CUADROS ESTADISTICOS	2019-12-26 19:00:00	6.00	PROCESAMIENTO Y ANALISIS DE CUADROS ESTADISTICOS AVANCES	PROCESADO
39	207548	2020-01-03	AUTONOMA	2020-01-03 12:00:00	PROCESAMIENTO Y ANALISIS / PROCESAMIENTO Y ANALISIS DE CUADROS ESTADISTICOS	2020-01-03 16:00:00	4.00	PROCESAMIENTO Y ANALISIS DE CUADROS ESTADISTICOS	PROCESADO
40	207549	2020-01-07	AUTONOMA	2020-01-07 14:00:00	PROCESAMIENTO Y ANALISIS / CONCLUSIONES DEL ANALISIS ESTADISTICO	2020-01-07 18:30:00	4.50	REDACCION DE LAS CONCLUSIONES DEL ANALISIS ESTADISTICO	PROCESADO
41	207550	2020-01-10	INSITU	2020-01-10 12:00:00	PROCESAMIENTO Y ANALISIS / CONCLUSIONES DEL ANALISIS ESTADISTICO	2020-01-10 14:00:00	2.00	REVISION Y CORRECCION DEL PROCESAMIENTO Y ANALISIS DE CUADROS ESTADISTICOS	PROCESADO
42	207551	2020-01-14	AUTONOMA	2020-01-14 14:00:00	PROCESAMIENTO Y ANALISIS / RESPUESTAS A LA HIPOTESIS O INTERROGANTES DE INVESTIGACION (PREGUNTAS DIRECTAS)	2020-01-14 18:00:00	4.00	REDACCION DE LAS RESPUESTAS A LAS HIPOTESIS O INTERROGANTES DE LA INVESTIGACION	PROCESADO
43	207552	2020-01-17	INSITU	2020-01-17 12:00:00	PROCESAMIENTO Y ANALISIS / RESPUESTAS A LA HIPOTESIS O INTERROGANTES DE INVESTIGACION (PREGUNTAS DIRECTAS)	2020-01-17 14:00:00	2.00	REVISION Y CORRECCION DE LAS RESPUESTAS A LAS HIPOTESIS O INTERROGANTES DE LA INVESTIGACION	PROCESADO
44	207553	2020-01-19	AUTONOMA	2020-01-19 10:30:00	PROPUESTA / ANTECEDENTES	2020-01-19 15:30:00	5.00	INVESTIGACION. ANALISIS Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION PARA EL DESARROLLO DE LOS ANTECEDENTES DE LA PROUESTA	PROCESADO
45	207554	2020-01-21	AUTONOMA	2020-01-21 15:00:00	PROPUESTA / ANTECEDENTES	2020-01-21 19:00:00	4.00	REDACCION DE LOS ANTECEDENTES DE LA PROUESTA	PROCESADO
46	207555	2020-01-24	INSITU	2020-01-24 12:00:00	PROPUESTA / ANTECEDENTES	2020-01-24 14:00:00	2.00	REVISION Y CORRECCION DE AVANCES EN LA REDACCION DE ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACION. SE ENVIAN CORRECCIONES	PROCESADO

47	207556	2020-01-26	AUTONOMIA	2020-01-26 11:00:00	PROPUESTA / JUSTIFICACION	2020-01-26 15:00:00	4.00	INVESTIGACION Y ANALISIS BIBLIOGRAFICO. SINTESIS PARA LA ELABORACION DE LA JUSTIFICACION DE LA PROPUESTA	PROCESADO
48	207557	2020-01-28	AUTONOMIA	2020-01-28 15:00:00	PROPUESTA / JUSTIFICACION	2020-01-28 19:30:00	4.50	REDACCION DE LA JUSTIFICACION DE LA PROPUESTA	PROCESADO
49	207558	2020-01-31	INSITU	2020-01-31 12:00:00	PROPUESTA / JUSTIFICACION	2020-01-31 14:00:00	2.00	REVISION Y CORRECCION DE LA JUSTIFICACION DE LA PROPUESTA	PROCESADO
50	207559	2020-02-02	AUTONOMIA	2020-02-02 14:00:00	PROPUESTA / DESCRIPCION	2020-02-02 18:00:00	4.00	INVESTIGACION Y ANALISIS BIBLIOGRAFICO PARA LA REDACCION DE LA DESCRIPCION DE LA PROPUESTA	PROCESADO
51	208232	2020-02-03	AUTONOMIA	2020-02-03 16:00:00	PROPUESTA / DESCRIPCION	2020-02-03 20:00:00	4.00	REDACCION DE LA DESCRIPCION DE LA PROPUESTA	PROCESADO
52	208233	2020-02-05	AUTONOMIA	2020-02-05 17:00:00	PROPUESTA / DESCRIPCION	2020-02-05 20:30:00	3.50	CORRECCIONES A LA REDACCION DE LA DESCRIPCION DE LA PROPUESTA	PROCESADO
53	208235	2020-02-07	INSITU	2020-02-07 12:00:00	PROPUESTA / DESCRIPCION	2020-02-07 14:00:00	2.00	REVISION Y CORRECCIONES REALIZADAS A LA DESCRIPCION DE LA PROPUESTA	PROCESADO
54	208236	2020-02-09	AUTONOMIA	2020-02-09 11:00:00	PROPUESTA / FORMULACION DEL PROCESO DE APLICACION DE LA PROPUESTA	2020-02-09 15:00:00	4.00	INVESTIGACION Y ANALISIS BIBLIOGRAFICO PARA ELABORAR LA FORMULACION DE APLICACION DE LA PROPUESTA	PROCESADO
55	212334	2020-02-11	AUTONOMIA	2020-02-11 16:00:00	PROPUESTA / FORMULACION DEL PROCESO DE APLICACION DE LA PROPUESTA	2020-02-11 19:30:00	3.50	SE TRABAJA EN LA ELABORACION DE LA PROPUESTA DE TALLERES	PROCESADO
56	212335	2020-02-14	AUTONOMIA	2020-02-14 18:30:00	PROPUESTA / FORMULACION DEL PROCESO DE APLICACION DE LA PROPUESTA	2020-02-14 21:30:00	3.00	ELABORACION DE LA PROPUESTA DE TALLERES BASADOS EN EL JUEGO LUDICO	PROCESADO
57	212336	2020-02-17	AUTONOMIA	2020-02-17 13:00:00	PROPUESTA / FORMULACION DEL PROCESO DE APLICACION DE LA PROPUESTA	2020-02-17 21:00:00	8.00	SE REALIZAN CORRECCIONES SOBRE LA PROPUESTA DE TALLERES	PROCESADO
58	212337	2020-02-20	AUTONOMIA	2020-02-20 14:00:00	PROPUESTA / FORMULACION DEL PROCESO DE APLICACION DE LA PROPUESTA	2020-02-20 20:00:00	6.00	SE TRABAJA EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE LA GUIA DE ACTIVIDADES LUDICAS	PROCESADO
59	212338	2020-02-23	AUTONOMIA	2020-02-23 11:00:00	PROPUESTA / FORMULACION DEL PROCESO DE APLICACION DE LA PROPUESTA	2020-02-23 16:00:00	5.00	CONTINUA CON EL TRABAJO DE LA PROPUESTA EN RELACION A LA GUIA DE ACTIVIDADES	PROCESADO
60	212339	2020-02-24	AUTONOMIA	2020-02-24 13:00:00	PROPUESTA / FORMULACION DEL PROCESO DE APLICACION DE LA PROPUESTA	2020-02-24 17:00:00	4.00	CONTINUA CON EL TRABAJO DE LA PROPUESTA	PROCESADO
61	212628	2020-03-06	AUTONOMIA	2020-03-06 12:00:00	PROPUESTA / FORMULACION DEL PROCESO DE APLICACION DE LA PROPUESTA	2020-03-06 16:00:00	4.00	ELABORACION DE LAS INVITACIONES E INFORMATIVOS DE LA PROPUESTA	PROCESADO
62	213303	2020-03-09	AUTONOMIA	2020-03-09 16:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS / RECURSOS	2020-03-09 18:00:00	2.00	ELABORACION DEL CAPITULO DE ASPECTOS ADMINISTRATIVOS. RECURSOS	PROCESADO
63	213304	2020-03-11	AUTONOMIA	2020-03-11 14:30:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS / PRESUPUESTO	2020-03-11 16:30:00	2.00	ELABORACION DEL PRESUPUESTO DEL PROYECTO	PROCESADO
64	213306	2020-03-13	INSITU	2020-03-13 12:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS / CRONOGRAMA	2020-03-13 14:00:00	2.00	REVISION Y CORRECCION DEL CAPITULO DE ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	PROCESADO
65	213326	2020-03-13	AUTONOMIA	2020-03-13 12:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS / CRONOGRAMA	2020-03-13 13:11:00	1.18	ELABORACION DEL CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	PROCESADO
66	213307	2020-03-14	AUTONOMIA	2020-03-14 13:00:00	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES / CONCLUSIONES	2020-03-14 14:20:00	1.33	REDACCION DE LAS CONCLUSIONES	PROCESADO
67	213317	2020-03-16	INSITU	2020-03-16 12:00:00	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES / RECOMENDACIONES	2020-03-16 13:00:00	1.00	REVISION Y CORRECCION DEL CAPITULO DE CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES. REVISION GENERAL DEL PROYECTO PREVIO AL ANALISIS DE URKUND	PROCESADO
68	213322	2020-03-15	AUTONOMIA	2020-03-15 12:00:00	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES / RECOMENDACIONES	2020-03-15 13:59:00	1.98	REDACCION DE LAS RECOMENDACIONES.	PROCESADO
69	213330	2020-03-20	INSITU	2020-03-20 19:00:00	INFORME FINAL DE TUTOR / INFORME FINAL	2020-03-20 20:00:00	1.00	INFORME FINAL DE APROBACION DEL PROYECTO	PROCESADO
TOTAL HORAS							240		
ESPEZOSA CEVALLOS PAOLA ALEJANDRA TUTOR CE: 175436183				SIMBAÑA CRIOLLO DAYANA MISHELL ALUMNO CE: 175437559				GRANTIA PAEZ EVELYN CONSUELO DELEGADO CE: 170133772	
									FECHA: