



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR**  
**Facultad de Ciencias de la Educación**

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de  
Magíster en Innovación en Educación

**DESARROLLO EMOCIONAL INFANTIL: UNAPROPUESTA PEDAGÓGICA  
DESDE EL ENFOQUE DE LA GAMIFICACIÓN**

**Autor :** Johanna Pamela Pérez Santamaría

**Director -Tutor:** Mtr. Johanna Anabel Herrera Segarra

Quito, agosto 2021

# PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Johanna Pamela Pérez Santamaría, con C.I. 1717894610 autora del trabajo de graduación titulado **Desarrollo Emocional Infantil: Una Propuesta Pedagógica desde el Enfoque de la Gamificación**, previa a la obtención del grado académico de **MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN** en la **Facultad de Ciencias de la Educación**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad central del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Quito, 14 de septiembre de 2021



Johanna P. Pérez

C.I. 1717894610

## APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: *Desarrollo Emocional Infantil: Una Propuesta Pedagógica desde el enfoque de la Gamificación*, presentado por la maestrante JOHANNA PAMELA PÉREZ SANTAMARÍA, titular de la Cédula de Identidad N° 1717894610, para optar al Grado de Magíster en Innovación en Educación, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los dieciséis días del mes de septiembre de 2021.



firmado electrónicamente por:  
JOHANNA ANABEL  
HERRERA SEGARRA

Mtr. JOHANNA ANABEL HERRERA SEGARRA  
C.I. 171403902-9  
jherrera2208@puce.edu.ec  
0987045144

NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: 4% índice de similitud con otras fuentes.

**Turnitin Informe de Originalidad**

Procesado el: 13 sept. 2021 11:54 AM  
 Identificador: 1647523121  
 Número de palabras: 3291  
 Entrega: 1

Segundo borrador de tesis Por Johanna Perez

<b>Índice de similitud</b> 4%	<b>Similitud según fuente</b>
	Internet (fuente): 4%
	Publicaciones: 1%
	Trabajos del estudiante: 2%

Incluir citas Excluir bibliografía Excluir referencias de coincidencias < 1% de las palabras modo: ver informe en vista quickview (vista clásica) Change mode

match actualizar desmarcar

1% match (Internet desde 27-mar.-2020) <a href="http://dspace.unach.edu.ec">http://dspace.unach.edu.ec</a>	⊞
<1% match (trabajos de los estudiantes desde 20-may.-2021) Submitted to Servicios Educativos Hartin Cerera on 2021-05-20	⊞
<1% match (Internet desde 08-ago.-2021) <a href="http://www.dspace.uca.edu.ec">http://www.dspace.uca.edu.ec</a>	⊞
<1% match (Internet desde 24-jun.-2021) <a href="http://www.dspace.uca.edu.ec">http://www.dspace.uca.edu.ec</a>	⊞
<1% match (Internet desde 12-nov.-2020) <a href="https://archive.org/stream/PsicologiaYEducacionPresenteYFutura/Psicolog%C3%ADa%20y%20Educaci%C3%B3n%20-%20Presente%20y%20Futuro_djvu.txt">https://archive.org/stream/PsicologiaYEducacionPresenteYFutura/Psicolog%C3%ADa%20y%20Educaci%C3%B3n%20-%20Presente%20y%20Futuro_djvu.txt</a>	⊞
<1% match (Internet desde 21-ago.-2021) <a href="http://repositorio.uta.edu.ec">http://repositorio.uta.edu.ec</a>	⊞

Por tanto, cumple con los parámetros de similitud establecidos por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, JOHANNA PAMELA PÉREZ SANTAMARÍA, titular de la Cédula de Identidad N.º 1717894610, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para lo obtención del Grado Académico de Magister en Innovación en Educación son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los dieciséis días del mes de septiembre 2021.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Johana Pérez", is written over a horizontal line.

**Firma:**

JOHANNA PAMELA PÉREZ SANTAMARÍA  
C.I. 1717894610

## **AGRADECIMIENTO**

*A Dios quien es el motor de mi vida  
Fuente de sabiduría e inspiración.*

*A mis padres y hermanas que día a día  
Me brindaron su apoyo incondicional y  
Me impulsaron a continuar con mis estudios.*

*A mí querido esposo que me incentivó  
Y me motivó en todo este proceso.*

*A los docentes de la PUCE,  
En especial a mi tutora Johanna que  
Fueron parte fundamental en este trabajo.*

## **DEDICATORIA**

*Dedico esta tesis a mis amados padres  
Que con su esfuerzo y sacrificio logré  
Culminar un paso más en mi vida profesional.*

*A todos las y los educadores que  
Con amor y cariño luchan  
Por transformar la educación.*

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
1.1. Formulación del problema .....	3
1.2. Objetivos del proyecto de investigación: .....	7
1.2.1. Objetivo General .....	7
1.2.2. Objetivos Específicos: .....	7
1.3. Justificación de la investigación.....	8
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	13
2.1. Antecedentes .....	13
2.2. Bases teóricas .....	15
2.2.1. Desarrollo emocional .....	15
2.2.2. Desarrollo infantil .....	23
2.2.3. La Gamificación.....	27
2.3. Bases legales.....	36
CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO .....	38
3.1. Tipo de investigación .....	38
3.2. Unidades de Estudio Investigación .....	39
3.3. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	39
3.4. Técnicas de análisis de datos.....	40
3.5. Operalización de variables .....	41
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS RESULTADOS .....	43
4.1. Análisis de la encuesta aplicada a las docentes de la Unidad Educativa “Clemente Vallejo Larrea” .....	43
4.2. Análisis de la encuesta aplicada los representantes de los estudiantes de Primero de Educación General Básica .....	60
CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA .....	85
5.1. Descripción de la propuesta.....	85
5.2. Justificación .....	85
5.3. Descripción de los destinatarios .....	86
5.4. Objetivos.....	86
5.5. Contenidos .....	87
5.6. Estrategias metodológicas .....	87

5.7. Desarrollo de la propuesta .....	89
5.8. Planificación de actividades .....	94
5.9. Evaluación .....	104
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	107
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	109
ANEXOS .....	113

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operalización de Variables.....	41
Tabla 2. Conocimiento del Desarrollo emocional .....	43
Tabla 3. Justificación sobre el conocimiento del desarrollo emocional .....	44
Tabla 4. Necesidad del desarrollo emocional infantil .....	45
Tabla 5. Aspectos emocionales en el registro anecdótico .....	46
Tabla 6. Actividades para la estimulación emocional .....	47
Tabla 7. Estrategias para la estimulación emocional.....	48
Tabla 8. Expresiones artísticas para el desarrollo emocional.....	49
Tabla 9. Recursos didácticos para el desarrollo emocional.....	50
Tabla 10. Proceso de apoyo.....	51
Tabla 11. Finalidad de las actividades grupales .....	52
Tabla 12. Comportamiento de los estudiantes.....	53
Tabla 13. Participación de los representantes legales.....	54
Tabla 14. Habilidades sobre el desarrollo emocional infantil .....	55
Tabla 15. Reconocimiento emocional .....	56
Tabla 16. Manejo de emociones .....	57
Tabla 17. Importancia de estrategias didácticas. ....	58
Tabla 18. Conocimiento sobre la Gamificación .....	59
Tabla 19. Género de los representantes de 1EGB .....	60
Tabla 20. Edad de los representantes de 1EGB.....	61
Tabla 21. Ocupación de los representantes de 1EGB.....	62
Tabla 22. Reconocimiento emocional .....	63
Tabla 23. Nivel de frecuencia para identificar emociones .....	64
Tabla 24. Nivel de incidencia de la emoción del enojo.....	65
Tabla 25. Regulación emocional en la alimentación.....	66
Tabla 26. Regulación emocional en las compras .....	67
Tabla 27. Autonomía emocional en los juegos.....	68
Tabla 28. Autonomía emocional en nuevas relaciones .....	69
Tabla 29. Comunicación expresiva .....	70
Tabla 30. Incidencia sobre la empatía .....	71
Tabla 31. Relaciones sociales en el juego .....	72
Tabla 32. Escucha asertiva para el bienestar .....	73
Tabla 33. Toma de decisiones al vestirse .....	74
Tabla 34. Tiempo en familia.....	75

Tabla 35. Normas en el hogar.....	76
Tabla 36. Incidencia de las técnicas de relajación.....	77
Tabla 37. Expresión de emociones y sentimientos.....	78
Tabla 38. Resolución de conflictos.....	79
Tabla 39. Comentarios positivos .....	80
Tabla 40. Necesidad del manejo emocional .....	81
Tabla 41. Propuesta de educación emocional.....	82
Tabla 42. Emociones o sentimientos durante la pandemia.....	83
Tabla 43. Tabla Competencias emocionales .....	87
Tabla 44. Distribución de jornadas.....	89
Tabla 45. Detalle de actividades fase 1 .....	94
Tabla 46. Detalle de actividades Fase 2 .....	96
Tabla 47. Detalle de actividades Fase 3 .....	99
Tabla 48. Detalle de actividades Fase 4 .....	102
Tabla 49. Momentos de la evaluación.....	104

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Conocimiento del desarrollo emocional.....	44
Gráfico 2. Necesidad del desarrollo infantil.....	45
Gráfico 3. Actividades para la estimulación emocional.....	47
Gráfico 4. Estrategias para la estimulación emocional.....	48
Gráfico 5. Expresiones artísticas para el desarrollo emocional.....	49
Gráfico 6. Recursos didácticos para el desarrollo emocion.....	50
Gráfico 7. Proceso de apoyo.....	51
Gráfico 8. Finalidad de las actividades grupales.....	52
Gráfico 9. Comportamiento de los estudiantes.....	53
Gráfico 10. Participación de los representantes legales.....	54
Gráfico 11. Habilidades sobre el desarrollo emocional infantil.....	55
Gráfico 12. Reconocimiento emocional.....	56
Gráfico 13. Manejo de emociones.....	57
Gráfico 14. Importancia de estrategias didácticas.....	58
Gráfico 15. Conocimiento sobre la Gamificación.....	59
Gráfico 16. Género de los representantes de 1EGB.....	60
Gráfico 17. Edad de los representantes de 1EGB.....	61
Gráfico 18. Ocupación de los representantes de 1EGB.....	62
Gráfico 19. Reconocimiento emocional.....	63
Gráfico 20. Nivel de frecuencia para identificar emociones.....	64
Gráfico 21. Nivel de incidencia de la emoción del enojo.....	65
Gráfico 22. Regulación emocional en la alimentación.....	66
Gráfico 23. Regulación emocional en las compras.....	67
Gráfico 24. Autonomía emocional en los juegos.....	68
Gráfico 25. Autonomía emocional en nuevas relaciones.....	69
Gráfico 26. Comunicación expresiva.....	70
Gráfico 27. Incidencia sobre la empatía.....	71
Gráfico 28. Relaciones sociales en el juego.....	72
Gráfico 29. Escucha asertiva para el bienestar.....	73
Gráfico 30. Toma de decisiones al vestirse.....	74
Gráfico 31. Tiempo en familia.....	75
Gráfico 32. Normas en el hogar.....	76
Gráfico 33. Incidencia de las técnicas de relajación.....	77

Gráfico 34. Expresión de emociones y sentimientos.....	78
Gráfico 35. Resolución de conflictos .....	79
Gráfico 36. Comentarios positivos .....	80
Gráfico 37. Necesidad del manejo emocional .....	81
Gráfico 38. Propuesta de educación emocional.....	82
Gráfico 39. Emociones o sentimientos durante la pandemia.....	83
Gráfico 40. Competencias emocionales .....	87
Gráfico 41. Elementos de la gamificación.....	88

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN  
Innovación e Intervención Educativa

**DESARROLLO EMOCIONAL INFANTIL: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA  
DESDE EL ENFOQUE DE LA GAMIFICACIÓN**

**Autor:**  
PÉREZ SANTAMARÍA JOHANNA PAMELA

**Directora:**  
HERRERA SEGARRA JOHANNA ANABEL

**RESUMEN**

Las emociones tienen un rol fundamental en la vida, porque permite que el ser humano sea capaz de conocerse y entender los desafíos de la sociedad. Por ello esta investigación tiene como finalidad presentar una Propuesta Pedagógica para el Desarrollo Emocional Infantil desde el enfoque de la Gamificación, dirigido a los estudiantes de Primer Grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Clemente Vallejo Larrea” ubicada en la ciudad de Quito, durante el año escolar 2020-2021. La metodología aplicada fue de tipo proyectiva basado en un estudio mixto contemporáneo transeccional. Para la recolección de datos se emplearon dos encuestas, dirigida a las 7 docentes del área de preescolar y a los 68 representantes legales del Primero Año de EGB. La aplicación de estos instrumentos permitió diagnosticar la situación actual de los educandos, los factores que intervienen en este proceso y las estrategias empleadas por las educadoras. El desarrollo de la propuesta mejorará y orientará la educación emocional, debido a que aporta con actividades y metodologías que servirán para fomentar el desarrollo emocional a través de nuevas experiencias mediante el uso de la gamificación, a fin de potenciar las áreas emocionales desde edades tempranas en ambientes lúdicos, exploratorios y seguros.

**Palabras claves:** competencias emocionales, emociones, gamificación, infancia., juego.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN  
Innovación e Intervención Educativa

**CHILD EMOTIONAL DEVELOPMENT: A PEDAGOGICAL PROPOSAL  
FROM A GAMIFICATION APPROACH**

Autor:

PÉREZ SANTAMARÍA JOHANNA PAMELA

Director:

HERRERA SEGARRA JOHANNA ANABEL

**ABSTRACT**

Emotions play a fundamental role in life because they allow human beings to be able to know themselves and understand the challenges of society. Therefore, this research aims to design e a Pedagogical Proposal for Children's Emotional Development using the Gamification approach, aimed at First Grade students of Basic General Education (BGE), of the "Clemente Vallejo Larrea" Educational Unit located in Quito, Ecuador during 2020-2021 school year. A projective methodology was used based on a mixed contemporary transactional study. For data collection, 7 teachers from the preschool section and the 68 First Year of BGE legal representatives answered two surveys. It was determined that 33.8% of the children recognize their behavior after a strong emotional reaction, 28.6% of the teachers always apply strategies for emotional development and 35.3% of the parents spend affective quality time with their children. These results support the need for emotional development through new experiences with gamification, in order to enhance emotional areas from an early age in playful, exploratory, and safe environments.

**Key words:** emotional skills, emotions, gamification, childhood, game.

## INTRODUCCIÓN

Hoy en día se analiza a que se debe el éxito del ser humano y por años se lo ha asociado directamente con el rendimiento académico o la capacidad intelectual, sin embargo, distintos autores manifiestan que para obtener una excelente calidad de vida se debe desarrollar un conjunto de competencias que permitan desenvolverse en el mundo social. Siendo así, que las habilidades emocionales son fundamentales en la formación integral del individuo a pesar de esto, actualmente se puede observar y escuchar a través de los diferentes medios sociales como se ha incrementado las tasas de suicidio, depresión, bullying, entre otros factores, motivo por el cual los expertos se han interesado en estudiar la importancia del desarrollo emocional en la vida de las personas, puesto que la realidad es muy alarmante al vulnerarse los derechos y amenazar la seguridad de los seres vivos.

Por lo que se considera poner un alto y buscar soluciones ante esta emergencia. La inteligencia emocional permite entender y captar las sensaciones de forma correcta y precisa a fin de regular, y adaptar de forma idónea los estados de ánimo. El sistema educativo ecuatoriano se plantea como objetivo el desarrollo holístico desde edades tempranas, aunque es necesario mejorar e impulsar la educación emocional. Por ende, esta investigación tiene como finalidad generar una propuesta pedagógica para promover el desarrollo emocional infantil, desde la Gamificación, a fin de brindar estrategias y técnicas para desarrollar dicha competencia.

La investigación está organizada de la siguiente forma:

Capítulo I: Desarrolla el planteamiento del problema, el cual describe la problemática centrada en la educación emocional de los niños que será la base de la investigación. Además, se detallan las preguntas y cuál será el objetivo general y los específicos de este estudio, para así culminar con la justificación donde se explicará las razones de esta propuesta.

Capítulo II: Detalla la fundamentación teórica que está compuesto por los antecedentes de la investigación que sirvieron como sustento para este estudio, permitiendo dar un mejor panorama al investigador. Adicional se describen las bases teóricas enfocadas en

dos grupos: el desarrollo emocional en niños y la gamificación. Por último, se incluye la fundamentación legal como apoyo para el desarrollo de la propuesta.

Capítulo III: Detalla la metodología empleada en este estudio, la cual es de tipo proyectiva basada en un estudio mixto contemporáneo transeccional. Del mismo modo, se especifica la unidad de estudio conformada por las educadoras y educandos del primer nivel de Educación General Básica. Por consiguiente, se elaboraron dos encuestas que sirvieron para la recolección de datos.

Capítulo IV: Se presentan los resultados obtenidos a través de las encuestas aplicadas a las unidades de estudio, para ello se realizó un análisis de datos a través de diagramas y tablas, lo que permitió organizar la información para su respectiva interpretación.

Capítulo V: Se genera el diseño de la propuesta pedagógica, con sus componentes y planificación de actividades enfocadas en el desarrollo emocional desde un entorno gamificado, dicha propuesta tiene como finalidad promover la educación emocional desde edades tempranas.

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1. Formulación del problema

Para interactuar y relacionarse en el mundo es necesario desarrollar la inteligencia emocional, tomando en cuenta habilidades como la autoconciencia, autorregulación, autonomía entre otras, esto permite configurar comportamientos como disciplina, bondad, y compasión, que son fundamentales al momento de una correcta adaptación social (Goleman, 1996). Para comprender en qué consiste el desarrollo emocional, se indagará cómo se conciben estas emociones desde el cerebro. (Shapiro, 1997) afirma que las emociones surgen a través de la interrelación entre la parte frontal de la corteza cerebral y el sistema límbico, ambas partes transforman los estímulos y las sensaciones emocionales y los fusionan con las funciones mentales complejas y de esta forma el ser humano puede discernir porque se generan los sentimientos y emociones, y cómo actuar ante ellos.

Valera (2018) expresa que el concepto de las emociones no es unívoco, debido a que existe una gran variedad de significados, referentes y teorías sobre este gran término, sin embargo, el investigador hace énfasis en la necesidad de comprender el mundo emocional y el beneficio que tiene, sobre todo si se lo hace desde la infancia ya que esta incidirá tanto en la personalidad, conductas y hábitos que serán parte de la vida adulta del ser humano. La importancia del desarrollo emocional surge ante la necesidad que tiene el ser humano de sentir bienestar y estabilidad emocional. En la actualidad, la sociedad busca mejorar sus procesos educativos y enfocarse en todas las áreas tanto intelectual como emocional (Ibarrola, 2009). El ser humano es la cúspide central de la educación, debido a que las personas son su centro principal, es por lo que esta debe asegurarse en brindar oportunidades específicas a fin de obtener una formación integral (Mulsow G., 2008).

El papel de la educación en el siglo XXI debe responder ante las necesidades del ser humano y esto se logra a través del desarrollo holístico, es decir, que la persona entienda como aprender, cuál es su forma de ser y de qué manera puede contribuir (Delors, 1996). Es por esta razón que el sistema educativo debe incluir en su currículo,

una educación basada en las emociones, convirtiéndose en un proceso progresivo, estable y duradero, a fin de las personas obtengan competencias emocionales que les permita vivir en armonía con una satisfacción personal y social (Bisquerra, 2014). Una educación integral debe comprender los aspectos afectivos y emocionales como intelectuales y académicos, por tanto, trabajar y desarrollar las emociones debe ser de forma sistemática y planificada para potenciar la percepción, comprensión y regulación emocional que fomentan el crecimiento personal (Aguaded, 2017)

La ausencia de educación emocional tiene consecuencias perjudiciales sobre el ser humano (Jeta, 2017). La sociedad actual presenta problemas de comportamiento, violencia y drogadicción, entre otras (Aguaded, 2017). La falta de empatía en las personas conlleva a que se dejen manejar por emociones negativas, lo que causa un bajo índice de respeto y autoestima (Martín, 2020).

La Organización Panamericana de la Salud, 2011 afirma que el índice de depresión a escala mundial supera los 300 millones, y así mismo los trastornos de ansiedad presentan una tasa similar, dichas enfermedades pueden afectar a cualquier persona sin importar la edad, ocupación o condición social, sus riesgos incrementan por distintas causas, ya sea un despido de trabajo, fallecimiento de un ser amado, entre otros. Todas estas problemáticas afectan de forma directa el lado emocional del ser humano (Irwin et al., 2007). Por este motivo, los factores del entorno, la familia o la escuela se convierten en ejes fundamentales que pueden a la vez favorecer o entorpecer el proceso, por ende, es necesario tomar conciencia como sociedad de lo indispensable que es guiar un sano desarrollo y sobre todo destacar que la Educación Emocional en el ámbito formal se debe integrar de manera transversal desde edades tempranas hasta la adultez (Mulsow, 2008).

Bisquerra & García (2018) proponen que la educación debe formar a los niños, niñas y jóvenes para la vida, es decir, que su finalidad tiene que estar enfocada en una preparación que le permita vivir en armonía y bienestar tanto social como personal. Por este motivo la enseñanza debe estar relacionada con el desarrollo emocional de forma intencional, progresiva y planificada y debe ser incluida en todos los niveles educativos (Orellana, 2017).

El sistema educativo se ha ido interesando en desarrollar la inteligencia emocional, sin embargo, para obtener una educación de calidad los profesores necesitan poseer un equilibrio en su desarrollo emocional a fin de transmitir estrategias de manejo emocional a sus estudiantes (Bisquerra y García, 2018). Todos los esfuerzos por mejorar se pueden ver afectados por una escasa formación de los mismos profesores (Castro, 2005), es por eso que la capacitación constante del cuerpo docente se ha vuelto una necesidad en diversas áreas como la aplicación de nuevas estrategias, metodologías de enseñanza y la formación de competencias intra e interpersonales (Liberio, 2019).

El estado ecuatoriano manifiesta en su Artículo 27, de la Constitución de la República 2008 que: los niños tienen derecho a un desarrollo integral en su proceso educativo y que este tenga como objetivo potenciar las habilidades intelectuales y capacidades garantizando el cumplimiento de las competencias afectivas, emocionales, sociales y motoras. Por eso establece su Artículo 14, que los Ministerios de Estado son instituciones encargadas de cumplir con las políticas y planes de su área. Por esta razón el Ministerio de Educación es el encargado oficial de garantizar que cada niño, niña y adolescente reciba una formación de calidad.

Al ser el Ministerio de Educación el establecimiento encargado del sistema ecuatoriano, en la actualidad se encuentra implementado el Plan Nacional de Formación Docente, que tiene por objetivo fortalecer esta formación mediante un proceso sistemático de reflexión en la praxis educativa a fin de responder ante las necesidades del sistema educativo. Ya que como entidad responsable de la educación comprende que es tarea de todos los miembros estatales y de la comunidad educativa trabajar en conjunto para brindar una educación de calidad que se preocupe de forma sincera en el desarrollo holístico de los estudiantes y en la formación y preparación de sus trabajadores.

Otro factor que el Ministerio ha realizado fue que en el año 2016 presentó la actualización de los Currículos de Educación, que es un proyecto educativo que permite guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de un conjunto de destrezas indispensables que fortalecen competencias y desarrollan habilidades tanto académicas como sociales. Por el contrario, durante esta investigación tras un análisis de Currículo de Educación General Básica de correspondiente al primer nivel, se observa que no hay un

Ámbito de desarrollo y aprendizaje enfocado directamente al desarrollo emocional, sin embargo, existen algunas destrezas que están establecidas en los dientes ámbitos enfocadas en desarrollar el área emocional.

Finalmente, para la presente investigación se toma en consideración a la Unidad Educativa “Clemente Vallejo Larrea”, una institución que tiene como objetivo el desarrollo integral de sus estudiantes de forma graduada, equilibrada y armónica. Por consiguiente, busca la calidad y la mejora continua en sus profesionales. Para recabar información se realizó un conversatorio con las docentes, donde se pudo evidenciar, que existe una escasa aplicación de actividades enfocadas al desarrollo emocional. Adicional se realizó visitas áulicas de forma sincrónica a fin de observar los comportamientos de los estudiantes y en efecto, se halló que los estudiantes de Primero de Básica no comprenden todas las competencias emocionales debido a que presentaron actitudes egocéntricas, enojos frecuentes e injustificados y una baja aplicación de disciplina positiva por parte de los familiares.

Por tales motivos, es necesario implementar estrategias que potencien el desarrollo emocional infantil, que permitan a los niños aprender de manera espontánea a través del descubrimiento. El presente estudio utilizará la estrategia de la Gamificación. Esta metodología se basa en los principios del juego permitiendo desarrollar habilidades sociales, emocionales y sobre todo fomentar su pensamiento más crítico (Liberio, 2019). De acuerdo con ello se plantean las siguientes preguntas que son bases en la investigación:

### **Pregunta general**

- ¿Cómo estaría diseñada una propuesta pedagógica para promover el desarrollo emocional infantil, desde el enfoque de la Gamificación, dirigido a estudiantes de Primer Grado EGB, de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, ¿durante el año escolar 2020-2021?

### **Preguntas específicas**

- ¿Cuál es la situación actual referida al desarrollo emocional infantil, que evidencian los estudiantes de Primer Grado EGB, de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, ¿en el año escolar 2020-2021?
- ¿Cuáles son las estrategias didácticas empleadas por los docentes para promover el desarrollo emocional infantil, en los estudiantes de Primer Grado EGB, de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, ¿en el año escolar 2020-2021?
- ¿Cuáles son los factores asociados al desarrollo emocional infantil, en los estudiantes de Primer Grado EGB, de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, ¿en el año escolar 2020-2021?

### **1.2. Objetivos del proyecto de investigación:**

#### **1.2.1. Objetivo General:**

Generar una propuesta pedagógica para promover el desarrollo emocional infantil, desde la Gamificación, dirigido a estudiantes de Primer Grado de Educación General Básica, en la Unidad Educativa “Clemente Vallejo Larrea”, durante el año escolar 2020-2021.

#### **1.2.2. Objetivos Específicos:**

- Diagnosticar la situación actual referida al desarrollo emocional infantil, que evidencian los estudiantes de Primer Grado EGB, de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, en el año escolar 2020-2021.

- Caracterizar las estrategias didácticas empleadas por los docentes para promover el desarrollo emocional infantil, en los estudiantes de Primer Grado EGB, de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, en el año escolar 2020-2021.
- Explicar los factores asociados al desarrollo emocional infantil, en los estudiantes de Primer Grado EGB, de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, en el año escolar 2020-2021.
- Formular los componentes de una propuesta pedagógica para promover el desarrollo emocional infantil, dirigido a estudiantes de Primer Grado EGB, de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, durante el año escolar 2020-2021.

### **1.3. Justificación de la investigación**

Los primeros años son el pilar fundamental en el desarrollo humano, actualmente estudios evidencian que la mayoría de los retos y desafíos que afronta la población adulta como problemas de salud mental, conflictos emocionales, enfermedades entre otros, tienen origen en la infancia (Jeta, 2017). En la actualidad, los expertos manifiestan que invertir en los niños y niñas representa la mejor ganancia en la sociedad, porque un comienzo de vida saludable le da oportunidad de llegar a una adultez plena y positiva (Irwin et al., 2007).

Sin embargo, la Organización Mundial de la Salud (2011) afirma que existen factores de riesgo (biológicos, ambientales, sociales) que pueden proporcionar situaciones adversas relacionadas al entorno familiar, medio ambiente, o la parte social que puede alterar el desarrollo infantil. Es por esta razón que los niños deben desarrollarse en entornos responsables que los propicien de un ambiente tranquilo y estable con la finalidad de brindarles una calidad en sus relaciones interpersonales e intrapersonales (Henaó y García, 2009).

La UNICEF (2019) afirma que aproximadamente el 15% de los adolescentes de bajos y medios recursos ha considerado el suicidio como solución a diferentes problemas, ante esta drástica situación, la sociedad necesita de programas de prevención que brinde estrategias que se adapten ante esta necesidad a fin de prevenir y detectar los conflictos emocionales que presentan los niños, jóvenes y adolescentes.

Estas necesidades generan demandas al sistema educativo y es por lo que es fundamental la implementación de una Propuesta Pedagógica para el Desarrollo Emocional Infantil desde el enfoque de la Gamificación, con el fin de facilitar al docente una guía de estrategias que le permita potenciar las competencias emocionales, para formar seres humanos capaces expresar su pensamientos y emociones puesto que sólo cuando se aprende a percibir, comprender, aceptar y canalizar las emociones negativas las personas logran vivir en armonía (Jeta, 2017). De modo que potenciar la educación emocional desde la primera infancia traerá beneficios, adquiriendo herramientas imprescindibles para vivir en sociedad.

Para lograr un desarrollo íntegro en los infantes es necesario potenciar la educación emocional con el fin de brindar una vida de calidad es decir tanto en las áreas cognitivas, físicas y socioemocionales. Por consiguiente, docentes y padres de familia tienen un rol muy importante que es detectar cualquier signo de inestabilidad emocional con el fin de prevenir alteraciones que generen mayor gravedad a futuro (Armus et al., 2012). Los tiempos han cambiado, actualmente se está brindando la importancia que corresponde al área emocional, por lo que los seres humanos requieren de educación para aprender a controlar y regular sus emociones (Bisquerra y García, 2018). La necesidad de aplicar esta educación desde los infantes es esencial, porque en esta etapa se consolidan las estructuras de funcionamiento psicosocial, así como en la prevención de problemas psicológicos (Piñeiro, 2021).

Esto permite que el ser humano esté preparado para afrontar o adaptarse a los cambios que se van presentando desde su niñez hasta la adultez. Para realizar un proceso de educación emocional se requiere de programas de intervención, que sigan una serie de fases rigurosas, como diagnóstico de las necesidades, planteamiento de objetivos, establecer las actividades, su aplicación con la respectiva evaluación (Bisquerra y García, 2018). Es por eso que, esta investigación pretende seguir las etapas mencionadas para el

diseño de su propuesta aplicando una de las estrategias más eficaces para los niños, que es el juego, debido a que abarcará diferentes componentes y áreas del ser humano para así estimular los aspectos relacionados con la libertad espiritual, el aprendizaje y adaptación social (Giraldo y Restrepo, 2017).

El juego es la principal actividad en la infancia, los niños juegan por instinto innato usando sus capacidades de exploración, creación y descubrimiento, y con el fin de asegurar el pleno desarrollo en todas las áreas, motrices, cognitivas, emocionales, sociales y físicas, porque a través del juego se aprende activamente (Urritia, 2008). Giraldo y Restrepo (2017) expresan a través de una mirada pedagógica el juego logra abordar los distintos componentes que requiere el ser humano, los cuales son el área kinestésica, cognitiva y emocional, dado que el juego es una actividad que transmite libertad, espontaneidad y deleite al permitir adquirir nuevos comportamientos dentro del proceso de conocer el mundo y su entorno (Gómez, L. 2018).

Aplicar el juego con fines educativos lo convierte en un elemento significativo, porque fomenta la imaginación del infante, desarrolla la observación, atención, concentración y memoria a través de un proceso creativo (Gómez, J. 2018).

Los niños de preescolar están listos para descubrir el mundo, viven en un ambiente dinámico, de muchos colores y movimiento, es por lo que, las realidades hoy en día han cambiado, a su vez es necesario que los educadores establezcan nuevas formas de enseñar. Es necesario aprovechar los procesos madurativos que los infantes presentan en esta edad, ya que presentan un pensamiento simbólico y su percepción ya se vincula a las vivencias y las emociones propias, además del incremento para retener y recordar experiencias pasadas. Su nivel socioemocional cumple un factor indispensable debido a que los niños experimentan la autonomía e interiorizan las normas y valores sociales a través de sus propias conductas y con la de los demás (Ministerio de Educación Bolivia, 2013).

Que los niños y niñas posean estas capacidades da paso a la necesidad de implementar una propuesta de innovación educativa que ayudará a los profesores a estar mejor preparados para enfrentar nuevos desafíos y responder ante los intereses de los intereses de su proceso evolutivo. No obstante, para aprovechar la máximo estas bondades es necesario romper los paradigmas tradicionales de la educación tradicional, y es

necesario indagar en nuevas metodologías. Michel Matera, 2015 en su libro *Explorando como un Pirata* hace un llamado a los educadores a explorar las inmensas aguas del mar de la educación, de romper los esquemas del miedo a lo desconocido, de probar cosas nuevas e intentar sin importar a lo que puede salir mal. El autor invita a todos a atreverse a mejorar a experimentar un nuevo mundo donde el aprendizaje esté relacionado directamente con la experiencia a través de un entorno donde no existe limitantes, haya respeto y se incentive a mejorar y explotar las capacidades tanto como que el docente invite a sus estudiantes a dar todo su potencial y que el educando sea quien jamás se conforme y comprenda cuáles son sus capacidades. Esto suena como una utopía, sin embargo, gracias a las nuevas tendencias educativas es posible y mediante la aplicación de la gamificación es posible ya que esta metodología *“tiene el poder de transformar el modo en el que enseñamos y aprendemos”* (Matera, 2015, p.19).

La Gamificación es un proceso que trabaja los contenidos a través de la experiencia y la motivación desde el enfoque del juego (Revuelta Dominguez et al., 2017). Por lo tanto, con la propuesta pedagógica se busca la consolidación de un diseño curricular de destrezas emocionales enfocado en esta estrategia a fin de favorecer el interés de los educandos mediante la utilización de varios mecanismos que le pertenecen al juego, pero que se aplican en entornos no lúdicos, con el objetivo de alentar la competencia y el aprendizaje (Ortiz-Colón et al., 2018). Contribuir en el comportamiento de las personas y generar experiencias y sentimientos de dominio y autonomía darán paso a cambios positivos en el comportamiento del ser humano (Díaz & Troyano, 2013). Con ello se procura que los niños puedan convertirse en seres humanos conscientes de los mecanismos de motivación y la voluntad para conquistar metas y superar desafíos que se presentan en el diario vivir (Rodríguez & Santiago, 2016).

El relacionar el desarrollo emocional con la gamificación, creará un ambiente idóneo de aprendizaje, lo cual facilita la exploración de ideas, emociones y sentimientos con el fin de promover la libertad de pensamiento (Liberio, 2019). El crear un programa que vincule estas áreas traerá beneficios en los niños, ya que podrán mejorar las relaciones interpersonales, disminuir problemas de conducta, incrementar la empatía, fortalecer las relaciones familiares e inclusive el rendimiento escolar se verá influenciado positivamente (Bisquerra y García, 2018). Este modelo de aprendizaje brinda la

oportunidad a los niños y niñas para aprender desde una forma espontánea mediante el descubrimiento de sus propios sentidos y experiencias (Giraldo y Restrepo, 2017).

Esta propuesta tendrá un gran impacto en la sociedad porque busca preparar y guiar a los estudiantes en situaciones de formación emocional donde la familia y la escuela se involucren. Cabe recalcar que la educación emocional es un proceso que debe darse a lo largo de la vida, ya que día a día el ser humano está expuesto a diversos escenarios, es por ello, que las instituciones deben seguir con este desarrollo de forma sistemática y progresiva, pero sobre todo respetando los diferentes ritmos de aprendizaje del estudiante. Por todo lo expuesto con anterioridad el fin de este estudio es diseñar una Propuesta pedagógica para el desarrollo emocional desde el enfoque de la Gamificación que estará dirigido a los niños y niñas con un rango de edad de 5 a 6 años, que beneficie de forma directa e indirecta a todos los miembros de la comunidad educativa “Clemente Vallejo Larrea”.

## CAPÍTULO II

### 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### 2.1. Antecedentes

De acuerdo con el análisis sistemático de literatura sobre la temática de investigación, los antecedentes que a continuación se presentan sirvieron para contextualizar y delimitar el estudio, sirviendo de referencia como experiencias de buenas prácticas que evidencian las bondades del desarrollo emocional en los niños a través de la ejecución de programas y propuestas desde la metodología de la Gamificación como una excelente estrategia de aprendizaje.

Valera (2018) en su trabajo denominado *La inteligencia Emocional y el aprendizaje eficiente en los alumnos del programa de maestría sede-Huancayo*, se planteó como propósito describir la presencia de una posible relación entre las emociones y el aprendizaje significativo de los alumnos de posgrado. Metodológicamente utilizó un diseño descriptivo – correlacional, y aplicó como instrumento como recolección de datos un cuestionario el cual fue respondido por 95 estudiantes de la institución. Este estudio llegó a las siguientes conclusiones: en el ámbito laboral, profesional y social cumplen un rol fundamental con relación al área emocional. Una conclusión relevante y que constituye un hallazgo valioso para el presente estudio es que la autora afirma que la relación entre las emociones y el aprendizaje eficiente permite potenciar la calidad educativa.

Orellana (2017) en su trabajo de fin de máster, titulado *Intervención para la mejora de la Inteligencia Emocional con adolescentes con Discapacidad Intelectual*, se planteó como propósito examinar y difundir la importancia de una educación basada en las emociones centrada en estudiantes con necesidades educativas. La metodología se basó en un diseño cuasiexperimental que aplicó medidas antes y después al aplicar su propuesta el programa, además se usaron técnicas cuantitativas a través de la investigación correlacional entre sus dos variables. Adicional se aplicó instrumentos de cuestionarios y fichas de observación a 18 estudiantes con discapacidad intelectual leve, por lo que se llegó a las siguientes conclusiones: es necesario brindar herramientas para

prevenir determinados problemas y conflictos a través de la educación emocional, siendo capaces de desarrollar habilidades propias como la autodeterminación y el auto concepto, la autora recomienda que el sistema educativo debe incluir la educación emocional en el proceso de enseñanza en todos los niveles educativos.

La investigación realizada por Agueda (2017) en su artículo titulado *Estrategias para potenciar la inteligencia emocional en la educación infantil: Aplicación del Modelo de Mayer y Salovey*, cuya finalidad es trabajar las áreas emocionales con niños/as de educación infantil a fin de comprender el mundo emocional. Para este estudio se aplicó el Método experimental, y la unidad de estudio fueron 48 niños. Se usó la técnica de la Observación y se emplearon el registro anecdótico y rúbricas como instrumentos. Lo que llevó a las siguientes conclusiones: es necesario potenciar las habilidades emocionales desde la etapa de educación inicial porque la falta de esta ha evidenciado afectaciones negativas a través de problemas de comportamiento, es por ello que estas destrezas deben ser enseñadas y desarrolladas formalmente y estar asociadas a la realidad, es así que introducir dicha práctica en las planificaciones y currículos es esencial debido a que si un docente fomenta el desarrollo emocional en sus niños logrará que sus estudiantes en un futuro a corto y a largo plazo afronten los problemas.

Loján (2017) en su trabajo titulado *Patrones en Gamificación y juegos serios, aplicados en la educación*, propuso como objetivo especificar el efecto de los juegos serios en la enseñanza de los estudiantes. La metodología de este proyecto fue desde un enfoque cualitativo y cuantitativo a través de tres tipos de investigación: exploratoria, descriptiva y correlacional aplicando como técnica la encuesta y la observación a 80 estudiantes, su conclusión más relevante fue la importancia de usar y manipular los juegos serios, porque esto posibilita al docente ya que él puede convertir su clase más interactiva, dinámica y generando aprendizajes significativos, además propone como recomendación integración pedagógica de los juegos serios en la enseñanza aprendizaje de las diferentes disciplinas, generando grandes niveles de impacto en el progreso de la calidad educativa.

En el proyecto de fin de maestría sobre *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*, elaborado por Macías (2017) se planteó como objetivo mejorar los resultados académicos en base al rendimiento estudiantil, en relación al área de matemática, aplicando la Gamificación en la plataforma Rezzly, metodológicamente se trató de una Investigación-Acción con un alcance descriptivo y correlacional, para llevar a cabo el estudio se aplicó a 98 estudiantes una rúbrica de desempeño académico y una encuesta de motivación hacia el uso de LMS Rezzly, tras un análisis se llegó a las siguientes conclusiones, la relevancia de aplicar la estrategia de la Gamificación favorece sustancialmente el desarrollo matemático, además permitió que los estudiantes pongan en práctica lo aprendido dentro de un contexto estructurado como fuera de él, además el aprendizaje por competencias brinda mejores oportunidades. La autora recomienda que siempre que se desee innovar en los procesos pedagógicos y didácticos, los profesores deben cumplir con un rol, ser creativos y motivantes, su objetivo debe ser explotar las potencialidades y capacidades de sus estudiantes

De acuerdo con todos los antecedentes descritos la presente investigación constituye una mejora educativa y estos aportes son necesarios para la creación de una propuesta que permita potenciar el desarrollo de los componentes emocionales a través de la gamificación.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Desarrollo emocional**

El ser humano desarrolla un sin número de competencias y destrezas que le facilitan al momento de expresar y manejar sus estados emocionales de manera correcta, es decir, construye habilidades para la apropiación emocional y su respectiva regulación (Garrido & Espinosa, 2019). Generar estas capacidades permite percibir y controlar reacciones psicofisiológicas, esto se ve reflejado en el comportamiento, actitud y personalidad del sujeto. Gracias a estas aptitudes básicas, las personas obtienen una autoconfianza y autoestima, equilibrada que les permitirá disfrutar de sí mismo y de los demás (Jeta, 2017).

Hoy en día se sabe que mientras más rápido se fortalezcan las competencias interpersonales en edades tempranas se logrará una adultez más plena. Estudios explican como la limitada educación emocional causa diferentes riesgos, como conductas agresivas, dificultades académicas, bajo rendimiento escolar, desadaptación social y otras problemáticas (Castro, 2005).

Armas (2010) define al desarrollo emocional como el encargado de fortalecer las relaciones significativas a través del proceso de construcción y fortalecimiento de la personalidad, confianza y seguridad. Es decir, que gracias a esta formación el ser humano será capaz de reconocer, direccionar y comunicar sus emociones en base a las experiencias del entorno. Por ese motivo el desarrollo emocional debe ser consolidado y potenciado desde las edades tempranas a través de experiencias significativas, procurando siempre el bienestar del niño (Gómez, 2017).

#### **2.2.1.1. Emociones**

El ser humano es extraordinario, puesto que es el único ser en el mundo capaz de expresar y sentir emociones. No obstante, llegar a definir de forma exacta las emociones resulta una tarea difícil. Es por ello por lo que se tomará en cuenta las perspectivas de diferentes autores que serán la guía para esta investigación.

Las emociones se caracterizan por ser reacciones ante sucesos inesperados, que le permite al individuo actuar de forma automática para dar respuesta ante la situación experimentada (Falcon, 2008). Denzin (2009) citado en Bericat (2012) afirma que las emociones son experiencias vivas, veraces y transitorias que se introducen en la esencia del ser, y que son percibidas desde el interior hacia todo el cuerpo y mientras dure esta vivencia va a influenciar al ser mismo y los demás a experimentar un suceso transformador.

Una emoción es una respuesta ante un suceso producido en el ambiente y puede durar desde un minuto hasta varias horas, una vez que se comprende la emoción, esta se transforma en un sentimiento con una larga duración que a veces es capaz de prolongarse para toda la vida dependiendo de cómo la personalidad del individuo va cambiando (Bisquerra, 2009). Belli & Íñiguez (2008) afirma que “se gestan en el inconsciente y no en la voluntad, que son más espontáneas que artificiales; más sentidas que pensadas” (p.140). En base a los distintos autores, se la puede definir como un conjunto de respuestas ante diversos sucesos, que generan cambios conductuales en el ser humano.

### **2.2.1.2.El cerebro y las emociones**

El cerebro ha sido siempre un área de interés para los investigadores, debido a que es el encargado de controlar todo el cuerpo humano (Bisquerra, 2009). Por años se han dedicado a investigaciones del cerebro racional, sin embargo, en los últimos tiempos se ha despertado la curiosidad por comprender la neurofisiología del cerebro emocional (Casassus, 2007).

La anatomía del cerebro es la siguiente: la corteza cerebral, el sistema límbico y el reptiliano. El neocórtex está comprendido por los lóbulos, que son los encargados de realizar las facultades superiores del pensamiento y desarrollo del organismo, su distribución estructural es: lóbulo occipital que se encarga de la visión; lóbulo parietal integra las percepciones sensoriales; temporal controla el lenguaje auditivo, olfato y comprensión del habla y por último lóbulo frontal regula el juicio, la memoria, la metacognición y procesamiento de las emociones (Bisquerra, 2009). Sin embargo, el autor afirma que, aunque cada lóbulo tenga sus funciones muchas de ellas interactúan entre sí y comparten diversas estructuras anatómicas.

El diencéfalo o sistema límbico es indispensable en el área emocional, porque a través de esta estructura se emiten las sensaciones como sueño, impulsos sexuales, regulación del apetito entre otros, a fin de activar los mecanismos de respuesta ante estas situaciones (Bisquerra, 2009). En este sistema, la amígdala tiene una función principal, puesto que opera como un computador ya que analiza y emite juicios sobre los factores emocionales percibidos por los estímulos. Una vez que se recibe el impulso la amígdala envía una señal eléctrica a otras áreas cerebrales en busca de respuestas fisiológicas por la reacción recibida (Casassus, 2007). Por consiguiente se afirma que las emociones surgen a través de la relación entre el neocórtex y el sistema límbico, con el fin de procesar los estímulos emocionales e integrarlos a la funciones cerebrales complejas para así discernir los sentimientos y cómo actuar ante ellos (Shapiro, 1997).

### **2.2.1.3. Tipos de emociones**

Clasificar las emociones es una tarea compleja, debido a que existen diferentes tipos, por esta razón no hay una clasificación definitiva. Según Casassus (2007) las emociones se dividen en primarias o básicas, secundarias y mixtas. Las primarias están

comprendidas por la rabia, el miedo, la tristeza y la alegría. Se consideran como primitivas, ya que se manifiestan en el nacimiento y se van desarrollando al poco tiempo. Son emociones básicas debido a que ocurren sin la necesidad de presentar una causa o un objeto aparente y se evidencian a través de expresiones faciales universales. De las emociones básicas se derivan las secundarias.

Las emociones secundarias para surgir requieren de un cierto desarrollo del autoconcepto y un nivel de cognición. Se afirma que son la suma de distintas emociones semejantes entre sí, pero a la vez presentan variaciones en su intensidad, persistencia o la relación con el objeto o la experiencia (Casassus, 2007). A medida que las emociones se tornan más complejas y se forman de manera paralela o se entrelazan entre sí, se convierten en emociones mixtas.

Por otro parte Lazarus (1991) citado por Bisquerra (2009) categoriza las emociones en dos grupos: positivas y negativas, que van en un camino bidireccional, es decir del agrado al desagrado. Para determinar el lugar de las emociones en esta vía de dos lados se requiere la valoración del estímulo que desató la emoción. Las emociones negativas son la consecuencia de una validación deficiente ante los objetivos individuales del ser. En otras palabras, son las distintas formas de decepción, vulnerabilidad, riesgos o aplazamientos de los propósitos de la persona. Aquí se encuentra el rechazo, tristeza, celos, duda, etc. Mientras que las emociones positivas surgen por la aprobación o el cumplimiento de las metas. Se conforman por la alegría, amor, felicidad, etc.

Por consiguiente, las emociones no tienen una clasificación exacta, pero se las clasifica de acuerdo con la percepción de las personas, todo dependerá del contexto, la personalidad y los objetivos de cada individuo. Es por lo que se requiere educar emocionalmente a fin de que el ser humano pueda manejar este sinnúmero de emociones.

#### **2.2.1.4. Educación Emocional**

Para que la sociedad pueda avanzar y cumplir con sus ideales de imparcialidad social, independencia y paz necesita de la educación, siendo este el pilar fundamental para dicho progreso (Delors, 1996). Las personas deben ser capaces de afrontar los problemas y obstáculos que se les presenten a través de una educación emocional. (Bisquerra, 2009)

la define como un componente necesario para el desarrollo holístico, es por este motivo, que el proceso de enseñanza debe ser constante y permanente, para que el ser humano sea capaz de vivir en un ambiente de bienestar tanto individual como social.

Esta enseñanza tiene que ser preventiva, esto permitirá manejar y controlar las amenazas y vulnerabilidades que se presentan en situaciones negativas y evitar que se conviertan en estados emocionales negativos como el estrés, depresión, impulsividad, agresividad, etc. (Bisquerra, 2009). La evolución de la educación emocional ha sido significativa. Años atrás, mientras más se reprimía las emociones se creía que mejor se las controlaba, hoy en día se sabe que con una buena formación emocional los seres humanos pueden vivir en plenitud con la sociedad. Por lo que se debe introducir este proceso en el aula, a través de actividades concretas, y sobre todo darse de forma transversal e interdisciplinaria (Piñeiro, 2021).

La educación emocional busca llegar a un proceso de interiorización es decir “conócete a ti mismo si quieres conocer el universo” (Bisquerra, 2014 p.4.) Esto significa estar consciente de su mundo emocional a través del autoanálisis. Gracias a la autorreflexión las personas logran grandes beneficios como tener un autoconcepto y autoimagen, un mejor rendimiento escolar, y un buen nivel de tolerancia ante el estrés, a disminuir la ansiedad, prevenir la depresión, evitar comportamientos disruptivos, problemas sociales y conductas agresivas (Piñeiro, 2021). Por todos estos motivos, es necesario desarrollar competencias emocionales desde edades tempranas.

#### **2.2.1.5. Las competencias emocionales**

Bisquerra y Núria (2007) definen las competencias emocionales como el conjunto de destrezas y actitudes imprescindibles que permiten identificar, manifestar y gestionar de forma idónea los factores del universo emocional. Sin embargo, para el desarrollo de estos factores, el ser humano debe conocer, manejar, autogestionar y poseer aptitudes sociales y de bienestar. Se las agrupa en cinco bloques que se detallan a continuación:

### ***Conciencia emocional***

Es la autopercepción de los fenómenos emocionales y la comprensión de las emociones de los demás (Bisquerra, 2014). Está compuesto por:

- a) **Comprender las propias emociones:** la persona capta con exactitud sus emociones.
- b) **Nombrar las emociones:** adecuada terminología, capacidad para denominar las emociones.
- c) **Capta las vivencias emocionales de su alrededor:** distingue las emociones de su entorno, a través de gestos y expresiones corporales.

### ***Regulación emocional***

Gestiona las emociones de una manera correcta y desarrolla habilidades de afrontamiento en situaciones de vulnerabilidad con el fin de autogenerar respuestas positivas (Bisquerra, 2014). Este bloque contiene los siguientes elementos:

- a) **Comprender la interacción entre emoción, comportamiento y cognición:** el ser humano reconoce las reacciones fisiológicas que su cuerpo produce (taquicardia, sudoración, etc.) y cómo eso influye en su actitud a fin de regular estos comportamientos a través de la cognición (Bisquerra, 2009).
- b) **Expresión emocional:** destreza que permite expresar y comunicar las emociones de forma correcta. A mayor nivel de madurez se logra una mejor expresión de las emociones (Bisquerra & Núria, 2007).
- c) **Regulación emocional:** Todo sentimiento y emoción debe ser regulado, con el fin de prevenir y evitar estados emocionales negativos para lograr los propósitos individuales
- d) **Habilidades de afrontamiento:** significa superar y afrontar los desafíos a través de estrategias de autorregulación y manejo emocional.
- e) **Generar afirmaciones positivas:** habilidad que permite generar de manera libre y espontánea emociones que sean afirmativas para el propio bienestar.

### *Autonomía emocional*

Es la facultad para autogestionar capacidades como la autoestima, autoconfianza, autoeficacia, automotivación, actitud positiva ante la vida (Bisquerra, 2009). Esta competencia está comprendida por:

- a) **Autoestima:** aprecio de sí mismo; sentir satisfacción de los propios logros.
- b) **Automotivación:** capacidad para impulsarse a ser mejor.
- c) **Positivismo:** ser optimista ante las situaciones del diario vivir.
- d) **Responsabilidad:** brindar comportamientos honestos, rectos e íntegros, saber comprometerse en la toma de decisiones y las consecuencias de sus actos.
- e) **Autoeficacia en las emociones:** auto percibir su mundo emocional, es decir comprender las emociones en base a sus valores morales.
- f) **Discernimiento crítico de normas sociales:** habilidad para ser crítico reflexivo sobre los constructos sociales y culturales.
- g) **Resiliencia:** Capacidad para superar y afrontar los retos de la vida.

### *La competencia social*

Domina las habilidades sociales. Se relaciona a través de una comunicación asertiva, respeto e integración social (Bisquerra, 2014). Se clasifica a este bloque de la siguiente forma:

- a) **Controla las destrezas sociales básicas:** actitudes como saludar, agradecer, disculpar, escuchar, etc.
- b) **Respeto social:** convivencia social, respetar las diferencias culturales y los pensamientos de los demás.
- c) **Comunicación asertiva:** prestar atención en el proceso de comunicación lingüística y gestual, para captar de forma precisa los mensajes.
- d) **Ejercer la comunicación expresiva:** habilidad para iniciar y mantener conversaciones respetuosas, con el fin de transmitir con claridad los pensamientos y sentimientos.

- e) **Compartir emociones:** lograr transmitir emociones positivas en momentos determinados.
- f) **Actitudes prosocial y cooperativismo:** significa lograr respetar turnos, compartir en sociedad, ser amable y respetuoso.
- g) **Asertividad:** tener actitudes equilibradas en momentos de agresividad o pasividad, esto quiere decir defender sus propios derechos bajo la presión social.
- h) **Prevenir y solucionar los problemas:** habilidad para reconocer, anticipar y resolver conflictos sociales. La persona logra evaluar riesgos y los soluciona de forma positiva. Se aplica mucho la negociación como resolución pacífica siempre considerando la empatía.
- i) **Habilidad para encargarse de situaciones emocionales:** logra organizar y regular las situaciones en un determinado momento, con el fin de lograr una autorregulación.

### ***Habilidades para la vida y bienestar***

Son “destrezas que permiten afrontar los retos y desafíos diarios aplicando comportamientos apropiados. Permite a la persona organizar su vida de manera estable y sana con el objetivo de llevar una vida de plenitud” (Bisquerra, 2014 p.151). Se divide en las siguientes áreas:

- a) **Establecer objetivos adaptativos:** habilidad para plantear metas sostenibles y positivas.
- b) **Toma de decisiones:** ser responsable y asumir sus propias responsabilidades al momento de decidir algo teniendo en cuenta los factores éticos, sociales y de seguridad.
- c) **Buscar soporte:** habilidad para reconocer que se necesita ayuda y también en este aspecto
- d) **Ciudadanía comprometida:** reconocer sus deberes y derechos, poseer un sentido de pertenencia cultural y tener una participación democrática; respeto a la interculturalidad y la convivencia asertiva.
- e) **Bienestar subjetivo:** gozar con conciencia de su bienestar y transmitirlo a los demás.

- f) **Fluir:** Habilidad para que la vida personal, social y profesional se dé a través de experiencias óptimas.

Sin embargo el poseer estas competencias emocionales, no garantiza que la persona las utilice de forma correcta, es por ello que es necesario prevenir que estas habilidades sean usadas con propósitos negativos como objetivo de manipulación, por ende todo programa de educación emocional debe ir de la mano con los principios éticos (Bisquerra, 2009).

### **2.2.2. Desarrollo infantil**

Para comprender la calidad de vida de un país, uno de los factores indispensables es evaluar la actitud y medidas de acción que tiene el estado hacia los niños. En los últimos tiempos se ha hecho énfasis en la importancia de los siete primeros años de vida y la necesidad de impulsar el desarrollo humano (Irwin et al., 2007). A razón de que el desarrollo humano es considerado como el conjunto de cambios sistemáticos que siguen un orden, requieren de un tiempo y ritmo, durante toda la vida de la persona (Ministerio de Educación Bolivia, 2013) Pero el desarrollo humano comprende un extenso camino, debido que va desde la concepción hasta la muerte, por ende, esta investigación se centrará en el grupo de los infantes.

La Organización Panamericana de la Salud (2011) expresa que el desarrollo infantil es un proceso que empieza desde la concepción y engloba varios elementos como el crecimiento físico, los procesos madurativos neurológicos, aspectos comportamentales, cognitivos y socio afectivos. A su vez Wallon citado por Valdés (2014) expresa que el desarrollo del niño pasa por una serie de etapas consecutivas que van transformando simultáneamente sus facultades motrices y cognitivas. Este proceso va de la mano con la maduración continua de los centros nerviosos.

El Ministerio de Inclusión Económica y Social del Ecuador (MIES) (2013), expresa que el Desarrollo Infantil Integral tiene que estar por encima de solo un reconocimiento de las necesidades básicas, sino más bien tiene que fortalecer de forma esencial a todas sus dimensiones (cognitivas, motoras, sensoriales, sociales y afectivo emocionales). Por ende, el MIES manifiesta que los modelos de atención tienen la

obligación de atender tanto en tiempo y espacio los requerimientos de los infantes con personal humano capacitado y sobre todo comprometido.

### **2.2.2.1.Desarrollo infantil 5 a 6 años**

El ser humano está en un constante cambio desde que nace hasta que fallece, pero durante todo ese proceso presenta aspectos y cualidades que lo diferencian de un grupo a otro, es decir, las características de un niño no serán iguales a las de un adolescente o menos a las de un adulto. Para lograr un desarrollo integral de los infantes es necesario potenciar las siguientes dimensiones: cognitiva, psicomotora, y la socioemocional. Los niños de 5 a 6 años han incrementado habilidades gracias a su proceso evolutivo. A continuación, se detallan habilidades y destrezas.

#### ***Dimensión psicomotora:***

- mejor dominio motor;
- evidencian mayor confianza en las actividades motrices;
- regulan su fuerza y mejoran la precisión en actividades óculo manuales;
- su lateralidad se consolida casi su totalidad;
- dominio de su esquema corporal;
- la noción temporal mejora;
- reconoce la noción lento- rápido, largo-corto y fuerte- suave (pág. 82).

#### ***Dimensión cognitiva:***

- A los cinco años, los niños forman representaciones simbólicas, a los seis años manejan la atención de forma intencionada y tiene un promedio de duración entre 15 a 25 minutos (pág. 77).
- Su percepción es desarrollada con mejor precisión al final de los seis años, sin embargo, desarrollan nociones espaciales, temporales, distinguen características, clasifican, entre otras destrezas (pág. 77).
- Su memoria se ajusta mejor gracias a las experiencias, logran recordar mejor los cuentos, canciones, o cosas que les llame la atención según sus intereses (pág. 78).

- El pensamiento se incrementa a través de trabajos cognitivos adquiridos por estímulos sensoriales, esto le permite comprender y cambiar sus esquemas mentales;
- En este rango de edad se les dificulta comprender los objetos en su totalidad, pero su pensar se nutre con el entorno donde se desarrollan;
- Inicia el proceso de la descentración, es decir empiezan a considerar las perspectivas de los demás (pág. 79).

#### ***Dimensión lenguaje:***

- Desarrollan estructuras básicas del lenguaje y comienzan la consolidación de los aprendizajes;
- Logran tener conversaciones más fluidas y comprensibles;
- pueden almacenar fácilmente nuevas palabras y sus combinaciones, como los fonemas de las letras:
- El vocabulario expresivo a los 5 años es alrededor de 2000 palabras, mientras que a los 6 llega a las 2500;
- Forman frases extensas de seis a ocho palabras aproximadamente;
- Desarrollan sus órganos fono articuladores que permiten una mejor articulación de los sonidos;
- Su atención se dirige a canciones, poemas, refranes, etc. Como medio para la adquisición y mejora del lenguaje (pág. 81).

#### ***Dimensión socioemocional***

- Empiezan a controlar sus emociones;
- Adquirir mayor nivel de autonomía;
- logran establecer grupos de amigos;
- siguen normas y pueden crear las suyas;
- aparece el interés por la creatividad;
- comprenden mejor las emociones de los demás
- comprenden que son responsables de las consecuencias de sus actos;
- se desarrolla la empatía (pág.84).

El periodo de cinco a seis años se la considera como una etapa integral del aprendizaje, puesto que desarrollan competencias que les permitirá un crecimiento garantizado es por lo que los niños deben ser los protagonistas de sus propias experiencias y la familia, el contexto escolar y su entorno son los principales para este desarrollo.

#### **2.2.2.2. Factores que influyen en desarrollo de las emociones**

El bienestar emocional engloba un cúmulo de áreas y actividades que se involucran constantemente en el desarrollo infantil. La experiencia de recibir un trato adecuado, vivir en un ambiente estable permite desplegar un correcto desarrollo (Garrido & Espinosa, 2019). En esta etapa de vida es donde el ser humano tiene una gran capacidad para asimilar todo, al presentarse esta posibilidad, los infantes deben ser guiados en base a sus intereses, es decir todo aquello que capte su atención y lo incite a realizar las distintas (Urritia, 2008).

#### ***Relación familiar***

La relación entre padres e hijos permite un adecuado desarrollo de componentes emocionales en los niños (Henaó & García, 2009) puesto que ellos apoyan en el proceso del bienestar psicológico de los hijos e hijas través de los vínculos afectivos y de apego porque esto permite desarrollar en el infante la sensación de ser querido y cuidado por figuras protectoras, disponibles y sensibles (Garrido & Espinosa, 2019). Para la formación de la personalidad y la concepción de las emociones, la familia cumple un papel primordial en este desarrollo sobre todo en la infancia, esto es posible debido a que los padres cumplen un rol de influencia y guía en sus niños, y esto les permite establecer las raíces de la identidad y autoconcepto de sus hijos (Carrillo & Gómez, 2018).

#### ***Relación en el contexto escolar***

Otro agente que se involucra en el desarrollo emocional es el docente, puesto que el profesor se convierte en una guía de actitudes personales y emocionales, ya que uno de los factores para que no se enseñen habilidades emocionales de forma correcta es la escasa preparación de los docentes en este proceso (Calderón et al., 2014). Las instituciones educativas deben tener como misión mejorar y desarrollar las competencias emocionales. Se debe concientizar que no solo basta con los contenidos académicos, si

no crear una cultura que fomente el crecimiento emocional de toda la comunidad (Ibarrola, 2009).

### **2.2.3. La Gamificación**

#### **2.2.3.1. Conceptualización de la gamificación**

La gamificación surge a través de las mecánicas, y herramientas del juego, pero sobre todo de la forma en que las personas alcanzan regocijo por las recompensas de las tareas realizadas. Aunque esta estrategia no estén relacionadas directamente con actividades lúdicas, permite que el aprendizaje sea práctico, funcional, transversal, divertido y sobre todo significativo (Revuelta Dominguez et al., 2017). La gamificación aplica recursos propios de los juegos, el fin de esta metodología es modificar los comportamientos y conductas de las personas actuando sobre la propia motivación para así cumplir con objetivos determinados (Ferran Teixes, 2016).

Gamificar permite aplicar métodos y dinámicas que hacen que las actividades se vuelvan más atractivas de tal forma el aprendizaje sea inmersivo (Ortiz-Colón et al., 2018.) Werbach y Hunter (2012) citado Ferran (2014) afirman que la gamificación es un proceso en el cual las actividades son direccionadas y manipuladas a fin de obtener los objetivos planteados, todo esto se obtiene a través de las mecánicas del juego, donde el jugador puede disfrutar del procedimiento, a fin de obtener un verdadero aprendizaje que pueda poner en práctica en la realidad.

Para Kapp (2010), citado en Ferran, (2014) “La gamificación es la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamientos lúdicos para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p.22). Todo entorno gamificado debe considerar que sus mecánicas y herramientas a utilizar deben enfocarse al juego y debe aplicarse desde lo estético, es decir debe crearse un sistema que capte y motive a los usuarios, con el objetivo de lograr un aprendizaje significativo.

Foncubierta y Rodríguez (2014) citado en Alejaldre & García (2015) definen a la gamificación como una técnica que el educador aplica en la elaboración de una actividad o proceso de enseñanza, en que emplea herramientas del juego, su creatividad e ideas con

el objetivo de fortalecer las experiencias de aprendizaje, direccionar o modificar las actitudes comportamentales de los educandos.

### **2.2.3.2.La motivación en la gamificación**

El principio de la gamificación se fundamenta en potenciar la motivación de los usuarios, con el fin de que estos desarrollen conductas o actitudes en determinadas actividades siendo un factor importante en el aprendizaje y en las adaptaciones de las actitudes (Ferran, 2014). Para que la gamificación se cumpla con efectividad la persona debe usar la motivación extrínseca e intrínseca, la primera permite realizar acciones externas al individuo y esto se evidencia con recompensas como medallas o premios por sus acciones. La motivación intrínseca se basa en las razones personales de cada persona y el deseo por cumplirlas. Por consiguiente, cuando existe motivación en la gamificación el estudiante se ve impulsado a realizar la acción y de esta forma fortalecer el aprendizaje (Ortiz-Colón et al., 2018).

La satisfacción y el rendimiento académico son elementos que gracias a la motivación tienen una mayor efectividad. Es por lo que, comprender como funciona y de qué forma es posible aplicarla puede ser beneficioso tanto para el estudiante, que pretende conocer y entender los motivos de su comportamiento, como para el docente que busca aplicar una enseñanza significativa. Es por esta razón, que el rol del docente es saber que cada discente tiene su propio ritmo de trabajo y en el aula se puede encontrar con diferentes tipos de estudiantes, unos que realizan las tareas con mayor intensidad y dedicación y otros que solo estudian con un mínimo esfuerzo (Gallardo & Camacho, 2008).

Otro motivo por el que se estudia la motivación es que existe la interrogante de que porque algunos seres humanos tienen un deseo mayor en una cosa que otras y que procesos y mecanismos psicológicos intervienen en dicha conducta. Esta peculiaridad se da por cierto grado en la voluntad que se activa por un compendio de diversas necesidades, valores e intereses, que permiten que la motivación tenga perdurabilidad y persistencia en ciertos objetivos y metas previamente establecidos por el sujeto, en base a los motivos que lo impulsen a conseguir ese fin (Gallardo & Camacho, 2008).

La motivación cuando se genera internamente activa los impulsos que mantienen la actitud de superación. Sin embargo, muchas veces es complicado que los estudiantes generen esta automotivación, es por lo que los profesores deben comprender a sus estudiantes, no solo desde la área académica o intelectual, sino desde un enfoque afectivo-emocional, por eso no basta que el docente sea un erudito en el tema y los contenidos, sino que posea capacidades y habilidades que le permitan cautivar la motivación con pasión, carisma, entusiasmo dinamismo, seguridad y firmeza. Todas estas competencias les permitirá que los educandos presten atención con mayor facilidad (Gallardo & Camacho, 2008)

Para Gallardo y Camacho, (2008) es necesario crear un clima adaptado al contexto. El docente puede poseer muchas estrategias que potencien el desarrollo motivacional, pero si antes de eso no se crea el ambiente ideal todos sus esfuerzos serán en vano. Los autores explican que existen tres temas tres tipos de climas:

- El clima afectivo, donde se genera un vínculo a través de una relación calidad, personalizada, que brinda respeto y una actitud positiva;
- Clima efectivo de trabajo y regulación de la dinámica de la clase;
- Clima intelectual caracterizado por generar dudas, inquietudes y la necesidad de poseer más conocimientos, esto se logra a través de debates, discusiones con el fin de una búsqueda de información y obtener un aprendizaje significativo (pág. 11-12).

Por estos motivos que el docente al momento de aplicar la gamificación debe conocer los intereses individuales de sus estudiantes, para luego él a través la aplicación correcta del clima y la aplicación de sus habilidades como docente logre potenciar la motivación de los estudiantes y que el entorno gamificado cumpla con sus objetivos.

### **2.2.3.3.Elementos de la gamificación**

La gamificación está comprendida por tres elementos: mecánicas, dinámicas y la estética. Estas categorías facilitan al docente a fin de que el estudiante capte, comprenda, retenga la información y evolucione. Es decir que harán que la interiorización de los conocimientos (Ferran Teixes, 2016)

### 2.2.3.3.1. Las Mecánicas

Las mecánicas son normas. En esta categoría se encuentra cómo funciona el sistema gamificado, es decir se diseñan las herramientas y elementos que permitirán construir una experiencia que involucra al posible jugador de forma directa y divertida en las actividades propuestas (Ferran Teixes, 2016). Marczewski (2013) citado por (Revuelta Dominguez et al., 2017) define a las mecánicas como el conjunto de reglas que conforman el juego, además son las encargadas de producir emociones, aventuras, provocar desafíos y satisfacción, es decir son las destinadas a dirigir el comportamiento de los jugadores. Se detalla los siguientes componentes:

#### *Los puntos*

Es el puntaje que se consigue al realizar y/o finalizar una acción, este valor se lo otorga, estos valores se pueden poner en función al grado de relevancia que se establece a la actividad. Los puntos permiten dar control al progreso del usuario (Ferran Teixes, 2016). Se clasifica los puntos de la siguiente forma:

- Puntos de experiencia: se obtienen cuando el jugador completa las misiones, este valor total plasma las destrezas que ha adquirido el jugador.
- **Puntos compensables:** es el tipo de puntuación recompensable que les permite a los usuarios cambiar esos valores por bienes y servicios.
- **Puntos de habilidad:** se alcanzan durante toda la participación en el sistema gamificado o juego, este puntaje evidencia el dominio de los jugadores y les permite avanzar de niveles.
- **Puntos sociables:** se obtienen a través de las acciones de los otros compañeros, aquí permite otorgar contribuciones a los otros jugadores según su criterio.

Al momento de planificar el sistema de puntos, se recomienda aplicar grandes cantidades, debido a que transmiten a los jugadores sensación de poder, lo que les permite tener mayor motivación.

### *Las medallas*

Son las representaciones de los logros alcanzados por el jugador, estas deben ser atractivas y visuales por los participantes, es necesario que esta mecánica se la aplique durante todo el juego, puesto que sirve como indicadores de logros que expresan el rendimiento y progreso de los miembros del juego (Ferran Teixes, 2016). Estas medallas se las entrega por el cumplimiento de una serie de actividades y logros por finalizar determinadas tareas realizadas con excelencia y cooperativismo por (Revuelta Dominguez et al., 2017).

### *Las clasificaciones*

Las tablas de clasificación muestran el rango de los jugadores tanto individual como colectiva, es importante manejar con cuidado estas categorizaciones porque como puede ser usado para motivar a los estudiantes a posicionarse en los mejores lugares, a la vez puede desalentar a los que se encuentran en ultimo nivel (Matera, 2015). La división de este componente se organiza en cuento a la obtención de los logros alcanzados, de esta forma el jugador observa su nivel de desempeño con relación a los demás miembros, por ende, es necesario tomar consideraciones al momento de trazar las clasificaciones por ejemplo según el momento participación o incorporación, la geolocalización, el rango adquirido etc. (Ferran Teixes, 2016). De forma particular se pueden separar las clasificaciones en base a estos tipos:

- **Generales:** se encuentra todos los participantes, no obstante, pueden desmotivar a los que no se unieron al mismo tiempo.
- **Entre amigos:** se compara al jugador con los usuarios que tienen características comunes.
- **En un período de tiempo:** se clasifican para los usuarios en función de las metas obtenidas en un determinado tiempo.
- **Centradas en el usuario:** se realiza con un número específico de participantes. usuarios.

### ***Retos y misiones***

Contreras (2017) los define como el compendio de tareas específicas que serán intensificando de acuerdo con el desenvolvimiento y participación del jugador. Son las trabas o dificultades que el usuario debe superar, en algunos casos es la consecución de una serie de actividades a fin de lograr el objetivo, en otros son actividades en un tiempo limitado y al finalizar cada misión se obtiene alguna recompensa o premio, que le permitirá ir avanzando en los niveles. Los retos y misiones se manejan en base a objetivos a corto plazo lo que le permite tener una mayor motivación y concentración en la tarea asignada (Ferran Teixes, 2016).

### ***Avatares***

Es la identidad del usuario dentro del sistema gamificado, estos son representaciones únicas y personalizadas y genera un mayor apego al juego puesto que los usuarios se sienten más identificados (Ferran Teixes, 2016). Alejaldre y García (2015) expresa que los avatares representan un tipo de personaje con rasgos y aspectos únicos, que los diferencia de los demás, esto hace que posean habilidades y/o poderes que podrán ser utilizados para culminar las misiones o retos de la aventura.

### ***Niveles***

Indican el grado de progreso del usuario, despertando la motivación por las actividades. Estos niveles son progresivos y se van superando conforme se obtengan los objetivos planteados. Además, permite a los usuarios descubrir y potenciar sus habilidades. Se recomienda que en los primeros niveles sea rápido y con un bajo nivel de dificultad a fin de generar un ambiente de familiaridad para que el jugador se implique efectivamente en el juego y a medida que avance los niveles de complicación vayan aumentando (Ferran Teixes, 2016). (Matera, 2015), define a los niveles como los encargados de mostrar el rango o categoría de un jugador, el autor expresa que esto permite, satisfacer los elementos de estatus, acceso y poder y recomienda que se pueden usar títulos, por ejemplo: novato, intermediario, veterano, aprendiz, avanzado, maestro, entre otros, a fin de captar la atención de los participantes.

#### 2.2.3.3.2. Dinámicas

Herranz, (2013) citado por (Revuelta Dominguez et al., 2017) expresa que las dinámicas son parte de los rasgos humanos, ya que se desenvuelven gracias a las motivaciones, dudas y anhelos que el jugador posee con el objetivo de completar o superar las distintas mecánicas que el entorno gamificado ha planteado. Las dinámicas son las pautas, modelos, patrones y sistemas que se encuentran dentro del juego pero que a la vez no forman parte de ellos. Las mecánicas sin las dinámicas no funcionarían puesto que el objetivo de este elemento es evitar la rutina e incentivar el interés de los participantes basándose en los deseos básicos de los jugadores (Ferran, 2014). Las dinámicas son las estructuras esenciales que se aplican para desarrollar el sistema gamificado, a fin de despertar la curiosidad, el deseo e interés a participar en las actividades (Ortiz-Colón et al., 2018).

Entre las dinámicas destacadas por Werbach y Hunter citado en Alejaldre & García, (2015) se encuentran las siguientes:

- **Narrativa:** es la historia y trama del sistema gamificado, es la base para el desarrollo de la actividad.
- **Aprendizaje:** el jugador a medida que juega desarrolla y adquiere nueva información que le permiten mejorar destrezas y cumplir los retos con eficacia.
- **Emociones:** cada acción o suceso despierta un sin número de emociones como competitividad, superación, frustración, curiosidad, alegría que determinarán el desarrollo y desempeño en ese momento del juego.
- **Progresión:** desarrollo y evolución del juego, él se sentirá feliz al ver como se ha ido desarrollando y como ha superado los retos que le parecían difíciles.
- **Relaciones:** interacción con los demás jugadores, despertara un altruismo y compañerismo entre jugadores (p.76)

#### 2.2.3.3.3. Estética

Contreras (2017) expresa que la estética es la interacción entre las dinámicas y las mecánicas con el arte, con la finalidad de producir sentimientos y estados emocionales

que incentiven y envuelvan a los usuarios. Este elemento incluye los elementos que el jugador experimentará a través de sus sentidos. La estética permite generar respuestas emocionales al despertar sensaciones, vivencias, fantasías, es decir es la base del sistema gamificado, que le permite al usuario avanzar en el mundo creado (Ferran Teixes, 2016). A continuación se detalla una división creada por Hunicke, Leblanck y Zubeck (2004), citado en Ferran Teixes, (2014):

- **Sensación:** causada por el placer del juego innato.
- **Fantasia:** la ilusión y recreación
- **Reto:** mirarlo como un circuito con obstáculos.
- **Descubrimiento:** desde un punto de descubrir cada nivel y que contiene cada uno (pág. 69)

#### **2.2.3.4. Beneficios de la Gamificación**

La gamificación se la considera como una estrategia didáctica y motivacional que permite mejorar y lograr comportamientos adecuados en los alumnos, promoviendo la utilización de entornos llamativos donde los usuarios participen con su mayor potencial, esto permite beneficios en los resultados de aprendizajes (Liberio, 2019). El aplicar esta estrategia permite crear diferentes emociones en el jugador, debido a que el usuario logra identificarse con el personaje y así involucrarse emocionalmente con lo que sucede en el juego. Los juegos de roles permiten y crean un sentimiento de inmersión a través de una participación directa con los elementos del juego (González y Blanco, 2008).

Cabe recalcar que las emociones son fundamentales en el aprendizaje, siendo el puente entre reforzar o adaptar conductas, sin embargo, un factor importante en este proceso es la motivación, dado que este sin este elemento las personas en este caso los estudiantes pueden sentir pasividad, indiferencia, desánimo por la actividad (González y Blanco, 2008). Entonces la gamificación al contar con elementos de participación directa y utilización de juegos de roles, a través de un proceso de motivación en un sistema gamificado, los educandos lograran ser activos en su proceso de aprendizaje.

La universidad de Valparaíso (2017), citado en Liberio (2019) describen los siguientes beneficios de aplicar la gamificación en el aula:

- Ofrece una constante retroalimentación.

- Brinda aportes al profesor, es necesario comprender que cada estudiante tiene sus propios estilos de aprendizaje.
- Promueve una relación activa entre compañeros
- Genera espacios para un aprendizaje que sea activo y autónomo.
- Los aprendizajes de los estudiantes son más significativos
- La gamificación es una estrategia pedagógica y motivacional, que permite alcanzar objetivos deseados y mejorar y adaptar actitudes y comportamientos, donde los usuarios se impliquen a profundidad (pág. 294)

La gamificación tiene otros beneficios como la sociabilización de forma positiva, permite que los docentes rediseñen los contenidos con el fin de aprovechar el potencial de los estudiantes, es necesario que el profesor promueva actividades cooperativas y sobre todo cree el clima áulico idóneo (Liberio, 2019). En la educación preescolar los juegos son fundamentales porque permiten desarrollar habilidades emocionales, es por ello que aplicar juegos planificados permitirá obtener aprendizajes deseados y significativos (Liberio, 2019).

Por consiguiente, en el ámbito pedagógico la gamificación tiene como finalidad romper los esquemas de una educación tradicional magistral y se plantea nuevos criterios para el aprendizaje, considera que este proceso debe ser una experiencia significativa basada en componentes como, la integración social, el juego, la participación y la motivación a fin de obtener un verdadero compromiso por parte de discentes en su proceso de aprendizaje.

#### **2.2.3.5. La gamificación en la educación**

La aplicación de esta estrategia en la clase, ayuda al docente a preparar clases motivadoras mediante la utilización de estrategias lúdicas, la aplicación de estructuras, reglas y objetivos claros del juego, con el fin de lograr un objetivo de aprendizaje. Las experiencias gamificadas, brindan a los estudiantes posibilidades de competir y destacar y para ello es necesario de las motivaciones extrínsecas e intrínsecas (Ortiz-Colón et al., 2018). Motivo por el cual el educador debe construir un entorno que le permita desarrollar

en el estudiante el interés para superar cada desafío con refuerzos positivos. (Revuelta Dominguez et al., 2017) mencionan seis pasos adaptados el contexto educativo:

1. Plantear los objetivos de la asignatura o temática, así como la adquisición de la destreza a alcanzar.
2. Identificar las conductas y comportamientos de los involucrados (docente y estudiante)
3. Localizar y distinguir a los posibles jugadores.
4. Idear el ciclo de la actividad.
5. Siempre ser dinámico y divertido
6. Aplicar herramientas adecuadas para cada momento.

Al aplicar estos pasos en el aula de clase, se logrará que el estudiante sea receptor activo en su aprendizaje.

### **2.3. Bases legales**

#### **2.3.1. Constitución de la Republica del Ecuador 2008.**

En su Artículo 26, manifiesta que la educación siempre será un derecho y un deber inexcusable del Estado. Razón por la cual se constituye como un área priorizada del país. Además, garantiza un ambiente de equidad e inclusión social. De tal forma que la sociedad participe con responsabilidad en el proceso educativo.

Del mismo modo en su Artículo 27 expresa que el ser humano será el centro de la educación a fin de brindar un desarrollo holístico, motivo por el cual el proceso de formación debe ser participativo, intercultural, democrático y obligatorio. De tal forma que se estimule el pensamiento crítico, la sensibilidad artística, se incentive la actividad física y el desarrollo de distintas competencias.

#### **2.3.2. La Ley Orgánica Intercultural (LOEI) (2016)**

La LOEI en su Art. 2. Literal (x) considera como principio la integralidad ya que es la encargada en identificar e impulsar la relación entre los procesos cognitivos, reflexivos, emocionales, el diálogo, la interacción con los demás y la adaptación de los espacios adecuados para un sano desarrollo.

Mientras que en su Art. 3. Literal (h) se plantea como fin de la educación a la persona siendo esta el centro de la educación asegurando al ser humano un desarrollo integral en relación con sus derechos educativos, democráticos y naturales.

### **2.3.3. Código de la niñez y adolescencia (2013)**

Garantiza en su Artículo 27.- Derecho a la salud, donde se estipula que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a gozar de ambientes con calidad que permitan el cuidado de su salud física, intelectual, psicológica y sexual. Por su parte hace énfasis en el numeral 8 que el ser humano debe vivir en un entorno estable y armónico que le faciliten un buen desarrollo emocional.

De igual forma en su Artículo 37.- denominado como Derecho a la educación expresa que todos los estudiantes deben gozar con profesores, herramientas y materiales didácticos, instalaciones y recursos que le permitan beneficiarse de un ambiente idóneo para su aprendizaje. Al mismo tiempo garantiza que los infantes de cero a cinco años deben tener un acceso a la educación inicial por ende se realizaran programas y proyectos que se adecuen a las necesidades de los alumnos.

### **2.3.4. Ministerio de Educación Mineduc**

El Mineduc determina en su Currículo de Educación General Básica (2016), en el nivel Preparatoria que el sistema educativo tomará en cuenta las áreas relacionadas con el ser desde lo biológico, motor, psicosocial y emocional, considerando que las personas no son seres fragmentados y aprenden de forma integral.

Es importante mencionar bases legales las cuales sirven como sustento y respaldo a la investigación, los artículos expuestos expresan la importancia de brindar una educación de calidad centrada en la persona, los mismos que tienen relación directa con la propuesta planteada para desarrollar las emociones de los estudiantes con el fin brindarles un bienestar que les sirva para su diario vivir y para situaciones futuras.

## **CAPÍTULO III**

### **3. MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Tipo de investigación**

La investigación será de tipo proyectiva, ya que su objetivo es generar una propuesta pedagógica para promover el desarrollo emocional infantil, desde la Gamificación, dirigido a estudiantes de Primer Grado de Educación General Básica (EGB), en la Unidad Educativa “Clemente Vallejo Larrea”, durante el año lectivo 2020-2021. Debido a que este tipo de estudio consiste en la creación de una propuesta o proyecto que da solución y/o respuesta a una problemática o necesidad de tipo práctico (Hurtado, 2010).

#### **Diseño de la investigación**

##### **a) Fuente**

El diseño de esta investigación según su fuente será un Diseño mixto, debido a que el investigador requiere de fuentes directas como documentales ya que para la recolección de datos necesitara analizar el contexto natural y la revisión de fuentes de información (Hurtado, 2010). La investigación se realizará en un entorno directo con el fin de obtener datos para responder a las preguntas de investigación, además se procede hacer una revisión documental con el fin de crear redes conceptuales acorde a los objetivos del estudio.

##### **b) Temporalidad**

El diseño de la investigación en cuanto a la temporalidad será contemporáneo transaccional debido a que Sampieri et al., (2010), expresa que estos estudios recogen datos en un único momento a fin de detallar y describir factores y analizar las variables tanto en incidencia como interrelación. La presente investigación hará la recolección de datos en un solo momento, para proceder a realizar los análisis correspondientes.

### **c) Amplitud de foco**

La amplitud de foco será de un diseño multivariable, porque según Hurtado, 2010, este proceso es el encargado de ocuparse de varios eventos de una forma sincrónica. Se aplicará este tipo de diseño, porque en la misma investigación se estudiarán dos variables; el desarrollo emocional infantil y la Gamificación, en fin, es conocer cómo se integrarán estos dos eventos para dar identidad al caso.

### **3.2.Unidades de Estudio Investigación**

Sampieri et al., (2010) afirma que la población es el conjunto de elementos o individuos que tienen una serie características o rasgos similares, sobre las cuales se desea estudiar. En la presente investigación la población serán las 7 docentes del área de preescolar, los 90 estudiantes de Primer nivel de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Clemente Vallejo Larrea”, sin embargo, dada la situación de la emergencia sanitaria se trabajará con los padres, madres o representantes legales de los educandos, a fin de obtener la información correspondiente.

La muestra es un subconjunto de la población que poseen características más específicas (Sampieri et al., 2010).La siguiente investigación al no presentar una población tan extensa, no realizará la selección de muestra por lo que el estudio se manejará con toda la población.

### **3.3.Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información**

La técnica de investigación que se empleará es la encuesta, ya que a través de dos cuestionarios se recolectará información relevante del evento de estudio (Hurtado, 2010). Se ha seleccionado este tipo de técnica porque el objeto de estudio no podrá ser percibido directamente por el investigador. El instrumento para la investigación será el Cuestionario, porque permite agrupar una serie de preguntas relacionadas con el evento de estudio que facilitaran la obtención de información (Hurtado, 2010). Se aplicará dos cuestionarios:

- El primero está dirigido a los padres, madres o representantes legales, este busca dar respuesta al diagnóstico de la situación actual del desarrollo emocional y los factores asociados a este desarrollo.
- El segundo está direccionado a los docentes con el fin de determinar el conocimiento de los y las docentes sobre las estrategias que utilizan para el desarrollo emocional infantil.

### **3.4.Técnicas de análisis de datos**

Luego de la obtención de resultados, en base a los dos instrumentos aplicados que fueron dos encuestas, se procede a realizar una revisión de datos a través de análisis estadístico utilizando gráficos estadísticos circulares, en los que se expresa los valores en porcentajes evidenciando el resultado de cada pregunta.

### 3.5.Operalización de variables

**Tabla 1**

*Operalización de Variables*

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	VARIABLE	DEFINICIÓN NOMINAL	DIMENSIONES	INDICADORES	CUESTIONARIO	
					PADRES	DOCENTES
Diagnosticar la situación actual referida al desarrollo emocional infantil, que evidencian los estudiantes de Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Clemente Vallejo Larrea”, en el año escolar 2020-2021	Situación actual referida al desarrollo emocional infantil	Es el conjunto de situaciones referidas a los procesos del desarrollo emocional infantil a través de las competencias emocionales.	Conciencia emocional	Toma de conciencia de las propias emociones. Reconocimiento de las emociones de los demás.	1	10
			Regulación emocional	Manejo emocional. Expresión de emociones	2 3 4-5	
			Autonomía emocional	Automotivación Autoestima	7 6-17	
			Competencias sociales	Comunicación expresiva Empatía	8 9	
			Competencias para la vida y el bienestar	Bienestar Toma de decisiones.	11 12	
Explicar los factores asociados al desarrollo emocional infantil, en los estudiantes de Primer Grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa	Factores asociados al desarrollo emocional infantil	Aspectos que pueden potenciar o afectar el desarrollo emocional infantil	Dimensión Social	Relación con el entorno social.	7-8-9-10	11
			Dimensión Familiar	Relación afectiva y vínculo familiar.	13-16-17-19	

“Clemente Vallejo Larrea”, en el año escolar 2020-2021						
Caracterizar las estrategias didácticas empleadas por los docentes para promover el desarrollo emocional infantil, en los estudiantes de Primer Grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Clemente Vallejo Larrea”, en el año escolar 2020-2021	Las estrategias didácticas empleadas para promover el desarrollo emocional infantil	Conjunto de actividades y experiencias que docente pone en práctica en el proceso de enseñanza aprendizaje para promover el desarrollo emocional	Estrategias didácticas	Actividades. Recursos. Finalidades. Técnicas y métodos.		4-5 7 9 6-8
Formular los componentes de una propuesta pedagógica para promover el desarrollo emocional infantil, dirigido a estudiantes de Primer Grado de Educación General Básica, en la Unidad Educativa “Clemente Vallejo Larrea”, durante el año escolar 2020-2021.	Propuesta de estrategias didácticas para promover el desarrollo emocional infantil basados en la Gamificación	Estrategias didácticas que permitan desarrollar las emociones en los infantes, respetando el ritmo del niño y su aprendizaje, desde una perspectiva dinámica e integradora que facilite comprensión y retención del conocimiento.	Planificación	Antecedentes Justificación Objetivos	21 19-21 20	1-12-13-14 2-3-16 15
			Ejecución	Contenidos Estrategias Actividades de aprendizaje Recursos didácticos	15 14 17	3 6-8 4-5 7
			Evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación		

*Elaborado por Pérez, J. (2021)*

## CAPÍTULO IV

### 4. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

Una vez aplicada la encuesta a través de la plataforma Google Forms a las docentes y representantes legales de los estudiantes de Primero de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Clemente Larrea Vallejo” se procede al análisis e interpretación de datos, a través de la herramienta de Excel, con el fin de precisar su validez, que serán presentados en gráficos estadísticos circulares. En dichos gráficos se encontrarán las opciones de respuesta de los encuestados, así como la frecuencia y sus debidos porcentajes.

#### 4.1. Análisis de la encuesta aplicada a las docentes de la Unidad Educativa “Clemente Vallejo Larrea”

El cuestionario se aplicó a las 7 docentes de la Unidad Educativa “Clemente Vallejo Larrea” ubicada en la ciudad de Quito, parroquia San Antonio. Participaron todas las docentes del área del preescolar con un rango de edad de 32 a 51 años. A continuación, se detalla los resultados obtenidos en las encuestas:

##### Análisis de la pregunta 1

**Pregunta 1:** ¿Conoce usted que es el desarrollo emocional? Justifique su respuesta.

**Tabla 2**

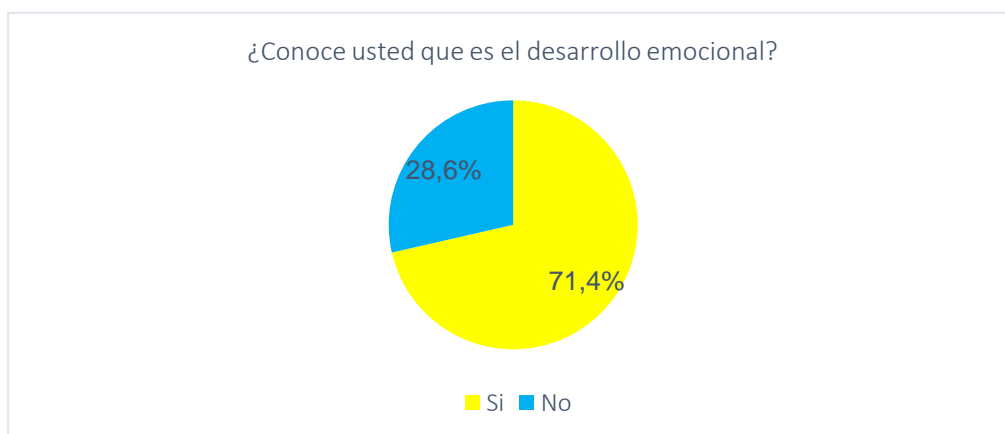
*Conocimiento del Desarrollo emocional*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	71,4%
No	2	28,6%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

## Gráfico 1

### Conocimiento del desarrollo emocional



Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

La siguiente tabla contiene la transcripción textual de las respuestas por parte de las docentes:

**Tabla 3**

### Justificación sobre el conocimiento del desarrollo emocional

No.	Respuesta
1	Emociones cómo afectan
2	Proceso por el cual el niño construye su identidad
3	Es un proceso integrativo mediante el cual los niños adquieren la capacidad de entender y mejorar el nivel de aprendizaje
4	Importancia
5	Es un proceso en el cual el ser humano adquiere con sus vivencias del día al día, llevándolo a formar su personalidad futura.
6	Importante, juegos sencillos
7	No aplica

Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** Con respecto al conocimiento sobre el desarrollo emocional por parte de las docentes del área de preescolar de la Unidad Educativa “Clemente Larrea Vallejo”, se define que el 71,4% de las profesoras tiene conocimiento sobre este proceso, mientras que el 28,6% presenta un desconocimiento de esta área. Además, se les solicitó que justifiquen su respuesta, que está evidenciado en la Tabla 3. Aunque hubo dos respuestas negativas, se

obtuvieron seis justificaciones de las cuales se puede notar respuestas superficiales, frente a estos datos se analiza que existe un escaso conocimiento sobre el desarrollo emocional infantil.

## Análisis de la pregunta 2

**Pregunta 2:** Según su criterio, ¿Considera necesario el desarrollo emocional infantil, dentro del aula de clase?

**Tabla 4**

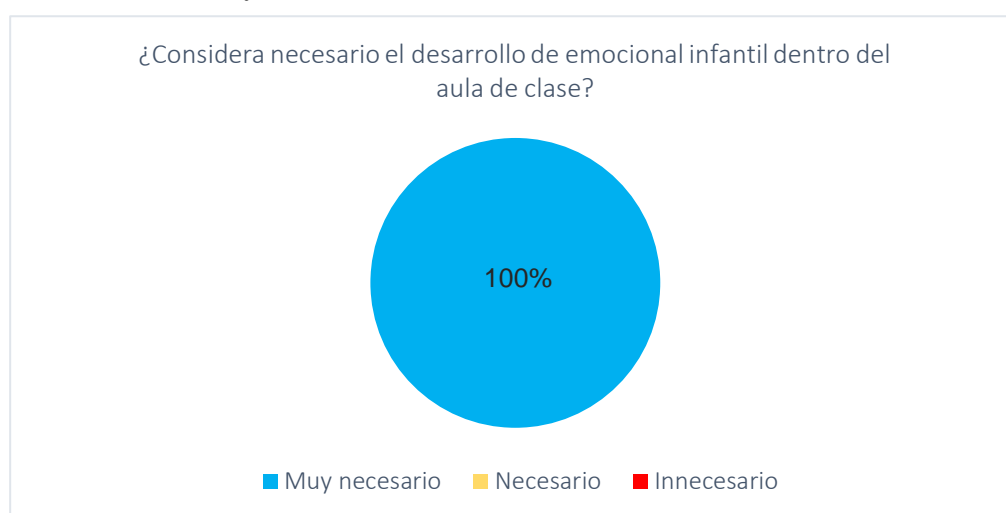
*Necesidad del desarrollo emocional infantil*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Muy necesario	7	100%
Necesario	0	0%
Innecesario	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 2**

*Necesidad del desarrollo infantil*



Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** En base a los datos obtenidos, las docentes consideran en su totalidad con un 100% que el desarrollo emocional infantil es muy necesario dentro del aula.

Este resultado da apertura a interpretar que existe una necesidad de incluir muchas más actividades dentro de las planificaciones de clase a fin de potenciar el desarrollo integral de los estudiantes.

### **Análisis de la pregunta 3**

**Pregunta 3:** En su registro anecdótico ¿Cuáles son los aspectos que más detalla o que más reincidencia ha observado respecto a la parte emocional de sus estudiantes? Escriba dos de ellos

**Tabla 5**

*Aspectos emocionales en el registro anecdótico*

<b>No.</b>	<b>Respuesta</b>
<b>1</b>	Falta de atención, se distraen los estudiantes
<b>2</b>	Poca creatividad/ No envía la tarea a tiempo
<b>3</b>	Ansiedad
<b>4</b>	Ganas de jugar y aprender
<b>5</b>	Tranquilos y joviales
<b>6</b>	Alegría
<b>7</b>	Obediencia, respeto

Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** Al ser una pregunta abierta se procede a hacer la transcripción textual de las respuestas de las docentes. Cada profesora expresa diferentes aspectos. Frente a eso se analiza que existen registros tanto positivos como negativos y se hace énfasis en la importancia de registrar este tipo de información diariamente puesto que permite que los maestros tengan una mayor percepción del desarrollo evolutivo de los niños no solo en la parte académica, sino también en la parte emocional.

#### Análisis de la pregunta 4

**Pregunta 4:** De acuerdo con su planificación actual ¿Qué actividad realiza habitualmente para la estimulación en el área emocional?

**Tabla 6**

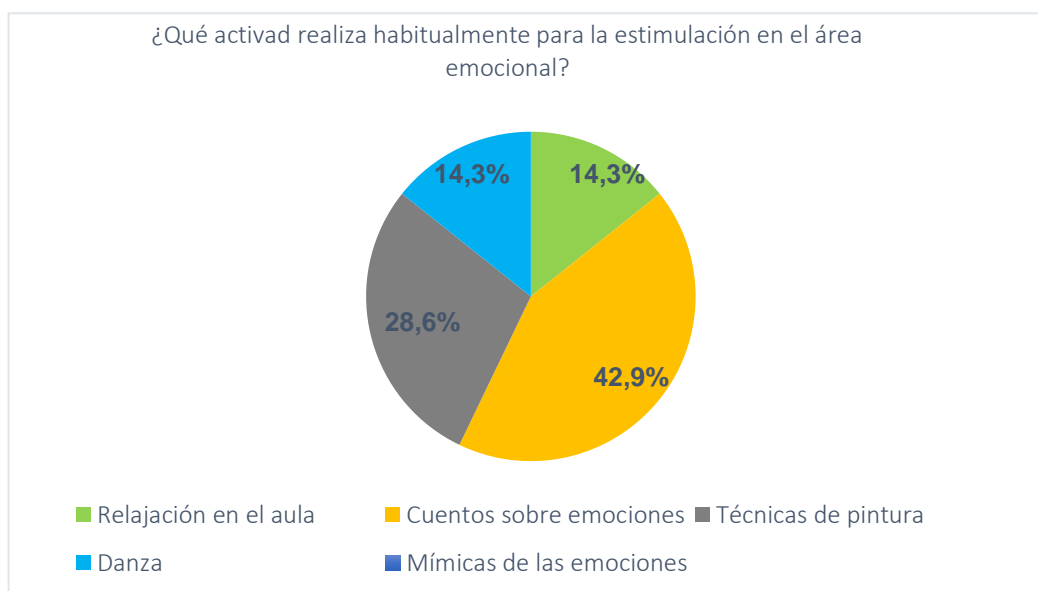
*Actividades para la estimulación emocional*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Relajación en el aula	1	14,3%
Cuentos sobre emociones	3	42,9%
Técnicas de pintura	2	28,6%
Danza	1	14,3%
Mímicas de las emociones	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 3**

*Actividades para la estimulación emocional*



Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** Con respecto a las diferentes actividades que las docentes planifican habitualmente se define que el 42,9% realiza cuentos sobre emociones, el 28,6% pone en

práctica técnicas de pintura, mientras que el 14,3% utiliza técnicas de relajación en el aula y por último el otro 14,3% aplica la danza como estrategias para el desarrollo emocional. Frente a los datos expuestos, se identifica que las maestras tienen actividades predilectas que favorecen en la estimulación emocional.

### Análisis de la pregunta 5

**Pregunta 5:** ¿Con qué frecuencia usted planifica estrategias para el desarrollo emocional infantil?

**Tabla 7**

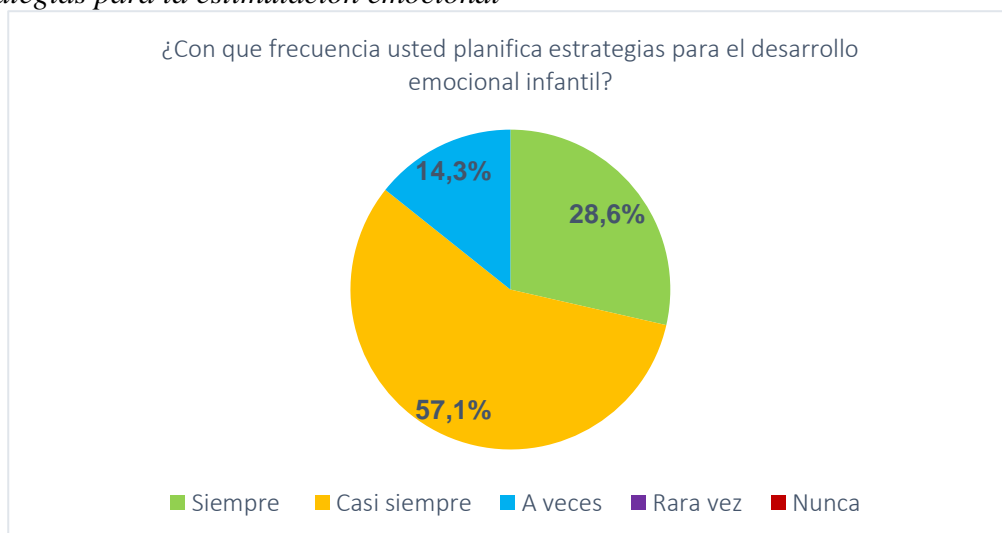
*Estrategias para la estimulación emocional*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	28,6%
Casi siempre	4	57,1%
A veces	1	14,3%
Rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 4**

*Estrategias para la estimulación emocional*



Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** Según la encuesta aplicada el 57,1% de las docentes afirma que casi siempre aplican estrategias, el 28,6% lo hace siempre, mientras que el 14,3% algunas veces. En base a estos resultados, se puede manifestar que las docentes están interesadas en desarrollar las emociones de sus estudiantes, puesto que frecuentemente aplican diversas estrategias en su planificación de clase.

### Análisis de la pregunta 6

**Pregunta 6:** Entre las siguientes expresiones artísticas, ¿Cuál considera la más idónea para que sus estudiantes logren expresar sus emociones?

**Tabla 8**

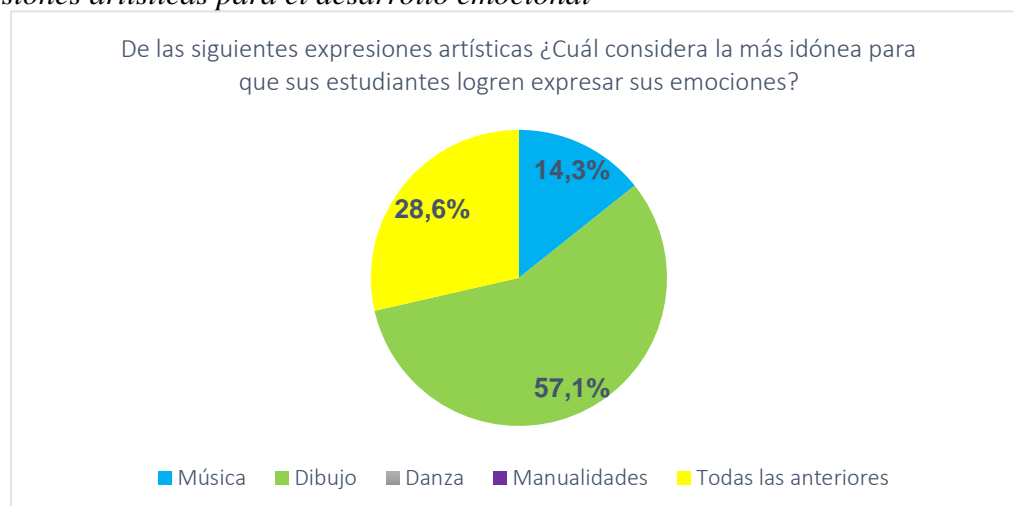
*Expresiones artísticas para el desarrollo emocional*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Música	1	14,3%
Dibujo	4	57,1%
Danza	0	0%
Manualidades	0	0%
Todas las anteriores	2	28,6%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 5**

*Expresiones artísticas para el desarrollo emocional*



Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** El 28,6% considera que la música, el dibujo, la danza y las manualidades son esenciales para expresar las emociones, mientras que el 57,1% piensa que el dibujo es la mejor forma y el 14,3 % estima que la música es lo más idóneo. Frente a esto se puede decir que existen muchas formas de transmitir y expresar las emociones y que es necesario aplicar en el aula diversas técnicas a fin de explotar el mundo emocional.

### Análisis de la pregunta 7

**Pregunta 7:** Según su criterio, ¿Cuál de los siguientes recursos didácticos considera idóneo para desarrollar las emociones en los niños?

**Tabla 9**

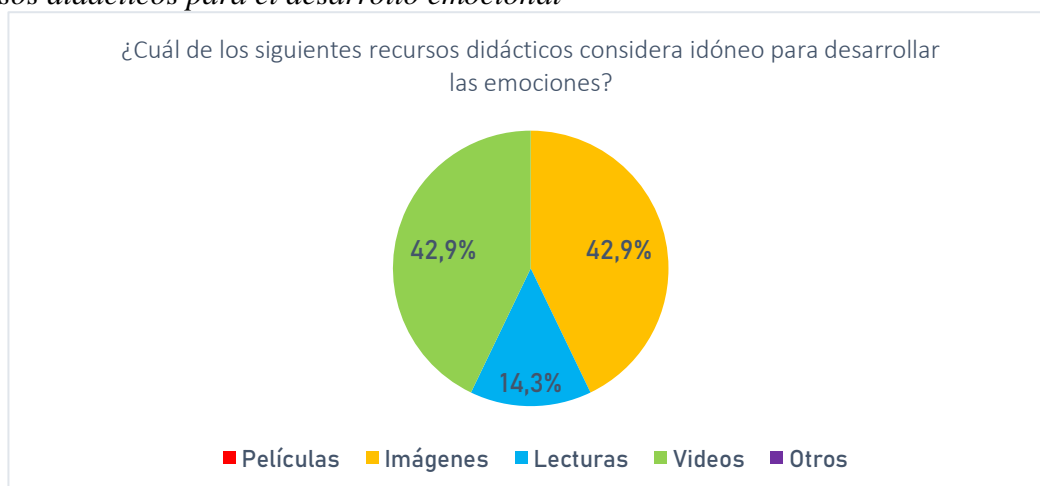
*Recursos didácticos para el desarrollo emocional*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Películas	0	0%
Imágenes	3	42,9%
Lecturas	1	14,3%
Videos	3	42,9%
Otros	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 6**

*Recursos didácticos para el desarrollo emocional*



Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** El 42,9% piensa que las imágenes son el recurso más idóneo para la enseñanza emocional, mientras que el otro 42,9% manifiesta que los videos son medios efectivos y el 14,3% afirma que las lecturas son adecuadas en el desarrollo emocional. Se puede analizar que hay un sin número de recursos que los docentes pueden aplicar en el aula, sin embargo, es necesario que se identifique que herramientas se adaptan mejor al grupo de clase para sacar el potencial tanto del medio como del estudiante.

### Análisis de la pregunta 8

**Pregunta 8** ¿Cómo procede usted cuándo un estudiante comete un error o tiene una equivocación?

**Tabla 10**

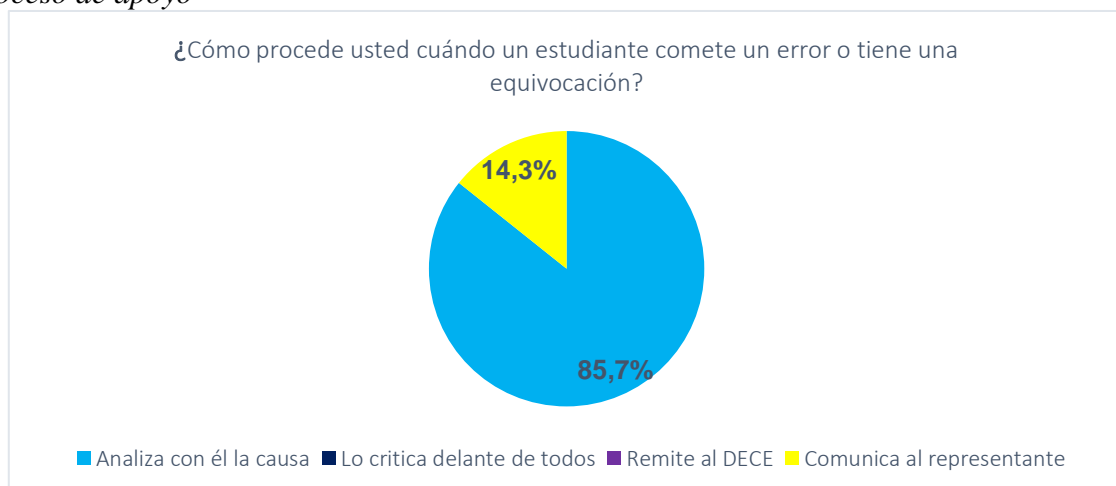
*Proceso de apoyo*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Analiza con él la causa	6	85,7%
Lo critica delante de todos	0	0%
Remite al DECE	0	0%
Comunica al representante	1	14,3%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 7**

*Proceso de apoyo*



Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** Con respecto al procedimiento cuando un estudiante comete un error, el 85,7% de las encuestadas respondieron que analizan con sus estudiantes las causas, mientras que el 14,3% lo remite con el Departamento de Consejería Estudiantil (DECE). Frente a los datos expuestos se infiere que el mayor porcentaje de docentes resuelve los problemas de forma interna procurando solucionar el problema de forma inmediata a fin de que los educandos comprendan de forma interna la situación.

### Análisis de la pregunta 9

**Pregunta 9:** ¿Cuál es el objetivo que busca al realizar trabajos en grupos con sus estudiantes?

**Tabla 11**

#### *Finalidad de las actividades grupales*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Que terminen pronto la tarea	0	0%
Mantener la disciplina	0	0%
Que socialicen unos con otros	4	57,1%
Que se motiven por cumplir la actividad	3	42,9%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 8**

#### *Finalidad de las actividades grupales*



Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** Según la encuesta aplicada, el 57,1% tiene por objetivo que los estudiantes se motiven al realizar trabajos en grupo y el 42,9% busca que los niños socialicen en las actividades grupales. Dada estas respuestas, se analiza que las docentes tienen en claro la finalidad de los trabajos en grupo, puesto que aspectos importantes en estas actividades son la motivación e interacción por parte de los educandos.

### Análisis de la pregunta 10

**Pregunta 10:** Califique de forma general el comportamiento de sus estudiantes.

**Tabla 12**

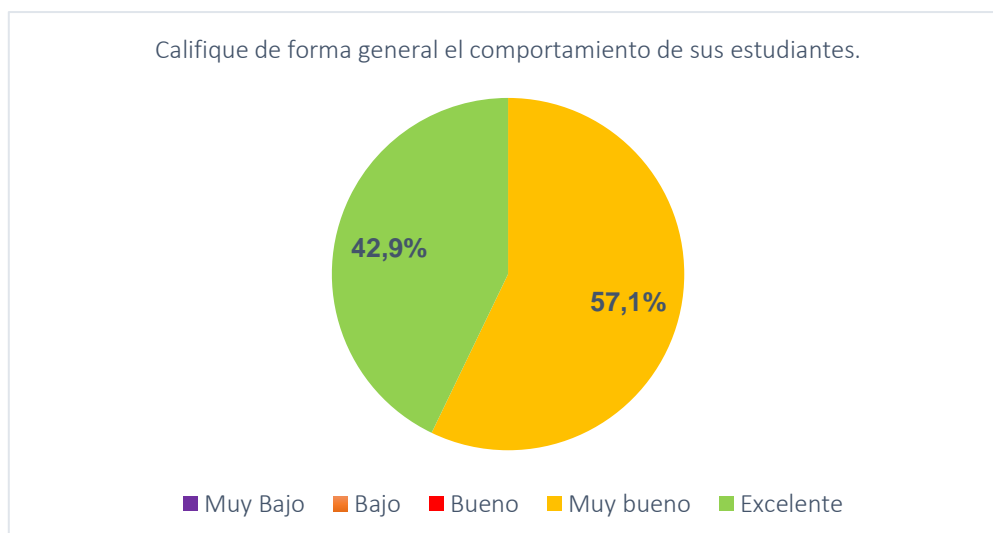
*Comportamiento de los estudiantes*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Bueno	0	0%
Muy bueno	4	57,1%
Excelente	3	42,9%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 9**

*Comportamiento de los estudiantes*



Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** Con respecto al comportamiento general de los estudiantes, el 57,1% de las encuestadas considera que es muy bueno, y el 41,9% expresa que es excelente. Frente a esta pregunta se puede inferir que el autocalificarse es un proceso de mucha responsabilidad, no es lo mismo evaluar el comportamiento del propio grupo que el de los demás. Sin embargo, se destaca que las docentes afirman tener un buen grupo dentro del ámbito comportamental.

### Análisis de la pregunta 11

**Pregunta 11.** Califique la participación de los padres o representantes legales en el proceso de desarrollo emocional.

**Tabla 13.**

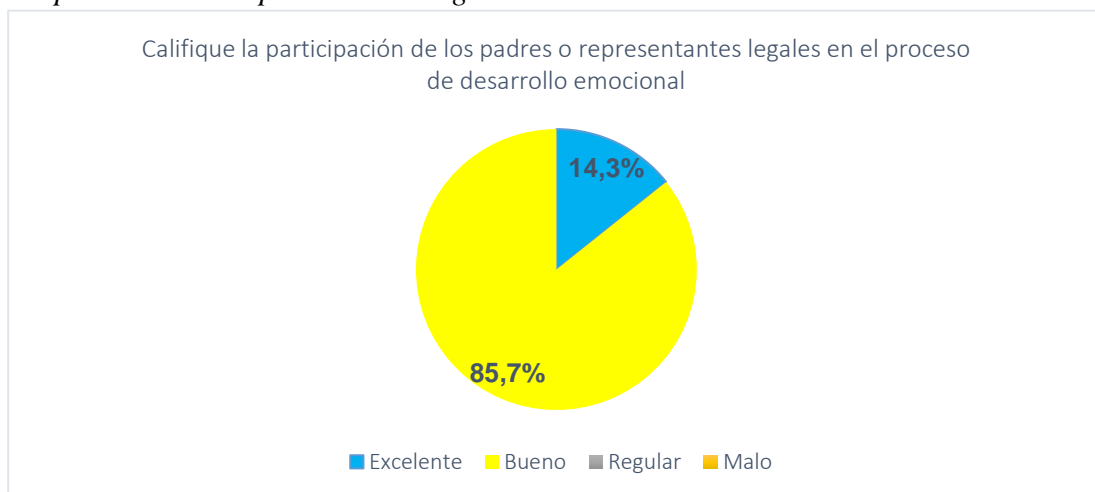
#### *Participación de los representantes legales*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Excelente	1	14,3%
Bueno	6	85,7%
Regular	0	0%
Malo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

### Gráfico 10

#### *Participación de los representantes legales*



Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** En base a la encuesta aplicada se encontró que el 85,7% de las docentes manifiesta que la participación de los padres es buena, mientras que el 14,3% afirma que es excelente. Frente a estos datos expuestos se identifica que la intervención de los representantes es correcta. Es necesario hacer énfasis que el rol de los padres y madres es fundamental en el proceso del desarrollo emocional, dicha participación debe ser constante, progresiva y es necesario que se involucren de forma activa.

### Análisis de la pregunta 12

**Pregunta 12:** Califique de qué forma usted se encuentra capacitado respecto al desarrollo emocional infantil

**Tabla 14**

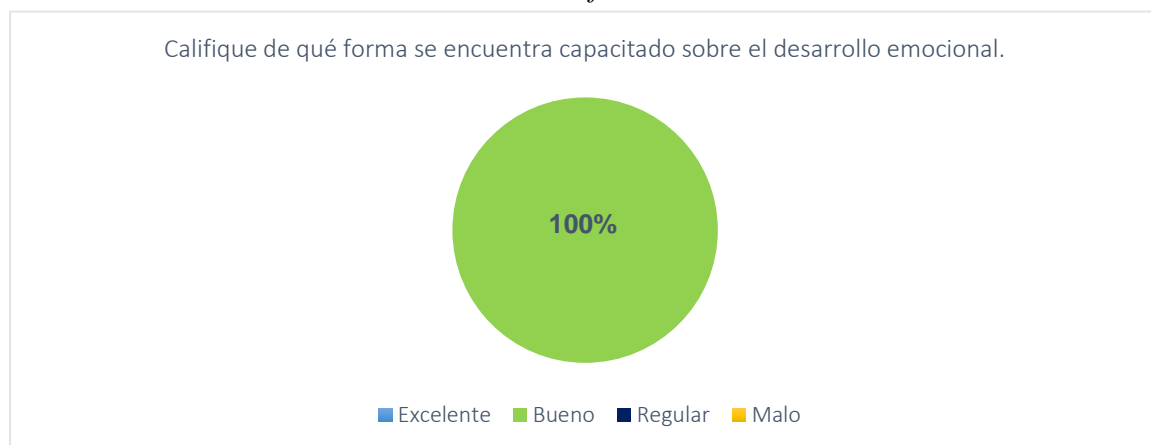
*Habilidades sobre el desarrollo emocional infantil*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Excelente	0	0%
Bueno	7	100%
Regular	0	0%
Malo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 11**

*Habilidades sobre el desarrollo emocional infantil*



Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** Según la encuesta aplicada el 100% de las encuestadas se encuentra en un nivel bueno respecto a la forma en la que se encuentran capacitadas sobre el desarrollo emocional. No obstante, se analiza a través de todas las preguntas anteriores que si existen vacíos o desconocimiento sobre esta área y que es posible mejorarla para el bienestar tanto profesional como de los estudiantes.

### **Análisis de la pregunta 13 y 14**

**Pregunta 13:** ¿Con qué facilidad reconoce sus propias emociones? ¿Es decir, puede entender cómo se siente en momentos determinados?

**Tabla 15**

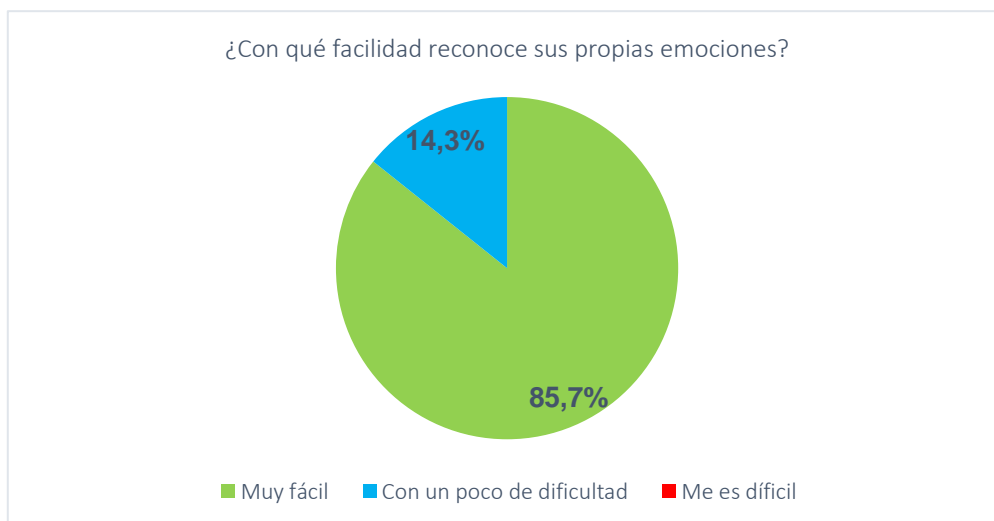
#### *Reconocimiento emocional*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Muy fácil	6	85,7%
Con un poco de dificultad	1	14,3%
Me es difícil	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 12**

#### *Reconocimiento emocional*



Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Pregunta 14:** En su vida con qué facilidad, puede manejar sus emociones, es decir logra controlar sus emociones cuando se presentan situaciones negativas.

**Tabla 16**

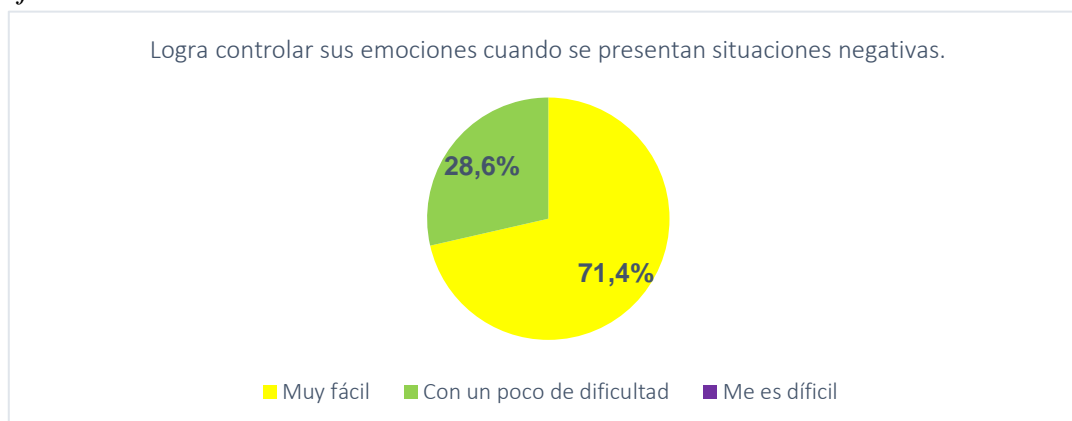
*Manejo de emociones*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Muy fácil	5	71,4%
Con un poco de dificultad	2	28,6%
Me es difícil	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 13**

*Manejo de emociones*



Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** Con respecto a la pregunta 13 que habla del reconocimiento emocional, el 85,7% de las docentes afirma que le es muy fácil y el 14,3% manifiesta que tiene un poco de dificultad el reconocer cómo se siente en determinados momentos. Por otro lado, en base al manejo emocional el 71,4% expresa que es muy fácil manejar sus emociones y el 28,6% presenta un poco de dificultad. Se procede a realizar el análisis, se ha agrupado estas dos preguntas porque hace énfasis a los principios básicos de las competencias emocionales y la finalidad de estos dos ítems ha sido hacer un proceso de introspección sobre el nivel emocional. Como docentes es necesario tener un equilibrio en la parte emocional y saber

reconocer y manejar las propias emociones para de esta forma transmitir esa confianza y estabilidad a los estudiantes.

### Análisis de la pregunta 15

**Pregunta 15.** Considera que es importante, qué se estructuren diferentes estrategias que brinden la oportunidad de aprender desde una forma espontánea a través de sus propios sentidos y experiencias, mediante el juego

**Tabla 17**

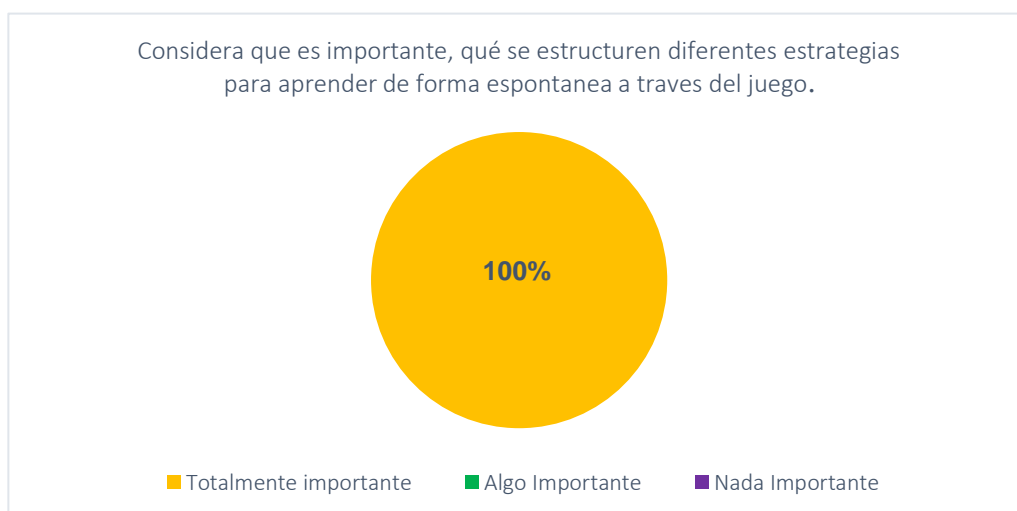
*Importancia de estrategias didácticas.*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente importante	7	100%
Algo Importante	0	0%
Nada Importante	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 14**

*Importancia de estrategias didácticas*



Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** El 100% de las encuestadas considera que es totalmente importante estructurar diferentes estrategias para aprender a través de la experimentación y el juego. Frente a esta respuesta se da apertura de que el personal docente reconoce la importancia de

implementar una propuesta que contenga dichas estrategias para el desarrollo emocional a fin de que los estudiantes puedan ir potenciando sus habilidades emocionales

### Análisis de la pregunta 16

**Pregunta 16:** ¿Conoce sobre la técnica de la Gamificación?

**Tabla 18**

*Conocimiento sobre la Gamificación*

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	14,3%
NO	6	85,7%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 15**

*Conocimiento sobre la Gamificación*



Fuente: Encuesta a las docentes de preescolar de la institución “Clemente Larrea Vallejo”  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** Con respecto al conocimiento de la metodología de la Gamificación el 85,7% manifiesta que no la conoce, mientras que el 14,3% afirma saber sobre la misma. En base a esos datos es necesario que la Propuesta cuenta con un manual básico de los pilares

fundamentales de esta estrategia metodológica. Y también se hace énfasis en la importancia de la actualización docente al conocer las nuevas metodologías.

#### 4.2. Análisis de la encuesta aplicada a los representantes de los estudiantes de Primero de Educación General Básica

El cuestionario se aplicó a los 90 padres, madres y/o representantes legales de los estudiantes de Primero de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Clemente Vallejo Larrea”. Sin embargo, al no ser una participación obligatoria se contó con la colaboración de 68 personas. Para conocer al grupo de encuestados se realizaron tres preguntas preliminares y 23 preguntas que permitirán diagnosticar la situación actual de los estudiantes. Además, esta encuesta está basada en las competencias emocionales del autor (Bisquerra, 2009). Por lo que para el análisis en algunos casos las preguntas se han agrupado puesto que su finalidad era evaluar el nivel de cada ámbito. A continuación, se detallan los resultados encontrados:

#### Pregunta preliminar 1: Género

**Tabla 19**

*Género de los representantes de 1EGB*

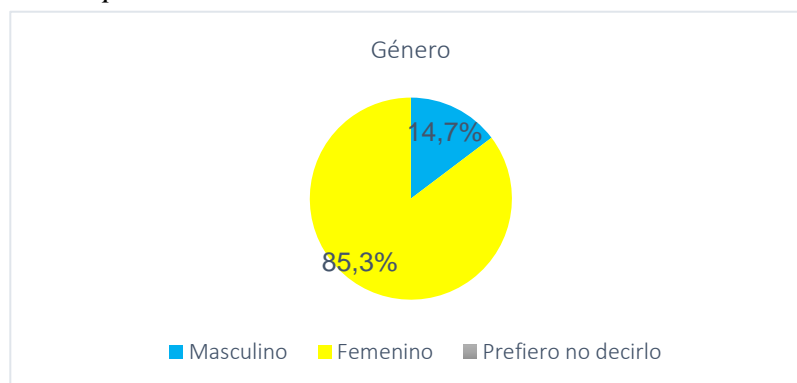
Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	10	14,7%
Femenino	58	85,3%
Prefiero no decirlo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 16**

*Género de los representantes de 1EGB*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** Frente a los datos obtenidos se expresa que el mayor porcentaje pertenece al grupo femenino con un 85,3%, mientras que 14,7% corresponde al masculino, por lo que se puede inferir que las mujeres tienen mayor participación en los procesos educativos o actividades escolares de sus representados.

## Pregunta preliminar 2. Edad

**Tabla 20**

### *Edad de los representantes de IEGB*

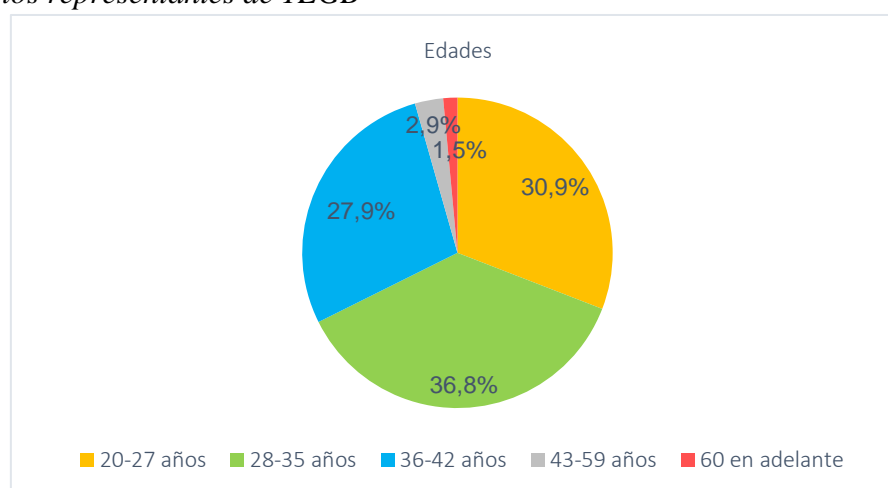
Opciones	Frecuencia	Porcentaje
20-27 años	21	30,9%
28-35 años	25	36,8%
36-42 años	19	27,9%
43-59 años	2	2,9%
60 en adelante	1	1,5%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de IEGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 17**

### *Edad de los representantes de IEGB*



Fuente: Encuesta a los representantes de IEGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Análisis e Interpretación:** Con respecto a conocer las edades se planteó la pregunta con rangos de edades, a lo que se obtuvieron los siguientes resultados, el 36,8% tiene entre 28 a 35 años, el 30,9% se encuentra entre 20 a 27 años, el 27,9% corresponde a las edades de 36 a 42 años, mientras que el 2,9% está dentro del rango de 43 a 59 años y finalmente está el grupo de 60

años en adelante con un 1,5%. Frente a estos datos se analiza que existe un gran porcentaje de padres jóvenes que podría considerarse para ellos un reto el desarrollo integral de sus hijos.

**Pregunta preliminar 3. Ocupación o Profesión**

**Tabla 21**

*Ocupación de los representantes de IEGB*

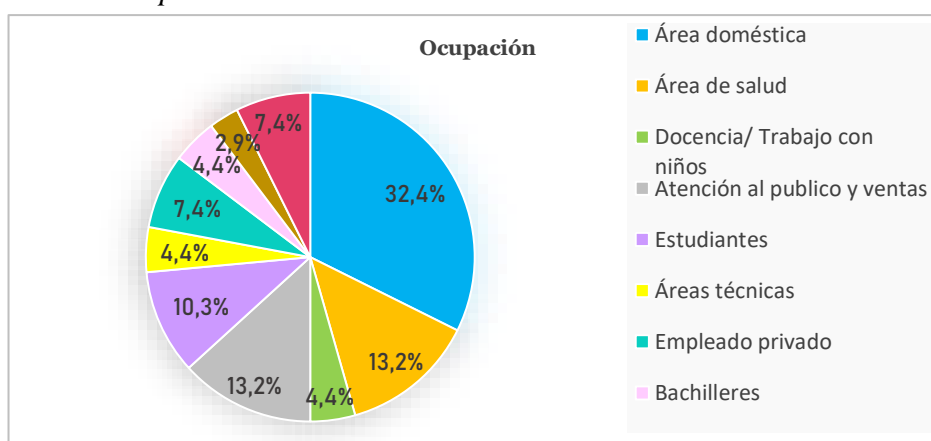
No.	Áreas Ocupacionales	Frecuencia	Porcentaje
1	Área doméstica	22	32,4%
2	Área de salud	9	13,2%
3	Docencia/ Trabajo con niños	3	4,4%
4	Atención al público y ventas	9	13,2%
5	Estudiantes	7	10,3%
6	Áreas técnicas	3	4,4%
7	Empleado privado	5	7,4%
8	Bachilleres	3	4,4%
9	Desempleados	2	2,9%
10	Elaboración de productos	5	7,4%
<b>TOTAL</b>		<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de IEGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 18.**

*Ocupación de los representantes de IEGB*



Fuente: Encuesta a los representantes de IEGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** Esta pregunta al ser abierta se obtuvo 27 respuestas diferentes, por lo que se procedió a agruparlas por áreas o características ocupacionales afines, dando como resultado 10 campos que evidencian los siguientes datos: 32,4% trabajan en áreas domésticas, lo 13,2% corresponde uno al ámbito de la salud y el otro 13,2% a la atención al público o

ventas, un 10,3% se encuentran estudiando, mientras que el 7,4% está dedicado a la elaboración de productos, y así mismo el 7,4% son empleados privados, por otro lado el 4,4% opera en áreas técnicas, en cambio un 4,4% ejerce la docencia o trabajos afines y un grupo de 4,4% son bachilleres, por último con un 2,9% se encuentra desempleado. Por lo que se concluye que son un grupo heterogéneo de personas y cada uno tiene una percepción diferente sobre la crianza de sus hijos. La ocupación de los padres influye directamente en la relación con los niños puesto que muchos se deben valer por la carga laboral, horarios y el nivel de trabajo que presentan.

### Análisis de la pregunta 1 y 2

**Pregunta 1:** Después de una rabieta, ¿Con qué frecuencia el niño reconoce que se ha portado mal y entiende los motivos?

**Tabla 22.**

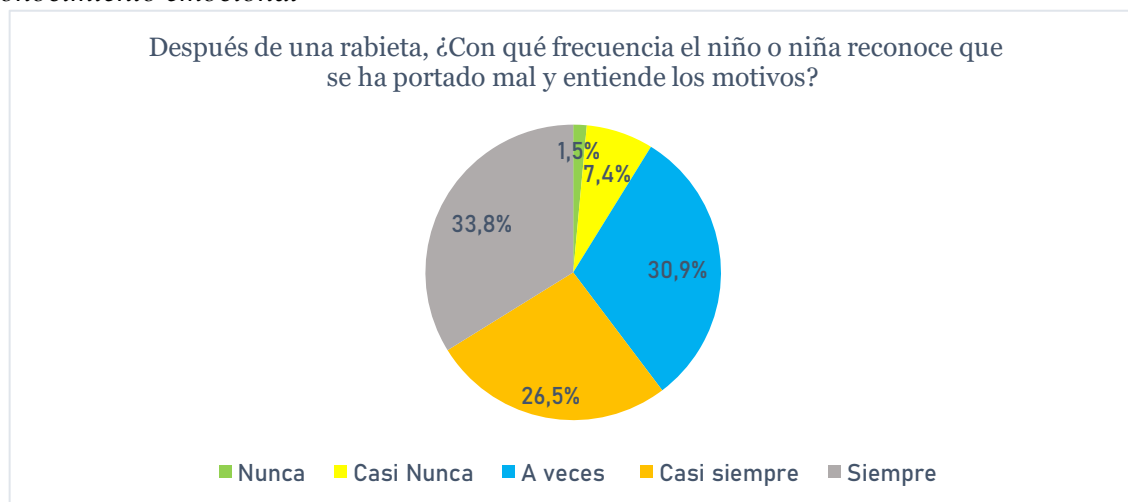
#### Reconocimiento emocional

Opciones	Tabulación	Porcentaje
Nunca	1	1,5%
Casi Nunca	5	7,4%
A veces	21	30,9%
Casi siempre	18	26,5%
Siempre	23	33,8%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de IEGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

### Gráfico 19

#### Reconocimiento emocional



Fuente: Encuesta a los representantes de IEGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Pregunta 2:** El niño o niña, ¿Con que frecuencia logra identificar las emociones de las personas que están a su alrededor o del entorno familiar?

**Tabla 23**

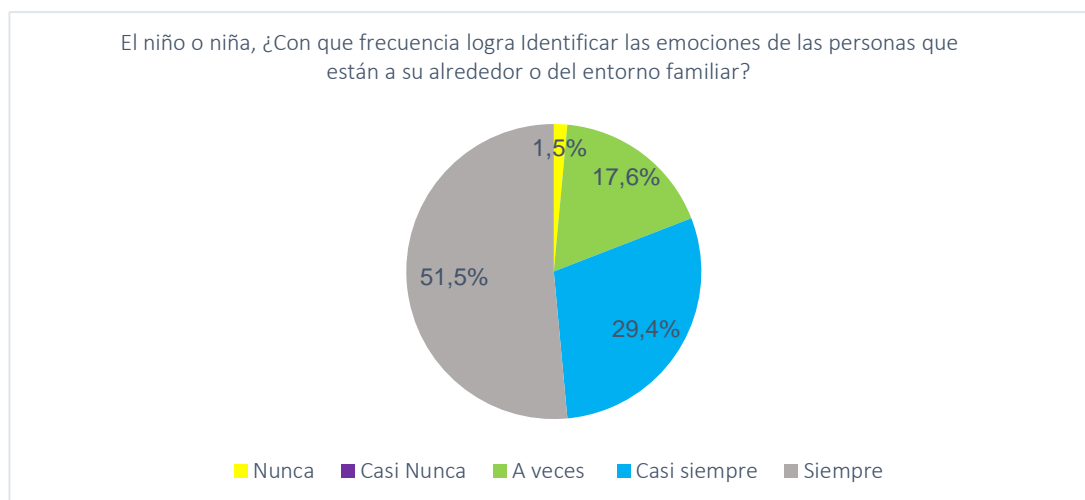
*Nivel de frecuencia para identificar emociones*

Opciones	Tabulación	Porcentaje
Nunca	1	1,5%
Casi Nunca	0	0%
A veces	12	17,6%
Casi siempre	20	29,4%
Siempre	35	51,5%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 20**

*Nivel de frecuencia para identificar emociones*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** Con respecto a la pregunta 1, sobre qué tan frecuente el niño logra reconocer las emociones, el 33,8% afirma que siempre lo hace, un 30,9% a veces, a diferencia del casi siempre que solo un 26,5% las reconoce, mientras que el 7,4% casi nunca puede, finalmente el 1,5% nunca las detecta. Por otro lado, el nivel de frecuencia en identificar emociones hallados en el ítem número 2 muestra que un 51,5% siempre las identifica, el 29,4%

casi siempre, en comparación con un 17,6% que solo lo hace a veces y por último un 1,5% nunca. Ambas preguntas corresponden a la dimensión de conciencia emocional, que es la base para un correcto desarrollo emocional, por lo tanto, se evidencia que para los niños es más fácil comprender las emociones de los demás que entender las suyas.

### **Análisis de la pregunta 3, 4 y 5**

**Pregunta 3:** Su hija o hijo, ¿Con que frecuencia se enoja cuando toman los juguetes de él?

**Tabla 24.**

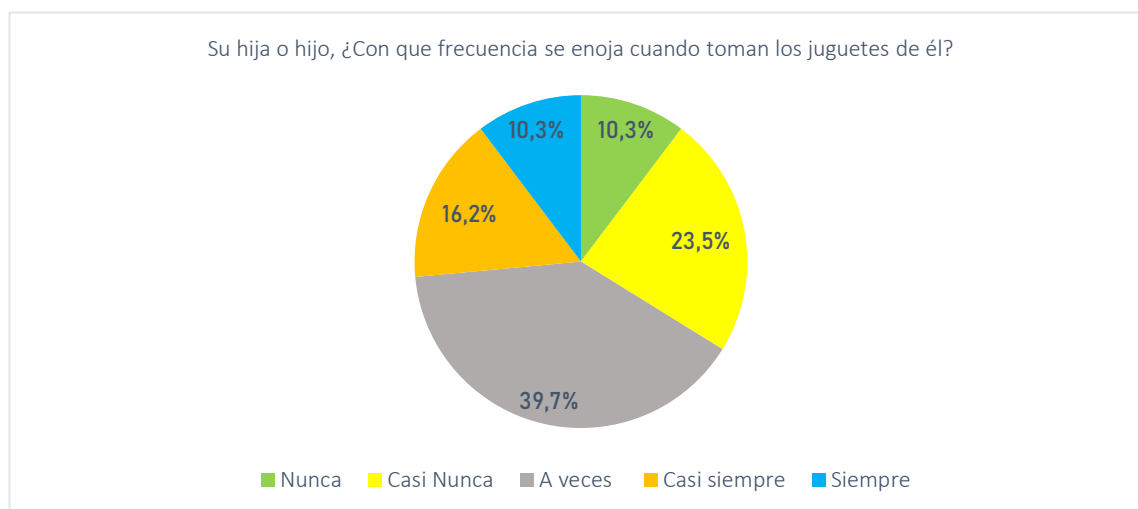
*Nivel de incidencia de la emoción del enojo*

Opciones	Tabulación	Porcentaje
Nunca	7	10,3%
Casi Nunca	16	23,5%
A veces	27	39,7%
Casi siempre	11	16,2%
Siempre	7	10,3%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

### **Gráfico 21**

*Nivel de incidencia de la emoción del enojo*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Pregunta 4:** Si algún alimento que se le sirvió no le agrada, ¿Come sin reclamar o refutar?

**Tabla 25**

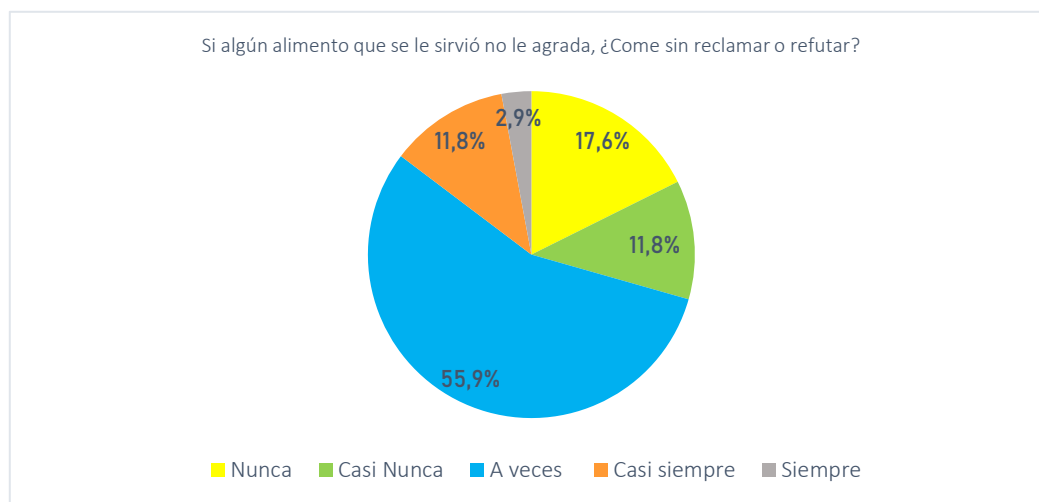
*Regulación emocional en la alimentación.*

Opciones	Tabulación	Porcentaje
Nunca	12	17,6%
Casi Nunca	8	11,8%
A veces	38	55,9%
Casi siempre	8	11,8%
Siempre	2	2,9%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 22**

*Regulación emocional en la alimentación*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Pregunta 5:** Si van al supermercado hacer las compras, y el niño desea un dulce pero no es posible, el niño/a, ¿Qué tan a menudo presenta un disgusto, enfado, rabietta?

**Tabla 26**

*Regulación emocional en las compras*

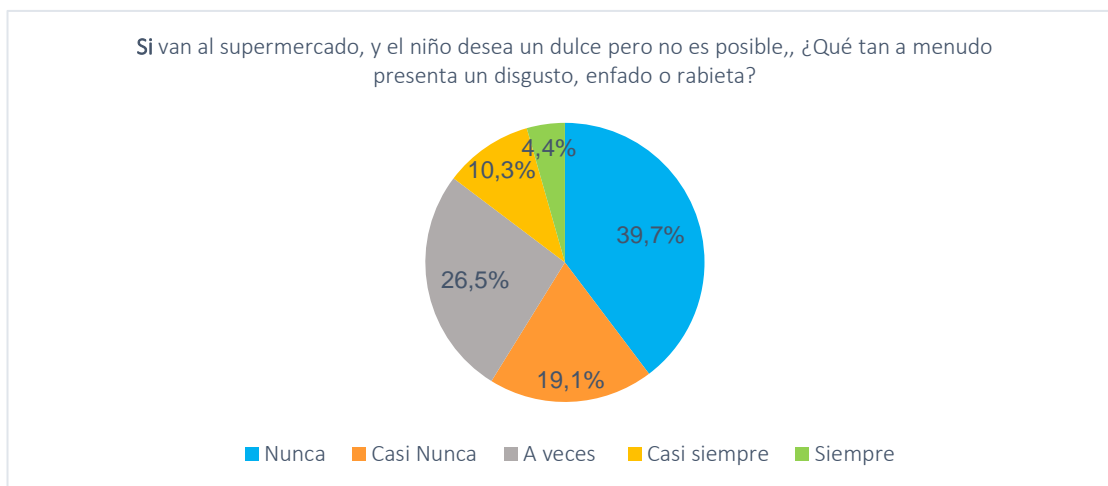
Opciones	Tabulación	Porcentaje
Nunca	27	39,7%
Casi Nunca	13	19,1%
A veces	18	26,5%
Casi siempre	7	10,3%
Siempre	3	4,4%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 23**

*Regulación emocional en las compras*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** Con respecto a los resultados encontrados de la pregunta 3 sobre al nivel de incidencia del enojo se halló que un 10,3% siempre presenta esta emoción, el 29,4% casi siempre mientras que el 39,7% de los infantes a veces se enoja, por otro lado, se encuentra que porcentaje menor nunca y casi nunca se enfadan ante esta situación, siendo así que solo 33,8% lo logra. En cuanto a la regulación emocional se detectó que solo el 11,8% y el 2,9%, siempre y casi siempre puede comer sin refutar, por el contrario, un 55,9% a veces lleva a cabo esta acción sin reclamar, no obstante, el 11,8% casi nunca come y el 17,6% definitivamente nunca lo hace. Por último, referente al ítem número 5 se identificó que un 39,7% nunca hace rabietas al momento de comprar, el 19,1% casi nunca, un 26,5% a veces, pero el 4,4% y 10,3%

siempre y casi siempre evidencia esta conducta. Estas interrogantes pretenden indagar el nivel de gestión emocional y cómo el infante actúa ante diversas situaciones, por este motivo estas preguntas se han asociado, frente a estos hallazgos se deduce que el grado de control de sus emociones depende mucho de las condiciones y el contexto. Es necesario identificar cuáles son los intereses de los niños y saberlos direccionar para evitar momentos de vulnerabilidad y sensibilidad.

### Análisis de la pregunta 6 y 7

**Pregunta 6:** Si en el juego el niño/a perdió, ¿Llora o se disgusta con facilidad?

**Tabla 27**

*Autonomía emocional en los juegos*

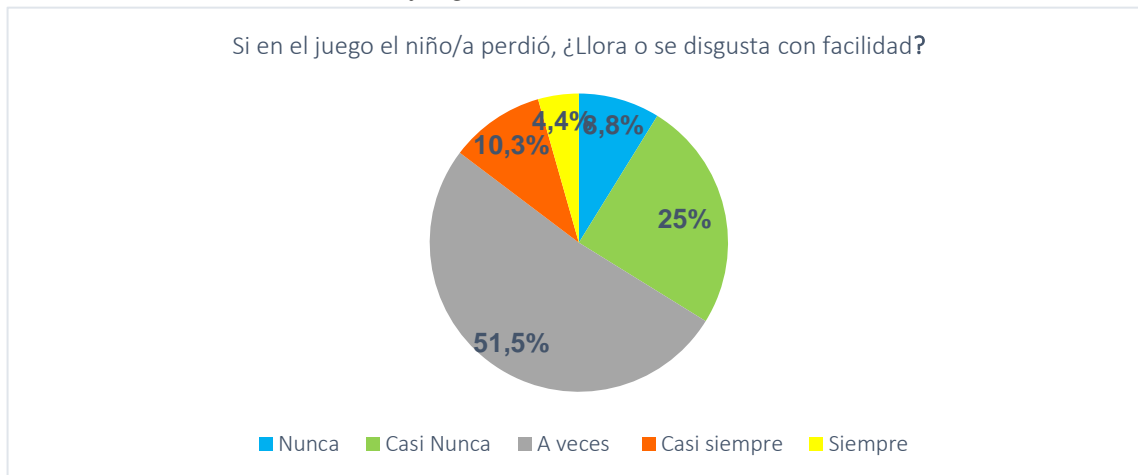
Opciones	Tabulación	Porcentaje
Nunca	6	8,8%
Casi Nunca	17	25%
A veces	35	51,5%
Casi siempre	7	10,3%
Siempre	3	4,4%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 24**

*Autonomía emocional en los juegos*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Pregunta 7:** Su hijo o hija muestra seguridad, ¿Cuándo conoce a nuevas personas?

**Tabla 28**

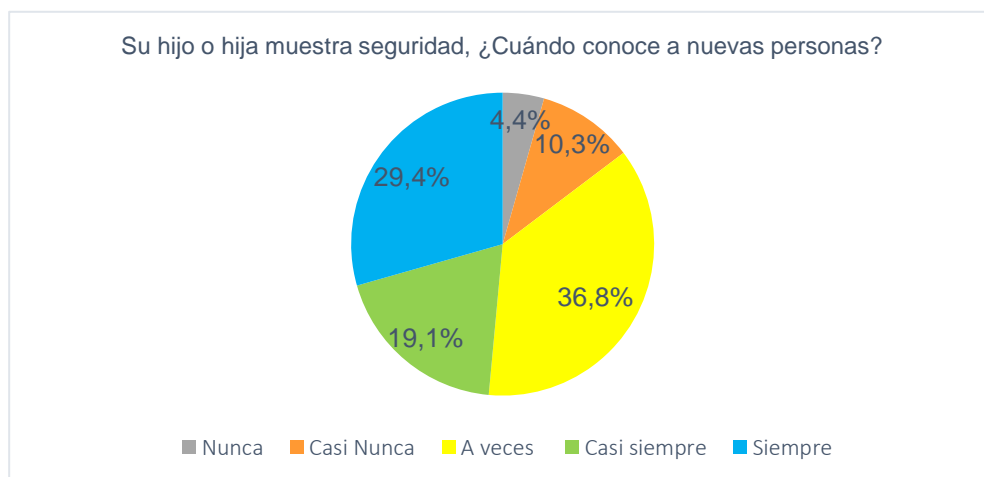
*Autonomía emocional en nuevas relaciones*

Opciones	Tabulación	Porcentaje
Nunca	3	4,4%
Casi Nunca	7	10,3%
A veces	25	36,8%
Casi siempre	13	19,1%
Siempre	20	29,4%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 25**

*Autonomía emocional en nuevas relaciones*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** Referente a la pregunta 6, se hallaron los siguientes datos 51,5% a veces llora cuando pierde en el juego, el 10,3% casi siempre, un 4,4% siempre, mientras que un 25% casi nunca se aflige y solo un 8,8% nunca lo hace. Por otro lado, en la opción número 7 se identificaron estos resultados, el 36,8% a veces muestra seguridad cuando conoce a otras personas, un 29,4% siempre está seguro, mientras que el 19,1% casi siempre, no obstante, el 10,3% casi nunca y el 4,4% nunca sienten confianza cuando interactúan con nuevos amigos.

El fin de estas interrogantes es indagar el grado de autonomía emocional, en base a estas cifras se infiere que la mayoría pequeños presentan momentos donde esta competencia no está desarrollada en su totalidad evidenciándose en pequeñas conductas de inseguridad y desconfianza.

### **Análisis de la pregunta 8, 9 y 10**

**Pregunta 8:** Su hijo/a ¿Conversa con facilidad con otros miembros de la familia temas que le interesen?

**Tabla 29**

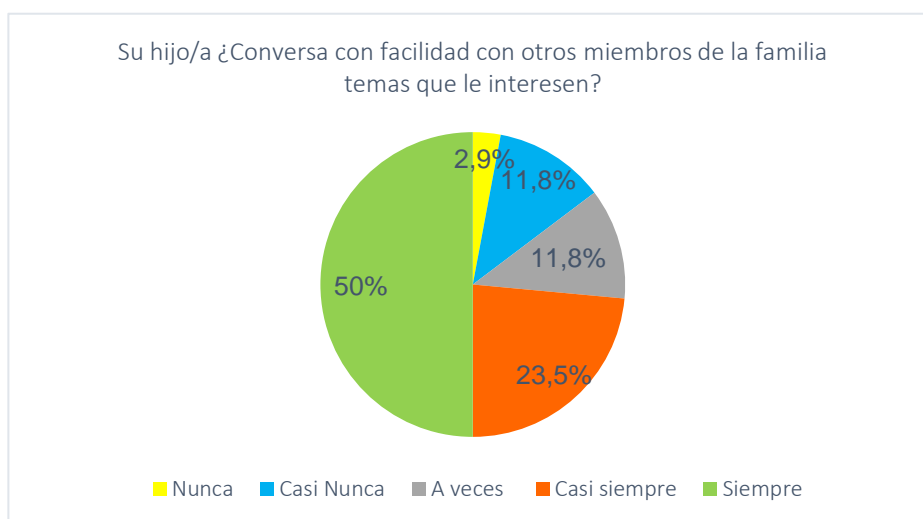
#### *Comunicación expresiva*

Opciones	Tabulación	Porcentaje
Nunca	2	2,9%
Casi Nunca	8	11,8%
A veces	8	11,8%
Casi siempre	16	23,5%
Siempre	34	50%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 26**

#### *Comunicación expresiva*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Pregunta 9:** Si ve algún amigo o familiar triste, ¿Se interesa por saber qué le sucede?

**Tabla 30.**

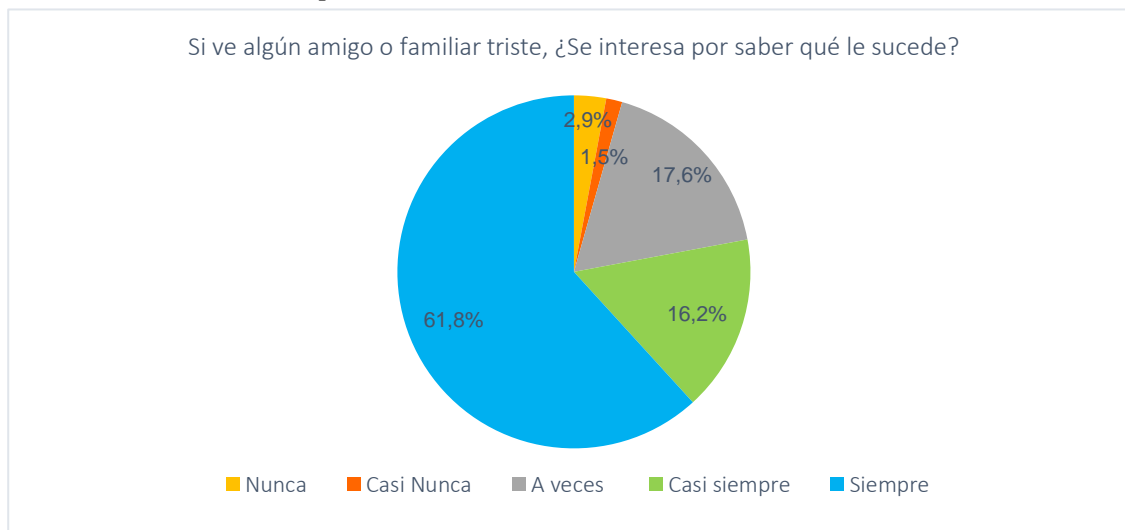
*Incidencia sobre la empatía*

Opciones	Tabulación	Porcentaje
Nunca	2	2,9%
Casi Nunca	1	1,5%
A veces	12	17,6%
Casi siempre	11	16,2%
Siempre	42	61,8%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 27**

*Incidencia sobre la empatía*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Pregunta 10:** ¿Juega en compañía de otros amigos/as o hermanos/as?

**Tabla 31**

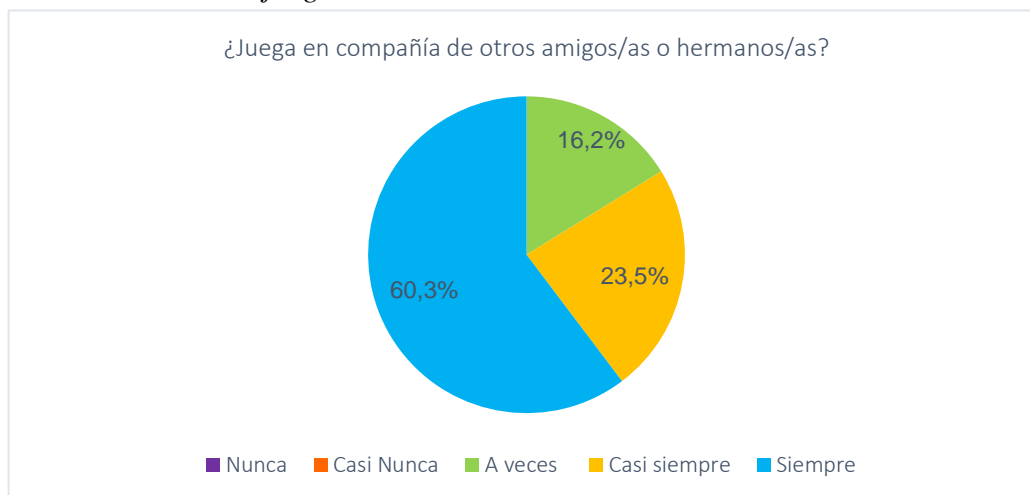
*Relaciones sociales en el juego*

Opciones	Tabulación	Porcentaje
Nunca	0	0%
Casi Nunca	0	0%
A veces	11	16,2%
Casi siempre	16	23,5%
Siempre	41	60,3%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 28**

*Relaciones sociales en el juego*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Interpretación y análisis:** Con respecto a la comunicación expresiva se halló que el 50% de los niños siempre se comunican con facilidad, un 23,5% lo hace casi siempre, el 11,8% a veces mientras que el otro 11,8% casi nunca pueden y solo 2,9% nunca lo logra. En los resultados de la pregunta 9 se evidenció que el 61,8% siempre se interesa por las emociones de los demás, un 16,2% casi siempre le importa, un 17,6% a veces se preocupa, el 1,5% casi nunca y solo el 2,9% nunca lo hace. Por otro lado, en la pregunta 10 se encontró que un 60,3% juega en compañía de otras personas, un 23,5% casi siempre y un 16,2% a veces. Estas preguntas se han asociado ya que analizan el desarrollo social de los niños. Frente a estos porcentajes se

evidencia que, en esta competencia los infantes han desarrollado las relaciones interpersonales, siendo una ventaja para establecer actividades grupales para la propuesta.

### **Análisis de la pregunta 11 y 12**

**Pregunta 11:** ¿Cuándo se le niega algo, escucha calmadamente los motivos y los respeta?

**Tabla 32**

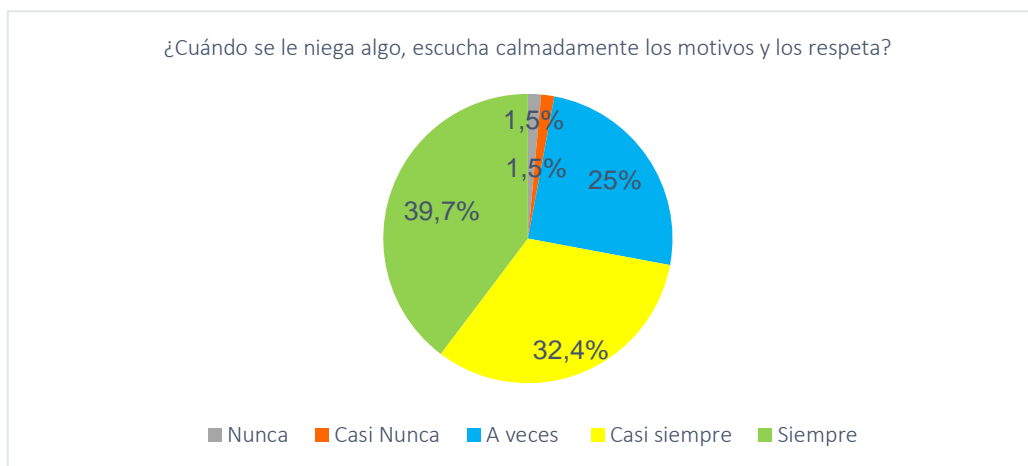
*Escucha asertiva para el bienestar*

<b>Opciones</b>	<b>Tabulación</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	1	1,5%
Casi Nunca	1	1,5%
A veces	17	25%
Casi siempre	22	32,4%
Siempre	27	39,7%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 29**

*Escucha asertiva para el bienestar*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Pregunta 12:** A la hora de vestirse, ¿Escoge libremente la ropa?

**Tabla 33**

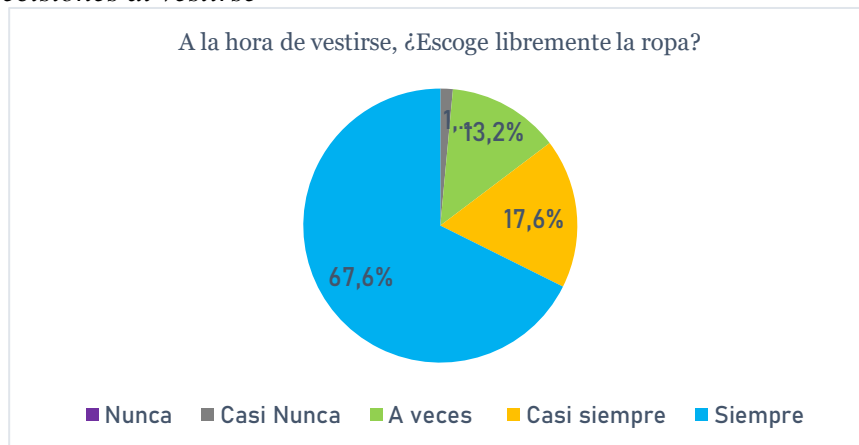
*Toma de decisiones al vestirse*

Opciones	Tabulación	Porcentaje
Nunca	0	0%
Casi Nunca	1	1,5%
A veces	9	13,2%
Casi siempre	12	17,6%
Siempre	46	67,6%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 30**

*Toma de decisiones al vestirse*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Análisis e interpretación:** Con respecto a la escucha asertiva, se hallaron los siguientes resultados, 39,7% siempre la práctica, un 32,4% casi siempre, el 25% a veces, el 1,5% casi nunca y el otro 1,5% nunca lo hace. En cuanto a los datos obtenidos en la pregunta 12, se encontró que 67,6% siempre escoge su ropa, el 19,6% casi siempre la selecciona, el 13,2% a veces lo decide, y solo 1,5 nunca. Por lo que se llega al siguiente análisis, el mayor porcentaje de niños logra tomar pequeñas decisiones lo que facilitará el proceso de desarrollo emocional, sin embargo, es necesario ir mejorando cada vez más su escucha asertiva lo que permitirá mejorar sus niveles de paciencia.

### Análisis de la pregunta 13

Pregunta 13; ¿Pasa usted quince minutos o más por día o más con su hijo, en juegos o actividades no académicas? Por ejemplo, cocinar juntos, cantar, bailar ver películas etc.

**Tabla 34**

*Tiempo en familia*

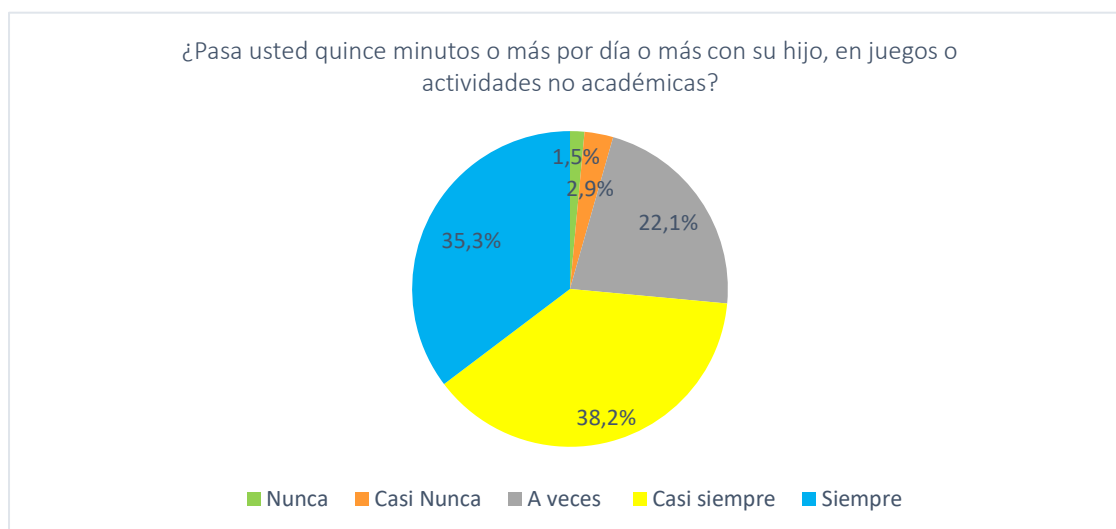
Opciones	Tabulación	Porcentaje
Nunca	1	1,5%
Casi Nunca	2	2,9%
A veces	15	22,1%
Casi siempre	26	38,2%
Siempre	24	35,3%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 31**

*Tiempo en familia*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Análisis e interpretación:** En base al tiempo que los padres pasan con sus hijos el 35,3% siempre lo hace, un 38,2% casi siempre, el 22,1% a veces, un 2,9% casi nunca y solo el 1,5% les dedican 15 minutos al día. Frente a los datos expuestos, se identifica que es necesario incentivar a las madres y padres a dedicar más momentos libres con sus hijos puesto que los niños necesitan pasar tiempo en familia.

### Análisis de la pregunta 14

Pregunta 14: ¿Aplica reglas y normas claras para desarrollar actividades en el hogar? Por ejemplo, recoger los juguetes, ayudar en el aseo de la casa, comer a la hora establecida etc.

**Tabla 35**

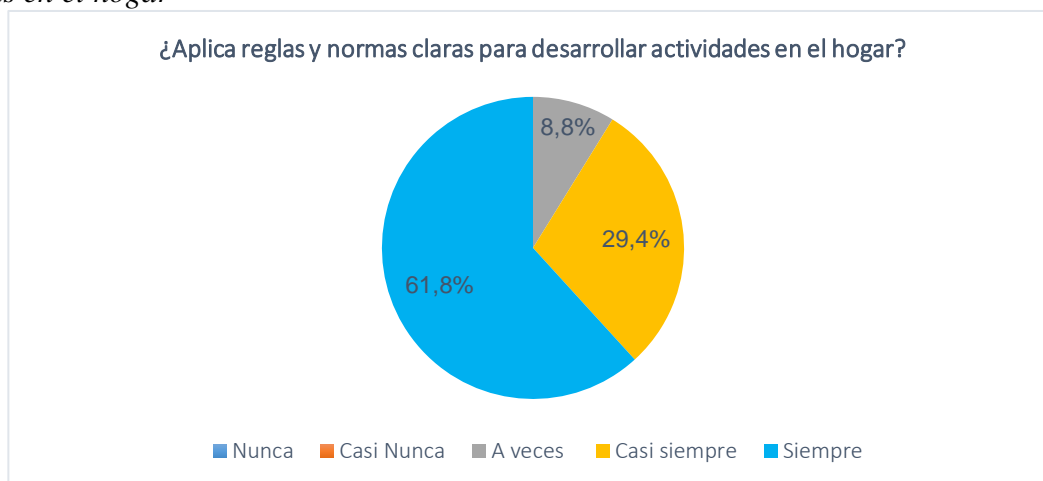
*Normas en el hogar*

Opciones	Tabulación	Porcentaje
Nunca	0	0%
Casi Nunca	0	0%
A veces	6	8,8%
Casi siempre	20	29,4%
Siempre	42	61,8%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 32**

*Normas en el hogar*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Análisis e interpretación:** Con respecto a las normas en el hogar, el 61,8% de los encuestados afirma que siempre lo hace, el 29,4% casi siempre y solo el 8,8% a veces. Frente a los datos expuestos, se identifica que los niños y niñas conocen la importancia de las reglas, siendo una ventaja en el desarrollo del entorno gamificado.

### Análisis de la pregunta 15

Pregunta 16: ¿Aplican en familia técnicas de relajación? Por ejemplo, escuchar música relajante, control de respiración, etc.

**Tabla 36**

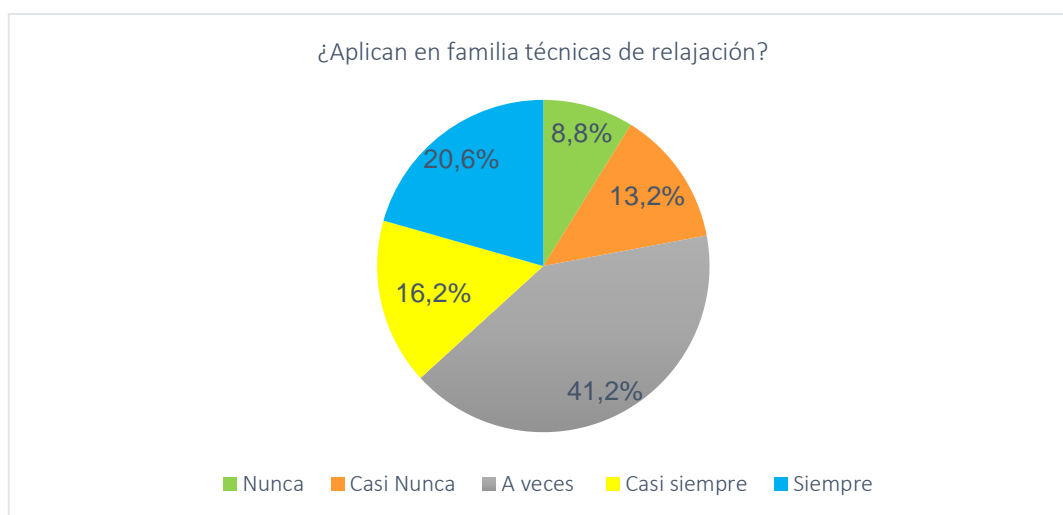
*Incidencia de las técnicas de relajación*

Opciones	Tabulación	Porcentaje
Nunca	6	8,8%
Casi Nunca	9	13,2%
A veces	28	41,2%
Casi siempre	11	16,2%
Siempre	14	20,6%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 33**

*Incidencia de las técnicas de relajación*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Análisis e interpretación:** Con respecto a las técnicas de relajación, el 20,6% de los encuestados lo hace siempre, el 16,2% casi siempre, mientras que el 41,2% a veces las aplica, un 13,2% casi nunca y finalmente un 8,8% nunca las realiza. En base a estos datos se analiza

que es necesario reforzar con los padres sobre la importancia de canalizar las emociones en familia.

### **Análisis de la pregunta 16 y 17**

**Pregunta 16:** ¿Ayuda usted a su hijo a expresar sus sentimientos y emociones?

**Tabla 37**

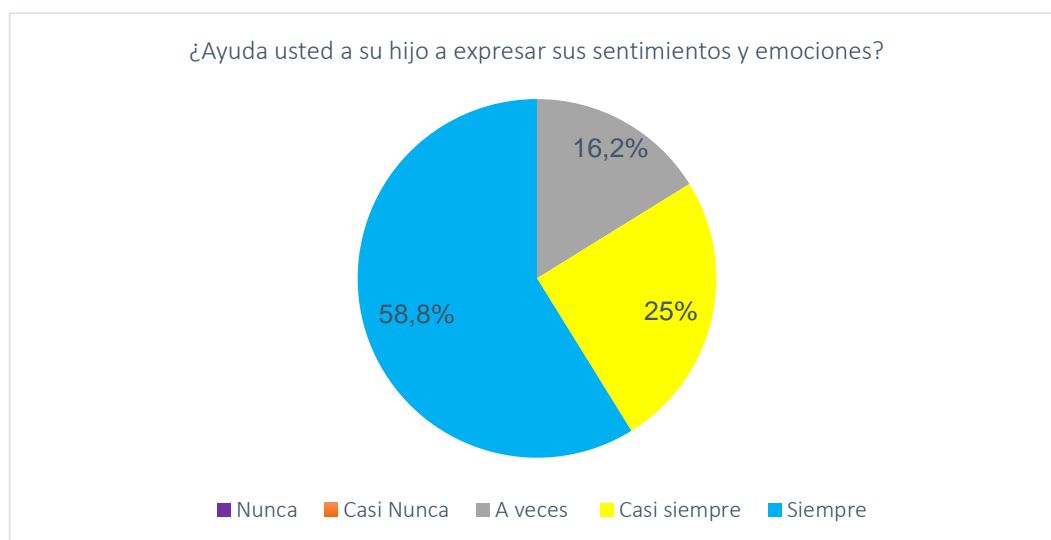
*Expresión de emociones y sentimientos*

Opciones	Tabulación	Porcentaje
Nunca	0	0%
Casi Nunca	0	0%
A veces	11	16,2%
Casi siempre	17	25%
Siempre	40	58,8%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 34**

*Expresión de emociones y sentimientos*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.  
Elaboración propia Pérez, J. (2021)

### Análisis de la pregunta 17

**Pregunta 17:** Ayuda usted a su hijo a generar ideas, ¿Qué le sirvan a la hora de resolver el problema?

**Tabla 38**

*Resolución de conflictos*

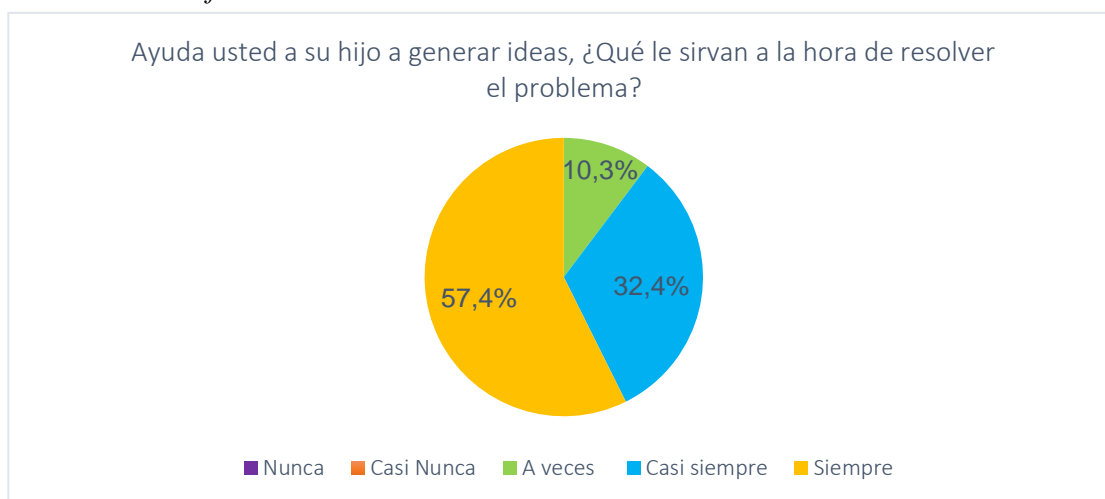
Opciones	Tabulación	Porcentaje
Nunca	0	0%
Casi Nunca	0	0%
A veces	7	10,3%
Casi siempre	22	32,4%
Siempre	39	57,4%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 35**

*Resolución de conflictos*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Análisis e interpretación:** Con respecto a la pregunta 16, el 58,8% de los padres ayuda a expresar las emociones y sentimientos de sus hijos, el 25% casi siempre lo hace y solo 16,2% a veces. En base a qué tan involucrados están los padres y madres en la resolución de problemas, se encontró que 57,4% ayuda a sus niños a generar ideas, un 32,4% casi siempre y un 10,3% solo a veces. Frente a estos datos se evidencia un interés por parte de los representantes por el desarrollo emocional de los niños, sobre todo es importante que los

infantes fortalezcan la prevención y solución de problemáticas con apoyo de su familia a través de una libre expresión de emociones y sentimientos. El que el mayor porcentaje de representantes se interese por estos factores se convierte en un beneficio para la aplicación de actividades emocionales.

### Análisis de la pregunta 18

Pregunta 18: ¿Con qué frecuencia expresa comentarios positivos a sus hijos, como eres capaz, tú puedes?

**Tabla 39**

*Comentarios positivos*

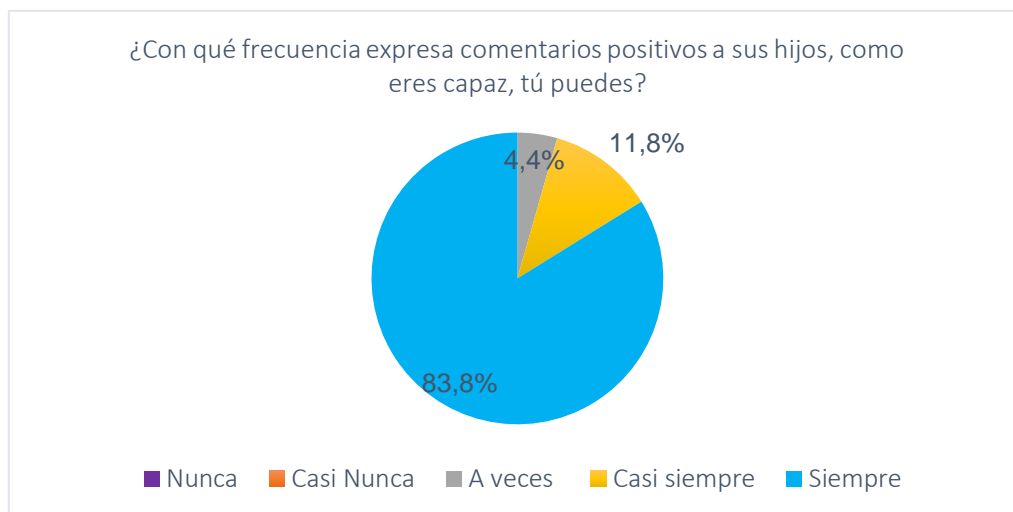
Opciones	Tabulación	Porcentaje
Nunca	0	0%
Casi Nunca	0	0%
A veces	3	4,4%
Casi siempre	8	11,8%
Siempre	57	83,8%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 36**

*Comentarios positivos*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Análisis e interpretación:** En la pregunta 19 se encontraron los siguientes datos, el 83,8% de los encuestados siempre expresa comentarios positivos a sus hijos, el 11,8% casi siempre y solo el 4,4% a veces lo hace. Con respecto a estos resultados se puede afirmar que los padres están preocupados por incentivar la autoestima de sus hijos, sobre todo existe un vínculo afectivo entre la familia y los niños.

### Análisis de la pregunta 19

**Pregunta 19:** Considera necesario, ¿Qué su hijo logre manejar sus emociones?

**Tabla 40**

*Necesidad del manejo emocional*

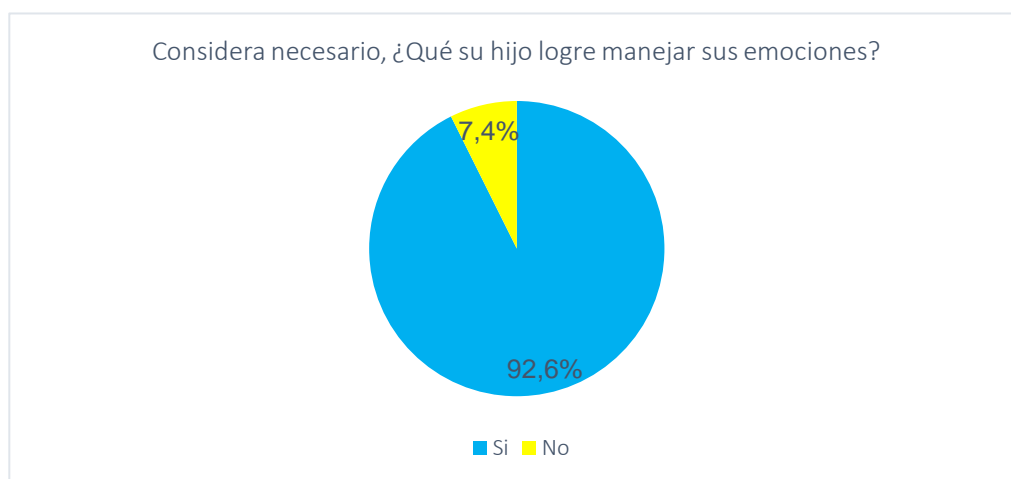
Opciones	Tabulación	Porcentaje
Si	63	92,6%
No	5	7,4%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 37**

*Necesidad del manejo emocional*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Análisis e interpretación:** Se hallaron los siguientes resultados, el 92,6% considera necesario que sus hijos manejen sus emociones y el 7,4% opina lo contrario. Frente a estos datos se afirma

que la gran mayoría está a favor del desarrollo emocional de los niños y esto es importante porque permitirá que los padres se vinculen de forma activa en las diversas actividades de sus hijos, permitiendo fortalecer los lazos afectivos familiares.

### Análisis de la pregunta 20

**Pregunta 22:** ¿Considera importante que se implemente una propuesta de educación emocional en el aula?

**Tabla 41**

*Propuesta de educación emocional*

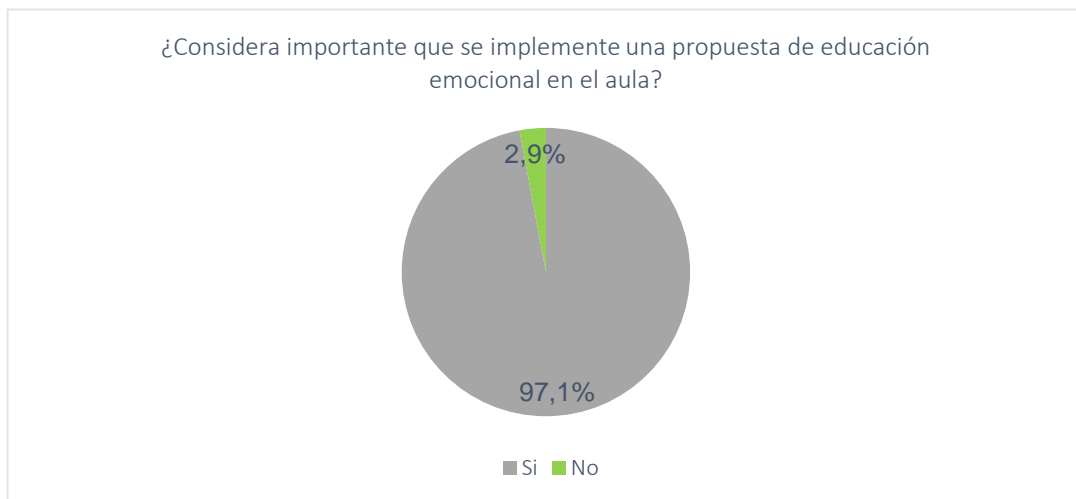
Opciones	Tabulación	Porcentaje
Si	66	97,1%
No	2	2,9%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 38**

*Propuesta de educación emocional*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Análisis e interpretación:** En base a los resultados, el 97,1% de los encuestados afirma que es importante implementar una propuesta de educación emocional dentro de las aulas y el 2,9% no está de acuerdo. Se puede afirmar que hay una apertura por parte de los padres de familia para la implementación de una propuesta pedagógica para el desarrollo emocional infantil.

## Análisis de la pregunta 21

**Pregunta 21:** En tiempos de pandemia, ¿Qué emociones o sentimientos ha observado en su hijo con mayor frecuencia?

**Tabla 42**

*Emociones o sentimientos durante la pandemia*

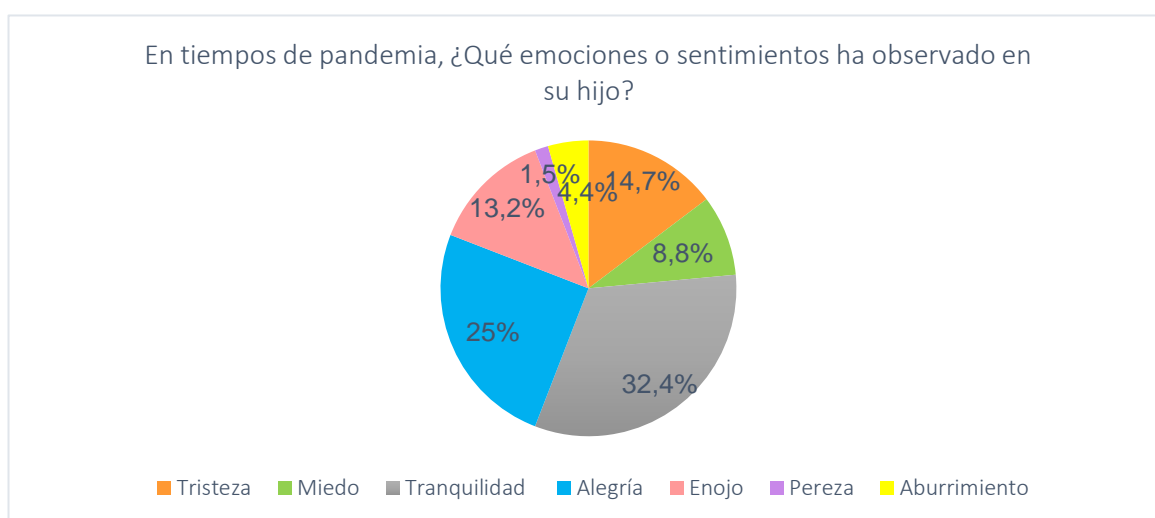
Opciones	Tabulación	Porcentaje
Tristeza	10	14,7%
Miedo	6	8,8%
Tranquilidad	22	32,4%
Alegría	17	25%
Enojo	9	13,2%
Pereza	1	1,5%
Aburrimiento	3	4,4%
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Gráfico 39**

*Emociones o sentimientos durante la pandemia*



Fuente: Encuesta a los representantes de 1EGB de la institución.

Elaboración propia Pérez, J. (2021)

**Análisis e interpretación:** Con respecto a las emociones y sentimientos que los encuestados han observado en sus hijos se encontró que, un 32,4% de los niños sintieron tranquilidad, el 25% alegría, un 14,7% tristeza, el 13,2% enojo, un 8,8% miedo, el 4,4% aburrimiento y solo el 1,5% pereza. Frente a los datos expuestos, se identifica una variedad de emociones percibidas, en algunos casos hay mayor asentamiento en unas que otras, esto se debe a cómo la familia y la escuela maneja la situación ante la emergencia sanitaria.

## CAPÍTULO V

### 5. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

#### 5.1. Descripción de la propuesta

La vida emotiva y afectiva en la infancia brinda valiosa información en el proceso de construcción de la personalidad. Las primeras conexiones emocionales y vínculos que el infante experimenta serán el camino para su desarrollo. Por muchos años la sociedad se ha centrado en potenciar el área cognitiva y motora, pero a partir de la década de los ochenta se plantean teorías sobre las reacciones del ser humano y como es capaz de expresar sus percepciones y emociones. De tal forma que surge la necesidad del desarrollo emocional, que es comprendido como el proceso de construcción de la identidad, seguridad y confianza mediante las relaciones con su entorno (Armas, 2010).

El desarrollo de un país se debe a cuanto en cuanto ha invertido en su educación (Irwin et al., 2007). Los estados deben brindar factibilidades que impulsen una mejora continua en la formación integral de los niños y niñas. Por este motivo el MINEDUC, en su Currículo de Educación General Básica 2016, hace énfasis de que el desarrollo infantil es integral y debe potenciar todas las dimensiones (psicomotriz, socio afectiva, cognitiva y física), a través de la aplicación de nuevas oportunidades de aprendizaje, que permiten la estimulación y exploración en ambientes diversos con interacciones positivas siendo la actividad lúdica como la principal estrategia en esta etapa.

Tras un análisis de datos obtenidos por parte de las docentes y representantes de los estudiantes del Primer Nivel de EGB de la Unidad educativa “Clemente Vallejo Larrea”, se pudo evidenciar un gran interés por el desarrollo emocional, aunque las docentes tengan la iniciativa de fomentar estas destrezas, existe la necesidad de proponer nuevas estrategias y actividades basadas en una educación emocional. Por este motivo se propone crear una propuesta para el desarrollo emocional infantil mediante el uso de la gamificación.

#### 5.2. Justificación

El Primer Nivel De Educación Básica o Preparatoria es un grado muy importante porque es el inicio de la educación obligatoria dentro del estado ecuatoriano, por esta razón para el proceso de enseñanza de los niños se lo realiza a través del conjunto de ámbitos de aprendizaje, que derivan una serie de destrezas que las docentes deben trabajar de forma integral y serán la base para toda su vida escolar. No obstante, aunque muchas de estas competencias tengan sus ámbitos respectivos la educación preescolar se vuelve transversal e interdisciplinaria a fin de explotar al máximo el aprendizaje de los niños.

Jeta (2017), afirma que, en la infancia, las conexiones neuronales se forman mucho más rápido en comparación con el resto de la vida, dando como resultado un mejor aprendizaje en esta etapa. De esta forma se puede aprovechar para potenciar las capacidades emocionales y afectivas, ya que el autor expresa que la vida afectiva en estos primeros años es el pilar para la vida afectiva en la adultez.

Es por esta razón que se debe aprovechar esta etapa de los estudiantes para potenciar su desarrollo emocional y no hay mejor forma que a través de nuevas estrategias que despierten el interés y curiosidad de los infantes. El emplear la gamificación permitirá trabajar los contenidos y desarrollar nuevas destrezas mediante las experiencias basadas en el juego (Revuelta Dominguez et al., 2017). El impacto que tendrá el aplicar estas actividades en los niños será beneficioso, debido que la educación debe centrarse en preparar a los niños y jóvenes para la vida a fin de crear un ambiente de prevención en patrones sociales negativos, por ende, al cubrir estos aspectos emocionales de forma prioritaria se fomentaría conductas preventivas y el inicio de un desarrollo emocional direccionado (Bisquerra, 2009).

### **5.3. Descripción de los destinatarios**

Esta propuesta está dirigida a los niños/as y sus representantes legales del Primer Año de Educación Básica y a las docentes de este nivel. Todos ellos son responsables y beneficiarios de la siguiente propuesta. No obstante, esta guía puede servir para otros niveles solo se debe ajustar el grado de dificultad.

### **5.4. Objetivos**

#### **Objetivo general**

Generar una propuesta pedagógica para promover el desarrollo emocional infantil, desde la Gamificación, dirigido a estudiantes de Primer Grado EGB en la Unidad Educativa “Clemente Vallejo Larrea”, durante el año escolar 2020-2021

#### **Objetivos específicos**

- Planificar actividades basadas en la Gamificación que promuevan el desarrollo de las competencias emocionales básicas en los estudiantes.
- Promover el uso de la gamificación en los docentes de preescolar, para el desarrollo emocional.
- Potenciar las capacidades básicas emocionales en los estudiantes a través de las técnicas de la Gamificación.

### 5.5.Contenidos

Para la planificación de los contenidos de la propuesta se ha tomado como base las competencias emocionales planteadas por Bisquerra (2009). Por esta razón el entorno gamificado estará compuesto por cinco dimensiones y cada una por subcategorías descritas en la Tabla 43, cada competencia corresponderá a un nivel dentro del entorno gamificado que se trabajarán

en el orden descrito y de forma progresiva.

**Tabla 43**

#### *Competencias emocionales*

Nivel	Dimensiones	Subcategorías
1	<b>Conciencia emocional</b>	Comprender las propias emociones.
		Etiquetar las emociones
		Comprender las emociones de los demás.
2	<b>Regulación emocional</b>	Expresión emocional.
		Controla sus emociones.
		Autogenerar emociones positivas.
2	<b>Autonomía emocional</b>	Incentivar la autoestima
		Promover la automotivación
		Reconocer sus propias cualidades
2	<b>Competencia social</b>	Respeto hacia los demás
		Comunicación receptiva y expresiva
		Buenas actitudes
5	<b>Habilidades para la vida</b>	Ciudadanía activa, participativa
		Hábitos de higiene

Nota. Describe las competencias emocionales propuestas por Bisquerra (2009).

### 5.6.Estrategias metodológicas

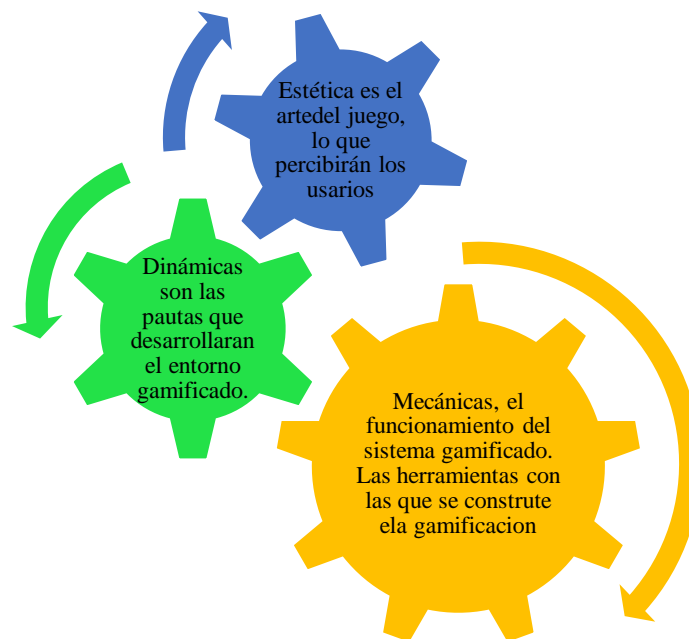
La gamificación es considerada al mismo tiempo como una metodología y estrategia, que permite crear espacios de aprendizaje a través de la participación directa a fin de dar respuesta a una necesidad y objetivo (Revuelta Dominguez et al., 2017). Sin embargo, los sistemas gamificadas son grandes mundos compuestos por diversas actividades que necesitan el apoyo de otras técnicas como:

- Trabajo colaborativo se considera necesario trabajo en equipos, ya que durante el desarrollo de algunas actividades se trabajará por gremios, a través de una relación de interdependencia entre los miembros a fin de cumplir los desafíos. Así mismo, se promueve la autosuperación de los estudiantes.
- Aula invertida el comprender los temas con anticipación permitirá crear un aprendizaje significativo, durante algunas tareas se les presentarán mini desafíos que con ayuda de la familia los resolverán y servirá como apertura a los siguientes niveles.

La presente propuesta aplica una metodología basada en los elementos de la gamificación:

#### Gráfico 40

##### *Elementos de la gamificación*



*Elaboración propia. (Pérez, 2021)*

## 5.7.Desarrollo de la propuesta

### 5.7.1. Detalles

- **Nombre del entorno gamificado:** “Emotion Land”
- **Tema:** Desarrollo de las competencias básicas emocionales
- **Participantes:** 30 personas (los grupos de trabajo estarán conformados por 5 personas).
- **Distribución de las actividades en jornadas:**

Esta distribución de jornadas se puede adaptar de acuerdo a las necesidades de la clase.

**Tabla 44**

*Distribución de jornadas*

Distribución de las actividades en jornadas				
<b>Fase preliminar</b>	Inmersión al entorno gamificado. Narrativa			20 min
<b>Fase</b>	<b>Jornada</b>	<b>Desafío</b>	<b>Actividad</b>	<b>Tiempo estimado</b>
<b>Fase 1</b>	Jornada 1	Desafío 1 y 2	Clabbert y las emociones	5 minutos
				25 minutos
	Jornada 2	Desafío 3	Las Charadas de Clabbert	15 min elaboración
				30 min juego
<b>Fase 2</b>	Jornada 3	Misión salvavidas	Las estrategias de Arion	5 minutos
		Desafío 4	El nudo de Arion	35 minutos
	Jornada 4	Desafío 5	Las melodías de Arion	20 minutos
	Jornada 5 (Casa)	Desafío 6	Collage de mucho amor	Sin tiempo.
<b>Fase 3</b>	Jornada 6 (Casa)	Desafío 7	Sabrina y el espejo mágico	20 minutos
	Jornada 7	Desafío 8	Mural de mis cualidades	40 minutos
	Jornada 8(Casa)	Desafío 9	El bosque de los recuerdos	Sin tiempo.
<b>Fase 4</b>	Jornada 9	Desafío 10	Horus pone a prueba la comunicación.	45 minutos
	Jornada 10	Desafío 11	Horus el cuestionador	20 minutos

*Elaboración propia (Pérez, 2021)*

## 5.7.2. Descripción del entorno gamificado



En un lugar no tan lejano, había un Reino llamado "Emotion land" donde habitaban diversas criaturas del bosque, como hadas, elfos, duendes, animales y muchos más. Todos ellos vivían en armonía gracias al poder de la magia del Gran Árbol. Sin embargo, a las afueras del reino, vivía la bruja Agnes, que había dejado que la ira y el orgullo gobiernan su vida. Ella no quería que nadie más viviera feliz y en paz.



Por eso dejó en libertad a cuatro guardianes legendarios de la oscuridad para destruir el gran árbol.

Sin embargo, la Maga Sabrina que se caracterizaba por explorar y descubrir nuevas cosas, se había enterado del mal que acechaba su preciado reino "EMOTION LAND". Pero ella sabe que sola no puede, ha venido hasta aquí para pedirles su ayuda.

Hadas, duendes, elfos del bosque. Soy el Maga Sabrina el día de hoy he venido en busca de su ayuda para proteger nuestro reino y el gran árbol. Los cuatro guardianes son fuertes y astutos y han dejado diversos retos y desafíos para nosotros, pero sé que juntos vamos a luchar para vencerlos. Todos juntos iniciaremos una aventura dentro de los misterios del bosque, donde pondrán a prueba sus conocimientos, el trabajo en equipo y sus aptitudes para luchar contra el mal.

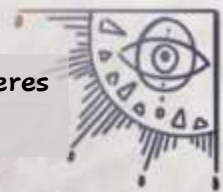


## INDICACIONES

- Se trabajará en dos espacios, el aula y la casa.
- Los padres serán apoyo fundamental en este proceso.
- Se debe elaborar gremios de 6 personas, es importante que unos a otros se impulsen.
- En todo momento se debe promover la escucha activa y el respeto de turnos.
- Es necesario que la o el docente invite a los niños/as a transportarse al mundo gamificado con la imaginación esto incentivará a un mejor desarrollo de las actividades.
- Cada misión tiene su nivel de dificultad y a su vez la medalla de logro que obtendrán cuando culminen las actividades.
- Es necesario aclarar que, aunque haya un tiempo aproximado en las actividades es importante respetar el ritmo de los niños, NO es quién más pronto terminó el desafío si no promover a culminar con las actividades.
- Si en algún momento el infante se siente abrumado recuerde que escogió un personaje, se puede hacer uso de esas habilidades para incentivar el autoestima y motivación del niño.
- La o el docente debe promover que todos en conjunto tienen un objetivo y deben trabajar cooperativamente, puesto que mientras más trabajo en equipo haya el Gran Árbol estará protegido



Habr  4 niveles de dificultad una vez que los superes obtendr s una medalla con tu rango.



 Enhorabuena has pasado el primer nivel!

- Comprende las emociones.
- Identifica las emociones.



 Enhorabuena has pasado el segundo nivel!

- Entiende la importancia de regular las emociones.
- Expresa sus emociones



 Enhorabuena has pasado el tercer nivel!

- Logra mejorar su autoestima.
- Noci n de generarse automotivaci n.



 Enhorabuena has pasado el cuarto nivel!

- Domina habilidades sociales como la comunicaci n, respeto, espera turnos.
- Comprende la importancia de h bitos de cuidado para su bienestar.

Las hadas del bosque han sido bondadosas, han dejado estos ítems que te servirán en momentos de apuro, sin embargo, los guardianes te los darán cuando cumplas ciertos desafíos

### Fuente de la sabiduría



Clase: Ayuda

**Poder especial:** Repetir el video sin límite de tiempo.

**Información:** Los estudiantes podrán usar este ítem cuando necesiten observar nuevamente algún video o material de refuerzo

### Mentor



Clase: Ayuda

**Poder especial:** Solicitar alguna explicación extra.

**Información:** Los estudiantes podrán usar este ítem cuando necesiten o tengan alguna duda de cualquier tema pasado o algún programa

### Tiempo del bosque



Clase: Ayuda


**Poder especial:** Tiempo extra



**Información:** Los estudiantes podrán usar este ítem cuando necesiten tiempo, solo es válido para 10 minutos más.

## 5.8. Planificación de actividades

Tabla 45

Detalle de actividades fase 1


DETALLE DE ACTIVIDADES				
FASE 1				
<b>Nivel</b>	1		<b>Rango</b>	Novato
<b>Contenido/ Tema</b>	Conciencia emocional		<b>Destreza</b>	<b>CS.1.1.1.</b> Reconocer que es un ser que siente, piensa, opina y tiene necesidades.
<b>Antagonista Clabbert</b> 	<b>Rango de dificultad</b>	Fácil	<b>Propósito</b>	Poner a prueba la concentración de los guerreros.  Desafiar la agilidad mental para identificar las emociones.
	<b>Puntos de Experiencia</b>	200 PE		
<b>PE</b>	<b>Misión 1</b>	<b>Descripción</b>		<b>Recurso</b>
<b>50 PE</b>	<b>Desafío 1 Clabbert y las emociones</b> Aula de clase	<b>Narrativa:</b> <i>Caballeros y guerreras pondré a prueba sus habilidades, están listos para este primer desafío.</i> <b>Objetivo:</b> Poner a prueba la concentración y atención. <b>Desarrollo:</b> Actividad observa el siguiente video. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qBZSISGo4N1k">https://www.youtube.com/watch?v=qBZSISGo4N1k</a>		YouTube
<b>100 PE</b>	<b>Desafío 2</b> Aula de clase	<b>Narrativa:</b> <i>Criaturas del bosque, ahora tiene que enfrentarse a mi segundo desafío, pondré a prueba sus conocimientos.</i>		Página web Internet
				Identifica y da nombre a las emociones básicas. Utilización de vocabulario emocional para identificar las emociones.  Representa emociones a través de gestos corporales y faciales.

		<p><b>Objetivo:</b> Analizar la información e identificar las emociones.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Acceder el enlace y resolver las interrogantes. <a href="https://afly.co/kg74">https://afly.co/kg74</a></p>		Respeta turnos para participar.
<p><b>50 PE</b></p> <p><b>Bonificación</b> El gremio que más tarjetas acierte obtendrá el ítem secreto.</p>	<p><b>Desafío 3</b> <b>Las charadas de Clabbert</b> Aula de clase</p>	<p><b>Narrativa:</b> <i>El siguiente desafío será una prueba complicada. Deben reunirse con su gremio y enfrentarse a mis tarjetas de las emociones, están listos.</i></p> <p><b>Objetivo:</b> Aprender a mostrar las propias emociones a través de mímicas corporales y faciales</p> <p><b>Desarrollo:</b> Elaborar las tarjetas de las emociones. Jugar charadas. Acceso a la explicación detallada y material de apoyo <a href="https://view.genial.ly/612ce783522db10d76589396/presentation-presentacion-emociones">https://view.genial.ly/612ce783522db10d76589396/presentation-presentacion-emociones</a> Toma una foto y compártela con los demás gremios. <a href="https://padlet.com/jppspame96/m22519grp98n2fa9">https://padlet.com/jppspame96/m22519grp98n2fa9</a></p>	<p>Cartulinas</p> <p>Marcadores</p> <p>Cronómetro</p> <p>Impresora</p> <p>YouTube</p> <p>Padlet</p>	
<b>Puntos Obtenidos</b>	200 PE		<b>Medallas</b>	
<b>Ítems Obtenidos:</b>				



*Elaboración propia (Pérez, 2021)*

**Tabla 46**

*Detalle de actividades Fase 2*

DETALLE DE ACTIVIDADES					
FASE 2					
<b>Nivel</b>	2		<b>Rango</b>	Veterano	
<b>Contenido/ Tema</b>	Regulación emocional		<b>Destreza</b>	CS.1.1.11. Practicar las normas de seguridad de su centro escolar desde la autorregulación para cuidarse así mismo.	
<b>Antagonista Arion</b> 	<b>Rango de dificultad</b> <b>Puntos de Experiencia</b>	Normal 400 PE	<b>Propósito</b>	Poner a prueba la concentración de los guerreros. Cuestionar a los jugadores en el manejo de sus propias emociones.	
<b>PE</b>	<b>MISIÓN 2</b>	<b>Descripción</b>		<b>Recurso</b>	<b>Logro desbloqueado</b>
<b>100 PE</b>	<b>Misión salvavidas</b>	<b>Narrativa</b> <i>Amigos soy Sabrina la maga, lo han hecho muy bien contra Clabbert, sin embargo, su aura me dice que están cansados así que les enseñaré unas técnicas milenarias.</i> <b>Objetivo:</b> Aprender técnicas de relajación <b>Desarrollo:</b> <b>Actividad:</b> observar el video y repetir los movimientos <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o9uaRmHiAwc">https://www.youtube.com/watch?v=o9uaRmHiAwc</a>		YouTube Tapete	Reconoce que existen técnicas para la regulación emocional. Identifica la importancia de expresar sus emociones. Entiende la importancia de autogenerar emociones positivas.


300 PE	<b>Desafío 4</b> <b>El nudo de Arion</b>	<b>Narrativa</b> <i>Soy Arion, he venido a alterar a todas las hadas de las emociones, si quieren salvarlas deben resolver mis desafíos Estaré observando si pueden esperar su turno y escuchar atentamente.</i> <b>Objetivo:</b> Poner a prueba la concentración y atención. <b>Desarrollo:</b> Actividad 1. Observar el video. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=O-HcKPggjmE">https://www.youtube.com/watch?v=O-HcKPggjmE</a> Preguntas: ¿Qué sentía Dany? ¿Por qué creció tanto el nudo? ¿Qué le enseñó su mamá? ¿Cuándo nos enojemos que debemos hacer? <b>REGLAS:</b> Los niños deberán sentarse en gremios, la maestra hará las preguntas, los niños tendrán la libertad de ir respondiendo, pero deben esperar su turno para que todos puedan participar.	Internet Computador Parlante Cartulinas Marcadores YouTube	Toma conciencia de la escucha receptiva.
	<b>Desafío 5</b> <b>Las melodías de Arion</b>	<b>Narrativa</b> <i>Eso estuvo muy fácil, Ahora pondré en juego su concentración, para esto encontrarán unos implementos mágicos que les servirá para la siguiente batalla, recuerden deben cuidar sus herramientas y no desperdiciar.</i> Actividad 2. Escuchar y concentrarse <a href="https://www.youtube.com/watch?v=abejevq2DLw">https://www.youtube.com/watch?v=abejevq2DLw</a> Se pondrá el video, los niños escucharan las distintas melodías y dibujaran lo que ellos perciban como si fuera un collage.		
100 PE Bonificación	<b>Desafío 6</b>	<b>Narrativa</b>	Canva	

Recibe un ítem secreto.	<b>Casa</b> Collage de mucho amor	<p><i>Han podido resolver mis desafíos, pero no son todos, viene la prueba final de mi custodia. Sin embargo, necesitan ayuda de sus familias. Creen que puedan cumplir el siguiente reto.</i></p> <p><b>Objetivo:</b> Poner a prueba el cumplimiento de tareas. Fortalecer el vínculo familiar y generar emociones positivas</p> <p><b>Desarrollo:</b> Elaborar con la familia un collage de frases positivas. Tomarse una foto con sus seres queridos y cada uno escribir mensajes lindos.</p> <p><a href="https://afly.co/92w6">https://afly.co/92w6</a></p>		
<b>Total, de Puntos Obtenidos</b>	400 PE	<b>MEDALLAS</b>		
<b>Ítems Obtenidos:</b>				

*Elaboración propia (Pérez, 2021)*

**Tabla 47**

*Detalle de actividades Fase 3*

DETALLE DE ACTIVIDADES				
FASE 3				
<b>Nivel</b>	3		<b>Rango</b>	Élite
<b>Contenido/ Tema</b>	Autoestima emocional		<b>Destreza</b>	CS.1.2.5. Practicar normas de respeto consigo mismo y con los demás seres.
<b>Antagonista Balder</b> 	<b>Rango de dificultad</b> <b>Puntos de Experiencia</b>	Difícil 550 PE	<b>Propósito</b>	Desafiar a los jugadores a expresar cualidades de uno mismo tanto a nivel físico como personal Retar a los miembros de la familia a compartir momentos.
<b>PE</b>	<b>MISIÓN 3</b>	<b>Descripción</b>		<b>Recurso</b>
<b>PARTE PRELIMINAR</b>				
<b>100 PE</b> <b>Bonificación</b> Recibirán un ítem secreto	<b>Desafío 7</b> <b>Casa</b> <b>Sabrina y el espejo mágico</b>	<b>Narrativa</b> <i>Soy la maga Sabrina, esta actividad debes hacerla en casa, te va a servir para enfrentarte al temido Balder.</i> <b>Objetivo:</b> Aprender sobre las cualidades <b>Desarrollo:</b> <b>Actividad:</b> observar el video. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=N2gYipqPhtg">https://www.youtube.com/watch?v=N2gYipqPhtg</a> El siguiente reto será dibujarse en el siguiente enlace, guárdalo para luego socializarlo.		Video Computador YouTube  Expresa cualidades y rasgos físicos de sí mismo Toma de conciencia de la escucha receptiva. Identifica emociones a través de la música.


		<a href="http://es.hellokids.com/c_24886/dibujo-para-ninos/linea/fabrica-para-dibujar-online">http://es.hellokids.com/c_24886/dibujo-para-ninos/linea/fabrica-para-dibujar-online</a> Regla: en la clase los niños socializarán por gremios la experiencia.		
<b>PARTE 1</b>				
<b>300 PE</b>	<b>Desafío 8 Mural de mis cualidades</b>	<b>Narrativa</b> <i>Soy Balder, es momento de poner a prueba el trabajo en equipo.</i> <b>Objetivo:</b> Interpretar las emociones percibidas. <b>Desarrollo:</b> Actividad 1. Observar el video. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=yu-wFlieWDk">https://www.youtube.com/watch?v=yu-wFlieWDk</a> Actividad 2. Hacer cartelera en la espalda, en esta actividad se puede adaptar para facilidad de los niños, cada uno puede tener la hoja y los compañeritos ir escribiendo en su propio código las cualidades. Luego Socializar Tomarse una foto y subir al siguiente enlace <a href="https://afly.co/92w6">https://afly.co/92w6</a>	Internet Computador Cartulinas Marcadores Témperas. YouTube Canva	
<b>150 PE</b>	<b>Desafío 9 El bosque de los recuerdos</b>	<b>Narrativa:</b> <i>Estoy débil pero aún tengo el ultimo reto para ustedes y su familia.</i> <b>Objetivo:</b> Fortalecer el vínculo familiar y generar emociones positivas <b>Desarrollo:</b> Observar en familia el álbum familiar y ver como nuestro guerrero ha ido cambiando y recordar aventuras. Tomarse una foto de recuerdo y subirla al siguiente enlace. <a href="https://afly.co/92w6">https://afly.co/92w6</a>	Canva. Fotografías	
<b>Puntos Obtenidos</b>		550 PE	<b>MEDALLAS</b>	


<b>Ítems Obtenidos:</b>	 A dark blue rectangular icon featuring a cartoon wizard with a white beard, a blue pointed hat, and a yellow staff with a blue orb. The word "Mentor" is written in white above the wizard.	 A circular icon with a light blue background and a dark red ribbon. Inside the circle is a red book with the word "Éxito" written above it.
-------------------------	--	---

*Elaboración propia (Pérez, 2021)*

**Tabla 48**

*Detalle de actividades Fase 4*

DETALLE DE ACTIVIDADES					
FASE 4					
<b>Nivel</b>	4		<b>Rango</b>	Profesional	
<b>Contenido/ Tema</b>	Habilidades sociales Habilidades para la vida		<b>Destreza</b>	<b>CN.1.2.1.</b> Dialogar mostrando respeto por el criterio y las opiniones de los demás, en el medio que se desenvuelve. <b>CS.1.1.7.</b> Practica Hábitos de alimentación, higiene y cuidado personal con autonomía	
<b>Antagonista Horus</b> 	<b>Rango de dificultad</b> <b>Puntos de Experiencia</b>	Muy difícil 700 PE	<b>Propósito</b>	Desafiar a los jugadores a escuchar a los demás, esperar su turno para participar y a opinar. Poner a prueba los conocimientos sobre su bienestar, higiene y cuidado	
PARTE 1					
<b>Puntos de experiencia PE</b>	<b>MISIÓN 3</b>	<b>Descripción</b>		<b>Recurso</b>	<b>Logro desbloqueado</b>
<b>400 PE</b>	<b>Desafío 10</b> <b>Aula</b> <b>Horus pone a prueba la comunicación</b>	<b>Narrativa</b> <i>Soy Horus, el último guerrero legendario, no será fácil este desafío, pondré a prueba su concentración y les desafiare a esperar, cada participante deberá esperar con calma para poder hablar,</i> <b>Objetivo:</b> Seguir las normas del juego. Escuchar y comunicarse asertivamente.		Video Computador YouTube Osito de peluche.	Espera paciente su turno para hablar. Escucha activamente las opiniones de los demás. Toma conciencia de las normas de convivencia.

		<p><b>Desarrollo:</b>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=nWh5MHf7wxQ">https://www.youtube.com/watch?v=nWh5MHf7wxQ</a></p> <p><b>Reglas/ Indicaciones</b>  Si es posible dividir al grupo en dos partes sería mejor.  La docente hará un círculo en el aula con los niños sentados en la alfombra y generará un pequeño debate controlado. El objetivo es que profundice más su respuesta. Los niños podrán responder siempre y cuando tengan el osito de la verdad.</p>		
<b>PARTE 2</b>				
<b>300 PE</b>	<b>Desafío 11 Horus el cuestionador</b>	<p><b>Narrativa:</b>  <i>Estás casi a la recta final, estás listo para mi último desafío.</i></p> <p><b>Objetivo:</b>  Poner a prueba la concentración y atención.  Identificar normas de higiene y cuidado</p> <p><b>Desarrollo:</b>  <a href="https://kahoot.it/challenge/09454824?challenge-id=df8b05fe-b124-4ba1-9d2f-b12700aa718f_1630446548696">https://kahoot.it/challenge/09454824?challenge-id=df8b05fe-b124-4ba1-9d2f-b12700aa718f_1630446548696</a></p>	Internet Computador Kahoot	Practica hábitos de higiene y cuidado.
	<b>Bonus extra</b>	Durante todo el entorno gamificado, la docente fue recopilando fotos en la herramienta Canva, esto servirá como recuerdo de todos los trabajos hechos durante todo este entorno.	Canva	
<b>Total, de Puntos Obtenidos</b>		550 PE	<b>MEDALLAS</b>	
				

*Elaboración propia (Pérez, 2021)*

## 5.9. Evaluación

El proceso de evaluación debe ser parte de todo proceso educativo, por ende, es indispensable la evaluación dentro de la educación emocional, Bisquerra (2009), plantea que para realizar esta acción se debe tomar en cuenta la perspectiva ecológica y sistemática, es decir analizar el entorno donde se está desarrollando la actividad y la mejor forma para evaluar esta área es basándose en los comportamientos del estudiante en situaciones cotidianas. Es decir, aunque haya actividades planteadas el docente tiene que ser constante y progresivo en la evaluación. Por esta razón el cuerpo del profesorado debe analizar el comportamiento y desarrollo emocional en tres momentos y sobre todo ajustarse a los instrumentos que le permitan recoger la información respectiva:

**Tabla 49**

### *Momentos de la evaluación*

<b>Momentos de la evaluación</b>	<b>Descripción</b>	<b>Instrumentos</b>
Evaluación Inicial	Conocer a los estudiantes es fundamental, esto será la base en el aprendizaje. Debido a que es necesario saber cuál es el contexto social, cultural y familiar en el que se desarrolla, e inclusive entender cómo es el vínculo dentro de la familia debido a que influye de forma directa en el desarrollo de los niños.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ficha de entrevista y matrícula.</li></ul> Esta información tiene el Departamento de Consejería estudiantil DECE y secretaría.
Evaluación del Proceso	Debe ser continua y permanente, aquí se va registrando los avances, logros, y actitudes del estudiante. Sobre todo, permite comprender los diferentes ritmos de los estudiantes y adaptar las actividades.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lista de cotejo en el desarrollo de las actividades.</li><li>• Anecdotario que sirva para registrar eventos, es decir superar un desafío o a la vez anotar un momento negativo.</li></ul>
Evaluación Final	Permite tener la información organizada y obtener una recopilación final de todos los avances.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Portafolio que es la recopilación de los trabajos de los estudiantes, en esta propuesta se adapta este instrumento y pretende crear un video que englobe momentos significativos para los niños.</li></ul>

*Nota:* Información recolectada del Currículo de Educación Inicial (2014)

Se vuelve hacer énfasis en la intención de los siguientes instrumentos es para conocer el nivel de los estudiantes tanto en el comportamiento de las actividades planteadas y el nivel en la adquisición de ciertas destrezas del desarrollo emocional.

#### 5.9.1. Anecdótico

<b>Nombre:</b>	
<b>Fecha:</b>	
<b>Descripción del Hecho</b>	
<b>Descripción del contexto</b>	
<b>Involucrados</b>	
<b>Solución propuesta</b>	*Analizar después de un tiempo si la solución fue la correcta.

*Elaboración propia (Pérez, 2021)*

#### 5.9.2. Lista de cotejo

##### 5.9.2.1. Lista de cotejo para evaluar los comportamientos habituales del estudiante

Nombre	Fecha		
	Área Personal Social		
Indicadores	SI	NO	Observaciones
Respetan horarios de clases, llegar puntuales.			
Mantienen escucha activa			
Establece conversaciones.			
Llevan los materiales solicitados por la docente.			
Respeto el turno para hablar			
Cuando se le niega algo escucha los motivos y los respeta			
Demuestra autonomía en las actividades			
Expresan por si solos lo que perciben y sienten.			

*Elaboración propia (Pérez, 2021)*

### 5.9.2.2. Lista de cotejo para el desarrollo de las actividades

Nombre	Fecha			
<b>FASE 1</b>				
Indicadores	Adquirida (A)	En Proceso (EP)	Iniciada (I)	No aplica (N/A)
Identifica y da nombre a las emociones básicas				
Utilización de vocabulario emocional para identificar las emociones.				
Representa emociones a través de gestos corporales y faciales.				
<b>FASE 2</b>				
Reconoce que existen técnicas para la regulación emocional.				
Entiende que es necesario generar emociones asertivas y positivas.				
Toma de conciencia de la escucha receptiva.				
<b>FASE 3</b>				
Expresa cualidades y rasgos físicos de sí mismo.				
Identifica emociones a través de la música.				
<b>FASE 4</b>				
Escucha activamente las opiniones de los demás				
Comprende las normas de convivencia.				
Practica hábitos de higiene y cuidado.				

*Elaboración propia (Pérez, 2021)*

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### CONCLUSIONES

1. Los estudiantes de Primer Año EGB de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, presentan un nivel emocional no uniforme y existen indicios de una baja autorregulación. Esto se debe a que los procesos de maduración no son iguales dado que no hay dos seres humanos idénticos, lo que genera que cada uno aprenda y adquiera destrezas de acuerdo con sus capacidades, motivaciones y experiencias. Por consiguiente, direccionar y guiar la educación emocional desde edades tempranas es fundamental, de modo que el niño durante todo su desarrollo evolutivo pueda adquirir con más facilidad competencias como la conciencia emocional, regulación, empatía entre otras, que serán indispensables a lo largo de su vida.
2. Durante la investigación se halló que hay un escaso conocimiento sobre el desarrollo emocional por parte del profesorado. Motivo por el cual se genera la necesidad de capacitar no solo al personal docente sino a toda la comunidad educativa como tal, puesto que es trabajo de toda la institución ser actores principales durante la formación holística de los estudiantes. Así mismo es indispensable que las educadoras estén en una constante actualización de nuevas metodologías activas que les permita innovar dentro del proceso de enseñanza a fin de aprovechar al máximo el potencial de cada estudiante.
3. Los representantes legales de los estudiantes tienen un gran interés en el desarrollo emocional de sus hijos e hijas. Siendo así una gran ventaja para la creación de la propuesta, debido a que el vínculo familiar es fundamental para una verdadera educación emocional. La participación activa de la familia en las diversas actividades permitirá fortalecer áreas como la autoestima, autonomía, confianza y sobre todo la construcción de lazos afectivos significativos entre los miembros del hogar.
4. La creación de una propuesta dirigida al desarrollo emocional infantil desde el enfoque de la Gamificación contribuye altamente a la necesidad de mejorar esta área que por mucho tiempo ha estado descuidada por la sociedad. El implementar metodologías que envuelvan al estudiante en un mundo basado en sus necesidades e intereses permite que, a través de la experimentación, juego y motivación, los educandos construyan un aprendizaje significativo y fortalezcan sus competencias emocionales.

## RECOMENDACIONES

1. Se propone al Ministerio de Educación implementar en su currículo de educación, un Ámbito de desarrollo que esté enfocado directamente al área emocional. A si mismo proponer destrezas que potencien las competencias emocionales a fin de llevar un proceso gradual, continuo y sistemático.
2. Capacitar constantemente al cuerpo docente en herramientas digitales o estrategias innovadoras, de tal forma de que se pueda contar con profesionales que estén aptos para mejorar sus procesos de enseñanza para un desarrollo idóneo en el área emocional.
3. Se sugiere la participación activa de los representantes legales en el proceso del desarrollo emocional a fin de fortalecer los vínculos afectivos de los estudiantes. Además, es necesario que la familia comprenda los procesos emocionales de los niños a fin de que tanto como en la escuela y el hogar esta formación sea llevada de forma idónea.
4. Se propone que la Institución educativa continúe este proceso de educación emocional durante toda la vida estudiantil a fin de evaluar resultados futuros. Además, implementar desarrollo emocional en todos los niveles del plantel.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Aguaded, M. C. (2017). Estrategias para potenciar la inteligencia emocional en educación infantil: aplicación del modelo de Mayer y Salovey. *Tendencias Pedagógicas*, 30(2017), 175–190. <https://doi.org/10.15366/tp2017.30.010>
2. Alejaldre, L., & García, A. M. (2015). Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. *III Jornadas de Formación de Profesores de ELE En Hong Kong*, 73–83.
3. Armas, R. (2010). Desarrollo Emocional. In *Desarrollo emocional* (1st ed., Vol. 53, Issue 9). Abya Yala.
4. Armus, M., Duhalde, C., Olivier, M., & Woscoboinik, N. (2012). *Desarrollo Emocional: clave para la primera infancia*. 78.
5. Belli, S., & Íñiguez-Rueda, L. (2008). El estudio psicosocial de las emociones: una revisión y discusión de la investigación actual. *Psico*, 39(2), 139–151.
6. Bericat, E. (2012). Emociones. *Sociopedia.Isa*, 1–13. <https://doi.org/10.1177/205684601261>
7. Bisquerra, R. (2009). Psicopedagogía de las emociones. In *Editorial Síntesis* (Issue 1). Editorial Síntesis.
8. Bisquerra, R. (2014). Educación emocional e interioridad. In *Maestros del corazón. Hacia una pedagogía de la interioridad* (pp. 223–250). Wolters Kluwer.
9. Bisquerra, R., & García, E. (2018). Revista Del Consejo. *Revista Del Consejo Escolar de Estado*, 5, 15–27. [https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/178704/Bisquerra\\_Educacion\\_Emocional.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/178704/Bisquerra_Educacion_Emocional.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
10. Bisquerra, R., & Núria, E. (2007). Las competencias emocionales. *Educación XXI*, 10, 61–82.
11. Calderón, M., González, G., Salazar, P., & Washburn, S. (2014). El papel docente ante las emociones de niños y niñas de tercer grado. “*Actualidades Investigativas En Educación*,” 14(1), 1–23.
12. Carrillo, A., & Gómez, M. D. (2018). ¿Influyen las prácticas educativas en el desarrollo de la Inteligencia emocional de sus hijos? *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 203–2012.
13. Casassus, J. (2007). *La Educación del Ser Emocional* (2nd ed.). Indigo. <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbmNkZXNhenJvbGxvcGVyc29uYWx1YXxneDoxMDFkY2MyYTVjY2MwYzg3>

14. Castro, A. (2005). Alfabetización emocional: la deuda de enseñar a vivir con los demás. *Revista Iberoamericana de Educación*, 37(6), 1–16. <https://doi.org/10.35362/rie3762682>
15. Contreras, R. (2017). Gamificación en escenarios educativos. Revisando literatura para aclarar conceptos. En R. Contreras & J. Eguia (Eds.), *Experiencias de gamificación en las aulas* (pp. 11–17). Institut de la Comunicació, Universidad Autónoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>
16. Delors, J. (1996). *Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI, presidida por JACQUES DELORS | La educación encierra un tesoro*. Santillana Ediciones Unesco.
17. Díaz, J., & Troyano, Y. (2013). El potencial de la gamificación en el ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: Respuesta En Tiempos de Incertidumbre.*, 9.
18. Ministerio de Educación Bolivia. de. (2013). Desarrollo y Crecimiento Humano. Comprensión de la discapacidad I. In *Estado Plurinacional de Bolivia* (1st ed.). [https://www.minedu.gob.bo/files/publicaciones/veaye/dgee/jica1\\_DESARROLLO\\_HUMANO.pdf](https://www.minedu.gob.bo/files/publicaciones/veaye/dgee/jica1_DESARROLLO_HUMANO.pdf)
19. Falcon. (2008). Las Emociones: comprenderlas para vivir mejor. In *Asociación Española Contra el Cáncer*. Ministerio de Sanidad y política social.
20. Ferran, T. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones* (1st ed.). Editorial UOC.
21. Ferran Teixes. (2016). Gamificación Motivar jugando. In *Editorial UOC* (Primera ed). Editorial UOC.
22. Gallardo, P., & Camacho, J. (2008). *La motivación y el aprendizaje en la educación* (Primera). Wanceulen Editorial.
23. Garrido, A., & Espinosa, M. (2019). El bienestar emocional en la infancia. Guía para padres, madres y profesionales. In *BMC Public Health* (Vol. 5, Issue 1). Junta de Andalucía. Consejería de Salud y Familias, 2019.
24. Giraldo, T., & Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 13(1), 105–128.
25. Goleman, D. (1996). *Inteligencia Emocional* (1st ed.). KAIROS,S.A.
26. Gómez, J. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP*, 10(4), 5–9.
27. Gómez, L. (2017). Primera infancia y educación emocional. *Revista Virtual*

*Universidad Católica Del Norte*, 0(52), 174–184.  
<http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/950/1397%0APrimera>

28. González, C., & Blanco, F. (2008). Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje. *Teoría de La Educación. Educación y Cultura En La Sociedad de La Información*, 9(3), 69–92.
29. Henao, G., & García, M. C. (2009). Interacción familiar y desarrollo emocional en niños y niña. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 7(2), 785–802.
30. Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2010). Metodología de la Investigación. In *Metodología de la investigación* (5ta ed.). Mc Graw Hill.
31. Hurtado, J. (2010). *Metodología de la Investigación* (4a ed.). Qurón Ediciones.
32. Ibarrola, B. (2009). Dirigir y educar con Inteligencia Emocional. *Ponencia Del VII Congreso de Educación y Gestión*, 1–10.
33. Irwin, L. G., Siddiqi, A., & Hertzman, C. (2007). Desarrollo de la Primera Infancia : Un Potente Ecuilizador. In *Organización Mundial de la Salud*.
34. Jeta, P. (2017). El desarrollo emocional infantil (0-6 años): Pautas de educación. *Asociación Mundial de Educadores Infantiles*, 110(9), 1689–1699.
35. Liberio, A. X. (2019). El uso de las Técnicas de Gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 392–397.
36. Loján, M. del C. (2017). Patrones en gamificación y juegos serios, aplicados en la educación. In *Universidad Técnica de Ambato*. Universidad Técnica de Ambato.
37. Macías, A. V. (2017). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. Universidad Casa Grande.
38. Martín, J. (2020). *Competencias emocionales en profesores de educación secundaria: Diseño de un programa para la intervención*. Universidad de Salamanca.
39. Matera, M. (2015). *Explora como un pirata. Gamificación y diseño de cursos inspirado en los juegos*. Mensajero.
40. Mulso G., G. (2008). Desarrollo emocional: impacto en el desarrollo humano. *Educação*, 31(1), 61–65.
41. Orellana, M. (2017). *Intervención para la mejora de la Inteligencia Emocional en adolescentes con Discapacidad intelectual*. Universidad Internacional de la Rioja.

42. Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredai, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educacao e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
43. Revuelta Dominguez, F. I., Guerra Antequera, J., & Pedrera Rodríguez, M. I. (2017). Gamificación con PBLO para una asignatura del grado de maestro de Educación Infantil. In R. Contreras & J. Eguia (Eds.), *Experiencias de gamificación en las aulas* (Vol. 15, pp. 21–32). Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. ISBN. [http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5932/Experiencias de gamificación en aulas.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5932/Experiencias%20de%20gamificaci3n%20en%20aulas.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
44. Rodríguez, F., & Santiago, R. (2016). Gamificación: Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. In *Digital - Text*. Editorial Oceano S.L.U. <https://doi.org/10.21556/edutec.2016.55.705>
45. Organización Panamericana de la Salud, (2011). *Manual para la vigilancia del desarrollo infantil (0-6años) en el contexto de AIEPI* (2nd ed.). <https://www1.paho.org/hq/dmdocuments/manual-vigilancia-desarrollo-infantil-aiempi-2011.pdf>
46. Shapiro, L. (1997). La inteligencia emocional de los niños. In *Vergara Editor, S.A.*
47. Urritia, T. (2008). El juego en el niño como parte de su desarrollo integral. Derechos y leyes que lo protegen. *Revista de Sanidad Militar*, 62(6), 283–291. <https://1library.co/document/7qv5x3rz-juego-nio-parte-desarrollo-integral-derechos-leyes-protecten.html>
48. Valdés, A. (2014). Psicología del desarrollo infantil de Henri Wallon. *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*. [https://www.researchgate.net/publication/327219311\\_Psicologia\\_del\\_desarrollo\\_infantil\\_de\\_Henri\\_Wallon](https://www.researchgate.net/publication/327219311_Psicologia_del_desarrollo_infantil_de_Henri_Wallon)
49. Valera, O. (2018). *La inteligencia Emocional y el aprendizaje eficiente en los alumnos del programa de maestría sede- Huancayo*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

**CUESTIONARIO PARA EL ANÁLISIS DEL DESARROLLO EMOCIONAL INFANTIL**
**ENCUESTA PARA PADRES-MADRES- REPRESENTANTES**

Género	
Edad	
Ocupación	

Estimados representantes:

Hoy en día el índice de problemas sociales, como la delincuencia, el estrés, depresión, ansiedad entre otros, es muy alto y esto afecta a la sociedad, es por lo que la educación necesita ser fortalecida en el ámbito emocional de la primera infancia. Por ese motivo solicito su ayuda en el presente cuestionario que tiene como finalidad, recoger información que servirán para la elaboración de una propuesta pedagógica para el desarrollo emocional infantil, desde el enfoque de la pedagogía gamificación. La información que se recibe es de carácter confidencial y con fines educativos. Se solicita completar el cuestionario y al momento de leer cada una de las preguntas concentre su atención de manera que responda a la alternativa que se asemeje a su opinión.

**INSTRUCCIONES:**

- **El presente cuestionario consta de dos partes:**
  - La primera, se presentarán situaciones comunes es necesario evaluar el comportamiento y actitudes de sus hijo e hija.
  - La segunda es en relación con las actividades que hace con su hija e hijo.
- Por favor no deje ningún ítem sin responder para que exista mayor confiabilidad en los datos recabados
- **Recuerde que este cuestionario es confidencial y con fines investigativos.**

**PARTE I**

<b>Preguntas</b>		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	Después de una rabieta, ¿Con qué frecuencia el niño o niña reconoce que se ha portado mal y entiende los motivos?					
2	El niño o niña identifica las emociones de las personas que están a su alrededor.					
3	Su hija o hijo, ¿Con que frecuencia se enoja cuando toman los juguetes de él?					
4	Si algún alimento que se le sirvió, no le agrada, ¿Come sin reclamar o refutar?					
5	Si van al supermercado hacer las compras, y el niño desea un dulce pero no es posible, el niño/a, ¿Qué tan a menudo presenta un disgusto, enfado, rabieta?					
6	Si en juego el niño/a perdió, ¿Llora o se disgusta con facilidad?					
7	Su hijo o hija muestra seguridad, ¿Cuándo conoce a nuevas personas?					
8	Su hijo/a ¿Conversa con facilidad con otros miembros de la familia temas que le interesen?					
9	Si ve algún amigo o familiar triste, ¿Se interesa por saber qué le sucede?					
10	¿Juega en compañía de otros amigos/as o hermanos/as?					
11	¿Cuándo se le niega algo escucha calmadamente los motivos y los respeta?					
12	A la hora de vestirse, ¿Escoge libremente la ropa?					

**PARTE II**

<b>Preguntas</b>		Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
13	¿Pasa usted quince minutos o más por día o más con su hijo, en juegos o actividades no académicas? Por ejemplo, cocinar juntos, cantar, bailar ver películas etc.					
14	¿Aplica reglas y normas claras para desarrollar actividades en el hogar? Por ejemplo, recoger los juguetes, ayudar en el aseo de la casa, comer a la hora establecida etc.					
15	¿Aplican en familia técnicas de relajación? Por ejemplo, escuchar música relajante, control de respiración, etc.					
16	¿Ayuda usted a su hijo a expresar sus sentimientos y emociones?					
17	Ayuda usted a su hijo a generar ideas, ¿Qué le sirvan a la hora de resolver el problema?					
18	¿Con qué frecuencia expresa comentarios positivos a sus hijos, cómo eres capaz, tú puedes?					

19. Considera necesario, ¿Qué su hijo logre manejar sus emociones?

Si	
No	

20. ¿Considera importante que se implemente una propuesta de educación emocional en el aula?

Si	
No	

21. En tiempos de pandemia, ¿Qué emociones o sentimientos ha observado en su hijo con mayor frecuencia? Seleccione una.

Tristeza	
Miedo	
Tranquilidad	
Alegría	
Enojo	
Otro	

*¡Muchas gracias por su colaboración!*

# CUESTIONARIO PARA EL ANÁLISIS DEL DESARROLLO EMOCIONAL INFANTIL

## ENCUESTA PARA DOCENTES



Género	
Edad	
Experiencia profesional	

Estimados docentes

Hoy en día el índice de problemas sociales, como la delincuencia, el estrés, depresión, ansiedad entre otros, es muy alto y esto afecta a la sociedad, es por lo que la educación necesita ser fortalecida en el ámbito emocional de la primera infancia. Por ese motivo solicito su ayuda en el presente cuestionario que tiene como finalidad, recoger información que servirán para la elaboración de una propuesta pedagógica para el desarrollo emocional infantil, desde el enfoque de la pedagogía gamificación. La información que se recibe es de carácter confidencial y con fines educativos. Se solicita completar el cuestionario y al momento de leer cada una de las preguntas concentre su atención de manera que responda a la alternativa que se asemeje a su opinión.

¡Muchas gracias por su valiosa colaboración!

### INSTRUCCIONES:

- Por favor no deje ningún ítem sin responder para que exista mayor confiabilidad en los datos recabados.
- Es necesario la absoluta sinceridad al momento de responder las siguientes preguntas, recuerde que este cuestionario es confidencial y los datos son con fines educativos.

**1. ¿Conoce usted que es el desarrollo emocional? Si/No Justifique su respuesta.**

Si	
No	

---

**2. Según su criterio, ¿Considera necesario el desarrollo emocional infantil dentro del aula?**

Muy necesario	
Necesario	
Innecesario	

**3. En su registro anecdótico ¿Cuáles son los aspectos que más detalla o que con más reincidencia ha observado respecto a la parte emocional de sus estudiantes? Escriba dos de ellos.**

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_

4. De acuerdo con su planificación actual ¿Qué actividad realiza habitualmente para la estimulación en el área emocional?

Relajación en el aula	
Cuentos sobre las emociones	
Técnicas de pintura	
Danza	
Mímica de las emociones	

5. ¿Con que frecuencia usted planifica estrategias específicas para el desarrollo emocional infantil?

Siempre	
Casi siempre	
A veces	
Rara vez	
Nunca	

6. Entre las siguientes expresiones artísticas ¿Cuál considera la más idónea para que sus estudiantes logren expresar sus emociones?

Música	
Dibujo	
Danza	
Manualidades	
Todas la anteriores	

7. Según su criterio, ¿Cuál de los siguientes recursos didácticos considera idóneo para desarrollar las emociones en los niños?

Películas	
Imágenes	
Lecturas	
Vídeos	
Otros	

8. ¿Cómo procede usted cuando un estudiante comete un error o tiene una equivocación?

Analiza con él la causa	
Lo critica delante de todos	
Remite al DECE	
Comunica al representante	

9. ¿Cuál es el objetivo que busca al realizar trabajos en grupos?

Que terminen pronto la tarea	
Mantener la disciplina	
Que socialicen unos con otros	
Que se motiven para cumplir con la actividad	

10. Califique de forma general el comportamiento de sus estudiantes.

Muy Bajo	
Bajo	

Bueno	
Muy bueno	
Excelente	

**11. Califique la participación de los padres, madres o representantes legales en el proceso de desarrollo emocional infantil de sus hijos.**

Excelente	
Bueno	
Regular	
Malo	

**12. Califique de qué forma usted se encuentra capacitado respecto al desarrollo emocional infantil.**

Excelente	
Bueno	
Regular	
Malo	

**13. Con qué facilidad reconoce sus propias emociones. Es decir, puede entender cómo se siente en momentos determinados.**

Muy Fácil	
Con un poco de dificultad	
Me es difícil	

**14. En su vida con que facilidad usted, puede manejar sus emociones, es decir logra controlar sus emociones cuándo se presentan situaciones negativas.**

Muy Fácil	
Con un poco de dificultad	
Me es difícil	

**15. Considera que es importante ¿Qué se estructuren diferentes estrategias que brinden la oportunidad de aprender desde una forma espontánea a través de sus propios sentidos y experiencias mediante el juego?**

Totalmente importante	
Algo importante	
Nada importante	

**16. Conoce sobre la estrategia de la Gamificación.**

Sí	
No	

*¡Muchas gracias por su colaboración!*

Quito, 15 de junio de 2021

Lda. María Eugenia Herrera  
**DIRECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CLEMENTE VALLEJO LARREA”**

Me dirijo a usted, en la oportunidad de solicitar su colaboración, dada su experiencia como directora de la institución, en la revisión, evaluación y validación de los siguientes cuestionarios, que serán aplicados para realizar el trabajo de investigación titulado: *“DESARROLLO EMOCIONAL INFANTIL: PROPUESTA PEDAGÓGICA DESDE LA GAMIFICACIÓN”* para obtener el grado académico de Magister en Innovación.

Los objetivos de estudio son:

#### **Objetivo General**

- Generar una propuesta pedagógica para promover el desarrollo emocional infantil, desde la Gamificación, dirigido a estudiantes de Primer Grado de Educación General Básica, en la Unidad Educativa “Clemente Vallejo Larrea”, durante el año escolar 2020-2021.

#### **Objetivos Específicos**

- Diagnosticar la situación actual referida al desarrollo emocional infantil, que evidencian los estudiantes de Primer Grado EGB, de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, en el año escolar 2020-2021.
- Caracterizar las estrategias didácticas empleadas por los docentes para promover el desarrollo emocional infantil, en los estudiantes de Primer Grado EGB, de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, en el año escolar 2020-2021.
- Explicar los factores asociados al desarrollo emocional infantil, en los estudiantes de Primer Grado EGB, de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, en el año escolar 2020-2021.
- Formular los componentes de una propuesta pedagógica para promover el desarrollo emocional infantil, dirigido a estudiantes de Primer Grado EGB, de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, durante el año escolar 2020-2021.

Para efectuar la validación del instrumento, se adjunta la siguiente rúbrica y los enlaces correspondientes de los cuestionarios:

#### **ENCUESTA PARA DOCENTES:**

<https://forms.gle/1KCpaESBo76oScnQg>

#### **ENCUESTA PARA REPRESENTANTES**

<https://forms.gle/7Wgtn2oxTyh1HWNqg>

### INSTRUMENTO PARA LA VALIDACIÓN

CRITERIOS	APRECIACIÓN CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del Instrumento	X			
Calidad de redacción de los ítems	X			
Las preguntas y/o indicadores son coherentes en relación con los objetivos.		X		
Relevancia y pertinencia con el contenido.		X		
Facilidad de aplicación.	X			

#### APLICACIÓN CUALITATIVA

Luego de realizada la validación del instrumento se aprueba su aplicación en la muestra de docentes y padres de familia seleccionada en la Escuela de Educación Básica Clemente Vallejo Larrea.

#### OBSERVACIONES

- Se Considera un instrumento acorde al contexto socio cultural de las familias que forman parte de la comunidad educativa.
- El instrumento para docentes es pertinente en base a las experiencias desarrolladas diariamente
- El instrumento para padres de familia maneja un vocabulario adecuado y acorde con su nivel de formación académica

Validado por: Lic. Ma. Eugenia Herrera M.

Profesión: Docente / Directivo

Lugar de Trabajo: Escuela de Educación Básica Clemente Vallejo Larrea

Cargo que desempeña: Directora

Fecha: 15 de junio de 2021

Firma:



MARIA EUGENIA  
HERRERA MEDINA

## PLAN DE TITULACIÓN

### I. INFORMACIÓN DEL MAESTRANTE

<b>APELLIDOS/NOMBRES:</b>	Pérez Santamaría Johanna Pamela
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	1717894610
<b>EMAIL:</b>	<a href="mailto:jperezs@puce.edu.ec">jperezs@puce.edu.ec</a> / <a href="mailto:jpps.pame96@gmail.com">jpps.pame96@gmail.com</a>
<b>TELÉFONO:</b>	0982336540

### II. INFORMACIÓN DEL DIRECTOR TUTOR DEL PROYECTO

<b>APELLIDOS/NOMBRES:</b>	Herrera Segarra Johanna Anabel
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	1714039029
<b>EMAIL / TELÉFONO:</b>	<a href="mailto:jherrera228@puce.edu.ec">jherrera228@puce.edu.ec</a>
<b>VINCULACIÓN CON FCIED:</b>	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
<b>UNIDAD ACADÉMICA:</b>	Ciencias de la Educación
<b>GRADO ACADÉMICO PREGRADO</b>	Licenciada en Ciencias de la Educación con Mención en Docencia y Gestión Parvularia.
<b>GRADO ACADÉMICO POSGRADO</b>	Master en Educación Infantil y Educación Especial.

### III. DATOS GENERALES DEL PROYECTO

<b>PROPUESTA DEL TÍTULO DEL PROYECTO:</b> <i>Breve, preciso y claro. Máximo 20 palabras</i>	<b>DESARROLLO EMOCIONAL INFANTIL: UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA DESDE EL ENFOQUE DE LA GAMIFICACIÓN</b>
<b>PROGRAMA DE POSTGRADO:</b>	Maestría en Innovación en Educación <input checked="" type="checkbox"/>
<b>DURACIÓN DEL PROYECTO:</b>	5 meses
<b>FECHA DE PRESENTACIÓN:</b>	Abril 2021

#### IV. ESTRUCTURA DEL PROYECTO

- 1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA** (Presenta el tema y describe la situación objeto de estudio en un contexto general y particular, donde se desarrollará la investigación. Consiste en la presentación oracional del mismo, es decir, la reducción del problema en términos concretos, explícitos, claros y precisos. Entre los aspectos a considerar en la formulación del problema destacan: presentación del tema de estudio; breves antecedentes de la problemática; síntomas que reflejan la situación problemática; actores e instituciones involucradas; efectos inmediatos y futuros; datos que evidencian el problema.)

*(Extensión: 2 páginas, letra arial o times new roma número 12, interlineado sencillo, párrafos entre 15 a 20 líneas)*

La importancia del desarrollo emocional surge ante la necesidad que tiene el ser humano de sentir bienestar y estabilidad emocional, en la actualidad, la sociedad se tiene como obligación mejorar sus procesos educativos y se debe enfocar en todas las áreas tanto como intelectual y emocional (Ibarrola, 2009). El ser humano es la cúspide central de la educación (Sanabria) debido a que las personas son el centro principal de la educación, es por ello que el sistema educativo debe garantizar una educación que brinde oportunidades específicas a fin de obtener una formación integral (Mulsow G., 2008). El papel de educación en el siglo XXI, debe responder ante las necesidades del desarrollo humano integral, y esto se logra a través del desarrollo de los cuatro pilares escritos por Jacques Delors que son: aprender a saber, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir juntos en este sentido (Delors, 1996 p.130). Es por esta razón que la educación debe incluir en su currículo una educación basada en las emociones, y este debe ser proceso progresivo, estable y duradero, a fin de las personas obtengan competencias emocionales que les permita vivir en armonía con una satisfacción personal y social (Bisquerra, 2011).

Investigaciones expresan que una educación integral debe comprender los aspectos afectivos y emocionales como intelectuales y académicos, por tanto, trabajar y desarrollar las emociones debe ser de forma sistemática y planificada, a fin de potenciar la percepción, comprensión y regulación emocional que fomentan el crecimiento personal (Aguaded, 2017). Entonces tener la mejor capacidad intelectual no significa un buen desempeño personal o social, los individuos deben tener un equilibrio emocional que les permita desarrollar sus competencias intra e interpersonales. La ausencia de la educación emocional tiene consecuencias negativas sobre el ser humano, la sociedad actual presenta necesidades como problemas de comportamiento, violencia y drogadicción, entre otras (Aguaded, 2017). La humanidad se encuentra perdida, cada día hay personas concentradas en sí mismas, que se dejan manejar por emociones negativas, haciendo así que el mundo se vea envuelto en un abandono y la falta de respeto hacia uno como individuo y hacia los demás. Es por ello que destacar la Educación Emocional en el ámbito formal es indispensable y se debe integrar de manera transversal desde edades tempranas hasta la adultez (Martín, 2020).

El sistema educativo se ha ido interesando en desarrollar esta inteligencia, sin embargo para obtener una educación de calidad, los profesores necesitan tener un equilibrado desarrollo emocional a fin de transmitir estrategias de manejo emocional a sus estudiantes (Martín, 2020). Es por esta razón que los profesionales en el área de educación deben capacitarse continuamente puesto que todos los esfuerzos por mejorar se pueden ver afectados por una escasa formación de los mismos docentes (Castro, 2005). Sin embargo, aunque en el estado ecuatoriano expresa en la Constitución de la República 2008, que los niños y niñas tienen derecho a un desarrollo integral en su proceso formación y tenga como objetivo potenciar las habilidades intelectuales y las capacidades, garantizando la el cumplimiento de las afectivas, emocionales, sociales, existe una escasa aplicación de estas garantías.

Por consiguiente, la Unidad Educativa "Clemente Vallejo Larrea", aunque tiene como propósito estimular el área cognitiva, social y motriz de los niños y niñas, a través de actividades concretas y lúdicas y cuenta con profesionales preparados, se pudo evidenciar en un conversatorio, que existe una escasa aplicación de actividades enfocadas al desarrollo emocional. En efecto, se halló que los estudiantes de ese nivel presentan un bajo desarrollo emocional, es decir que este desarrollo no comprende todas las competencias emocionales y se pudo evidenciar a través de actitudes egocéntricas, enojos frecuentes e injustificados y, baja aplicación de una disciplina positiva por parte de los familiares.

Por tales motivos, la importancia de implementar estrategias que potencien el desarrollo emocional infantil, que ofrezcan la oportunidad a los niños y niñas de aprender de manera espontánea a través del descubrimiento mediante la aplicación de la Gamificación, esta metodología basada en los principios del juego facultará desarrollar habilidades que les permitirá ser seres sociales y poseer un pensamiento más crítico, y las emociones en los niños, gracias al juego el ser humano mejorará sus relaciones interpersonales y lo proyecta hacia una adultez sana emocionalmente (Liberio, 2019).

2. **INTERROGANTES FUNDAMENTALES DE LA INVESTIGACION:** Constituye las interrogantes centrales debidamente articuladas con los objetivos general y específicos de la investigación. La formulación de cada pregunta debe contener los siguientes aspectos:

- ✓ Qué se quiere saber
- ✓ Acerca de qué
- ✓ En quiénes
- ✓ Cuando
- ✓ Dónde

**Ejemplos:**

¿Qué diferencias existen entre el paralelo A y el paralelo B del segundo grado de educación básica en cuanto al desarrollo de competencias en el Área Lógico-Matemática, de la Unidad Educativa “.....”, durante el año lectivo xxxx-xxxx ?

¿Cómo estaría diseñada una propuesta de guía pedagógica para el desarrollo de competencias comunicacionales en los estudiantes de Cuarto año paralelo C de la Unidad Educativa “.....” durante el año lectivo xxxx-xxxx?

¿Cómo estaría diseñada una propuesta pedagógica para promover el desarrollo emocional infantil, desde el enfoque de la Gamificación, dirigido a estudiantes de Primer Grado EGB, de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, ¿durante el año escolar 2020-2021?

¿Cuál es la situación actual referida al desarrollo emocional infantil, que evidencian los estudiantes de Primer Grado EGB, de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, ¿en el año escolar 2020-2021?

¿Cuáles son las estrategias didácticas empleadas por los docentes para promover el desarrollo emocional infantil, en los estudiantes de Primer Grado EGB, de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, ¿en el año escolar 2020-2021?

¿Cuáles son los factores asociados al desarrollo emocional infantil, en los estudiantes de Primer Grado EGB, de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, en el año escolar 2020-2021?

3. **OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** Plantear un objetivo general y entre 3 a 4 objetivos específicos. Los objetivos deben estar redactados en verbo infinitivo (ej: explorar, describir...), claros, precisos y concretos. Deben dar respuesta al “para qué de la investigación”. Representan logros de resultados y no meras actividades. Los objetivos deben estar estrechamente vinculados con las preguntas de investigación. El objetivo general precisa la finalidad última de estudio, en cambio, los objetivos específicos constituyen alcances parciales para el logro del objetivo general. Ejemplo:

**Según Hurtado (2012):**

<b>Incorrecto</b>	<b>Correcto</b>
-------------------	-----------------

Diseñar, aplicar y evaluar un programa de motivación al logro, dirigido a potenciar la efectividad del trabajo por parte de los empleados de las empresas manufactureras de la región X del Ecuador.	Evaluar un programa de motivación al logro, dirigido a potenciar la efectividad del trabajo por parte de los empleados de las empresas manufactureras de la región X del Ecuador.
--	---

**Objetivo General:**

Generar una propuesta pedagógica para promover el desarrollo emocional infantil, desde la Gamificación, dirigido a estudiantes de Primer Grado de Educación General Básica, en la Unidad Educativa “Clemente Vallejo Larrea”, durante el año escolar 2020-2021.

**Objetivos Específicos:**

- Diagnosticar la situación actual referida al desarrollo emocional infantil, que evidencian los estudiantes de Primer Grado EGB, de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, en el año escolar 2020-2021.
- Caracterizar las estrategias didácticas empleadas por los docentes para promover el desarrollo emocional infantil, en los estudiantes de Primer Grado EGB, de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, en el año escolar 2020-2021.
- Explicar los factores asociados al desarrollo emocional infantil, en los estudiantes de Primer Grado EGB, de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, en el año escolar 2020-2021.
- Formular los componentes de una propuesta pedagógica para promover el desarrollo emocional infantil, dirigido a estudiantes de Primer Grado EGB, de la “Unidad Educativa Clemente Vallejo Larrea”, durante el año escolar 2020-2021

4. **JUSTIFICACIÓN:** Destaca la importancia, pertinencia y relevancia del tema y de la investigación. Referir al por qué se ha escogido ese tema de estudio. Comprende las argumentaciones y razonamientos que permiten justificar la elección de esa investigación. Incluye los argumentos de: necesidades, importancia, potencialidades, oportunidades, contradicción, motivaciones, intereses y tendencias.

*(Extensión: 2 páginas letra arial o times new roma número 12, interlineado sencillo, párrafos entre 15 a 20 líneas)*

Los primeros años son el pilar fundamental en el desarrollo humano, actualmente estudios evidencian que la mayoría de los retos y desafíos que afronta la población adulta como problemas de salud mental, conflictos emocionales, enfermedades entre otros, tienen origen en la infancia (Irwin et al., 2007). En la actualidad, los expertos manifiestan que invertir en los niños y niñas representa la mejor inversión en la sociedad, porque un comienzo de vida saludable le da oportunidad de llegar a una adultez plena y positiva (Irwin et al., 2007).

Sin embargo la sociedad se encuentra en una era de continuos cambios (generacionales, comunicativos, tecnológicos y sociales), que pone a las personas en una adaptación constante (Rabadán & Giménez, 2012). Es por esta razón que los niños deben desarrollarse en entornos responsables que los propicien de un ambiente tranquilo y estable con la finalidad de brindarles una calidad en sus relaciones interpersonales e intrapersonales (Irwin et al., 2007). Estas necesidades generan demandas al sistema educativo y es por ello que es necesario la implementación de una Propuesta pedagógica para el Desarrollo Emocional Infantil desde el enfoque de la Gamificación con el fin de facilitar al docente una guía de estrategias que le permita potenciar las competencias emocionales para formar Seres humanos capaces de comprender, expresar y regular las emociones (Heras Sevilla, 2016).

El identificar las emociones es el principio de las competencias emocionales, sólo cuando se aprende a percibir, reconocer y aceptar las emociones las personas logran vivir en armonía y modificar cuando presenten emociones negativas y canalizarlas (Jeta, 2017). De modo que potenciar la educación emocional desde la primera infancia traerá beneficios, adquiriendo herramientas imprescindibles para vivir en sociedad. Para lograr un desarrollo integro en los infantes es necesario potenciar el desarrollo emocional con el fin de brindar una vida de calidad y un desarrollo global es decir tanto en las áreas cognitivas, como físicas y socioemocionales, por consiguiente docentes y padres de familia tienen un rol muy importante y es detectar cualquier signo de inestabilidad emocional con el fin de prevenir alteraciones que generen mayor gravedad y prevenir conflictos futuros (Armus et al., 2012).

La necesidad de aplicar la educación emocional esencial porque en estas etapas evolutivas se consolidan las estructuras de funcionamiento psicosocial, así como en la prevención de problemas psicológicos futuros, por consiguiente esto permite que el ser humano esté preparado para afrontar o adaptarse cambios que se van presentando desde su niñez hasta la adultez (López-Pérez et al., 2017). Por ende desarrollar estas competencias debe ser primordial desde edades tempranas y no hay mejor forma que sea a través del juego, esto permitirá abarcar diferentes componentes del ser humano y así estimular los aspectos relacionados con la libertad espiritual, el aprendizaje y la adaptación social (Giraldo & Restrepo, 2017). Al jugar, el niño aprende sobre su entorno de una forma activa, los juegos permiten activar su percepción y comprender lo que pasa en su alrededor (Urritia, 2008). Al aplicar el juego con fines educativos se convierte en un elemento significativo, porque fomenta la imaginación del infante, desarrolla la observación, atención, concentración y memoria a través de un proceso creativo (J. Gómez, 2018). No obstante, las realidades hoy en día han cambiado y la importancia de mejorar la educación es necesaria, por esta razón con esta propuesta de innovación educativa se ayudará a los profesores a estar mejor preparados para enfrentar nuevos desafíos y responder ante los intereses de los niños en su proceso evolutivo, lo cual favorece el logro de un aprendizaje participativo y motivado (Díez et al., 2017).

La Gamificación es un proceso que trabaja los contenidos a través de la experiencia y la motivación desde el enfoque del juego (Revuelta Dominguez et al., 2017). Por lo tanto, con la propuesta pedagógica que busca la consolidación de un diseño curricular enfocado en la Gamificación se favorecerá el interés de los estudiantes, mediante el uso herramientas que le pertenecen al juego, pero que se aplican en entornos no lúdicos, con el objetivo de alentar la competencia y el aprendizaje (Ortiz-Colón et al., 2018), contribuir en el comportamiento de las personas y generar experiencias y sentimientos de dominio y autonomía que darán paso a cambios positivos en el comportamiento del ser humano (Díaz & Troyano, 2013). Con ello se procura que los niños puedan convertirse en seres humanos conscientes de los mecanismos de motivación y la voluntad para conquistar metas y superar desafíos que se presentan en el diario vivir (Rodríguez & Santiago, 2016).

El relacionar desarrollo emocional con la gamificación, creará un ambiente idóneo de aprendizaje, lo cual facilita la autoexploración de ideas, emociones y sentimientos con el fin de promover la libertad de expresión (Fragoso, 2018). Además, para desarrollar la inteligencia emocional, el estudiante debe ir en el centro de este proceso, que le permita percibir de forma individual y colectiva los contenidos y estrategias planteadas a través de su propia voluntad (Revuelta Dominguez et al., 2017). Este modelo de aprendizaje brinda la oportunidad a los niños y niñas que aprendan desde una forma espontánea por el descubrimiento a través de sus propios sentidos y experiencias, esto permite en los infantes lograr un equilibrio emocional y así despertar las emociones positivas siendo protagonistas de sus propias vidas (Giraldo & Restrepo, 2017).

Por todo lo expuesto con anterioridad el fin de este estudio es implementar una Propuesta pedagógica para el desarrollo emocional en niños de 5 a 6 años, desde el enfoque de la Gamificación, que beneficie a la comunidad educativa "Clemente Vallejo Larrea".

**5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA:** Debe contener:

- a) Antecedentes de la investigación: Reseñar cinco (5) investigaciones previas, desarrolladas a nivel de Maestría, Doctorado (PhD) o Proyectos de Investigación publicados en revistas indexadas, relacionadas directa o indirectamente con el tema de investigación propuesto en el proyecto. Destacar en cada uno de ellos autor, año, título, objetivos, aspecto metodológico, principales conclusiones y aportes a la propuesta investigativa del proyecto. Los antecedentes de investigación no deben ser mayores a cinco años con respecto a la fecha de presentación del proyecto.
- b) Bases Teóricas: Constituye un breve desarrollo teórico, conceptual, referencial de las teorías existentes que fundamentan el tema del proyecto de investigación.

*(Extensión: 4 páginas letra arial o times new roma número 12, interlineado sencillo, párrafos entre 15 a 20 líneas)*

## 5.1. Antecedentes

De acuerdo a la revisión de la literatura relacionada sobre la temática de investigación, los antecedentes que a continuación se presentan sirvieron para contextualizar y delimitar el estudio, sirviendo de referencia como experiencias de buenas prácticas que evidencian las bondades del desarrollo emocional en los niños mediante la implementación de programas y propuestas para el desarrollo de educación emocional y también se plantean investigaciones que sustentan al enfoque de la Gamificación como una excelente estrategia de aprendizaje.

Valera (2018), en su trabajo titulado “La inteligencia Emocional y el aprendizaje eficiente en los alumnos del programa de maestría sede- Huancayo”, se planteó como propósito describir la presencia de una posible relación entre las emociones y el aprendizaje significativo de los alumnos de posgrado. Metodológicamente utilizó un diseño descriptivo – correlacional, y aplicó como instrumento de recolección de datos un cuestionario el cual fue respondido por 95 estudiantes de la institución. Este estudio llegó a las siguientes conclusiones: en el ámbito laboral, profesional y social las cumplen un rol fundamental. Una conclusión relevante y que constituye un hallazgo valioso para el presente estudio es que la autora afirma que la relación entre las emociones y el aprendizaje eficiente permite potenciar la calidad educativa.

Orellana (2017), en su trabajo de fin de máster, titulado “Intervención para la mejora de la Inteligencia Emocional con adolescentes con Discapacidad Intelectual, se planteó como propósito examinar y difundir la importancia de una educación basada en las emociones centrada en estudiantes con necesidades educativas. La metodología se basó en un diseño cuasiexperimental que aplicó medidas antes y después de aplicar su propuesta el programa, además se usaron técnicas cuantitativas a través de la investigación correlacional entre sus dos variables. Adicionalmente se aplicó instrumentos de cuestionarios y fichas de observación a 18 estudiantes con discapacidad intelectual leve, este trabajo plantea que es necesario brindar herramientas para prevenir determinados problemas y conflictos, siendo capaces de desarrollar habilidades propias como la autodeterminación y el auto concepto, la autora recomienda que el sistema educativo debe incluir la educación emocional en el proceso de enseñanza en todos los niveles educativos.

La investigación realizada por Aguaded (2017), en su artículo titulado “Estrategias para potenciar la inteligencia emocional en educación infantil: Aplicación del modelo de Mayer y Salovey”, cuya finalidad es a través del modelo de Mayer y Salovey trabajar la inteligencia emocional con niños/as de educación infantil a fin de comprender el mundo de las emociones. Para este estudio se aplicó el Método experimental, y la unidad de estudio fue 48 niños y niñas. Se usó la técnica de la Observación y los instrumentos aplicados fueron el registro anecdótico, registro de observación y rúbricas y se llegó a las siguientes conclusiones: es necesario potenciar las habilidades emocionales desde la etapa de educación inicial porque la falta de dicha educación ha evidenciado afectaciones negativas a través de problemas de comportamiento, es por ello que estas destrezas deben ser enseñadas y desarrolladas formalmente y estar asociadas a la realidad, es así que introducir en las planificaciones y currículos es esencial porque un docente fomenta el desarrollo emocional en sus niños logrará que sus estudiantes en un futuro a corto y a largo plazo afronten los problemas.

Loján (2017), en su trabajo de fin de máster titulado “Patrones en Gamificación y juegos serios, aplicados en la educación” se propuso como objetivo especificar el efecto de los juegos serios en la enseñanza de los estudiantes. La metodología de este proyecto fue desde un enfoque cualitativo y cuantitativo a través de tres tipos de investigación: exploratoria, descriptiva y correlacional aplicando como técnica la encuesta y la observación a 80 estudiantes, llegando a la siguiente conclusión más relevante que es la importancia de usar y manipular los juegos serios, porque esto posibilita que el docente pueda convertir su clase más interactiva, dinámica y generando aprendizajes significativos y propone como recomendación la integración pedagógica de los juegos serios en la enseñanza aprendizaje de las diferentes disciplinas, generando grandes niveles de impacto en el progreso de la calidad educativa.

En el proyecto de fin de maestría sobre “La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas” elaborado por Macías (2017), se planteó como objetivo mejorar los resultados académicos en base al rendimiento estudiantil, en relación al área de matemática, aplicando la Gamificación en la plataforma Rezzly, metodológicamente se trató de una Investigación-Acción con un alcance descriptivo y correlacional, para llevar a cabo el estudio se aplicó a 98 estudiantes una rúbrica de desempeño académico y una encuesta de motivación hacia el uso de LMS Rezzly y tras un análisis se llegó a las siguientes conclusiones, la relevancia de aplicar la estrategia de la Gamificación favorece sustancialmente el desarrollo matemático, además permitió que los estudiantes pongan en práctica lo aprendido dentro de un contexto estructurado

como fuera de él. La autora recomienda los profesores deben cumplir con un rol, ser creativos y motivantes, su objetivo debe ser explotar las potencialidades y capacidades de sus estudiantes

De acuerdo con todos los antecedentes descritos la presente investigación constituye para una mejora educativa y estos aportes son necesarios para la creación de una propuesta que permita potenciar el desarrollo de los componentes emocionales a través de las técnicas de gamificación.

## 5.2. Bases teóricas

### 5.2.1. Desarrollo emocional

El ser humano desarrolla un sin número de competencias y destrezas que le facilitan al momento de expresar y manejar sus estados emocionales de manera correcta, es decir, desarrolla habilidades para la apropiación emocional y su respectiva regulación, además conoce y comprende las emociones de los demás (Garrido & Espinosa, 2019). Desarrollar estas capacidades permite percibir y controlar las emociones, esto se ve reflejado en el comportamiento, actitudes y personalidad del sujeto, y gracias a estas capacidades básicas, las personas obtienen una autoconfianza y autoestima, equilibrada que les permitirá disfrutar de sí mismo y de los demás en base a un equilibrio. (Jeta, 2017).

#### 5.2.1.1. Emociones

El ser humano es extraordinario, puesto que es el único ser en el mundo capaz de expresar y sentir emociones. Las emociones se caracterizan por ser reacciones ante sucesos inesperados, que le permite a la persona actuar de forma automática para dar cualquier tipo de respuesta ante la situación experimentada. Las emociones son vivenciadas en base a las experiencias anteriores, a la situación concreta y al aprendizaje obtenido (Falcon, 2008). Denzin (2009), afirma que las emociones son experiencias vivas, veraces y transitorias que se introducen en el ser de la persona, y que son percibidas desde el interior hacia todo el cuerpo y mientras dure esta vivencia va a influenciar al ser mismo y los demás a experimentar un suceso transformador (Denzin 2009, citado en Bericat, 2012).

#### 5.2.1.2. El cerebro y las emociones

El encargado de controlar el cuerpo humano es el sistema nervioso, este sistema es un conjunto componentes que se relacionan entre sí. El sistema nervioso está comprendido dos subsistemas que son el Sistema Nervioso Central formado por la médula espinal y el encéfalo; y el Sistema Nervioso Periférico que está constituido por el sistema somático y autónomo es decir por los nervios de todo cuerpo. Desde el enfoque emocional, esta investigación se centrará directamente en el cerebro a través aportes de Bisquerra (2009). El diencéfalo o sistema límbico es indispensable en el área emocional, porque a través de esta estructura se emiten las sensaciones como sueño, impulsos sexuales, regula el apetito entre otros y se activan los mecanismos de respuesta ante estas situaciones. El tálamo se encarga de controlar ciertas sensaciones. “El hipotálamo regula sensaciones como el dolor, hambre, sed, agresión, sexo, placer, etc.; y también tiene una relación directa con el sistema endocrino de tal forma controla la segregación se puede decir que el puente entre el sistema nervioso y el endocrino es el hipotálamo” (Bisquerra, 2009 p.105), entonces se afirma que las emociones surgen a través de la relación entre el neo cortex y el sistema límbico, con el fin de procesar los estímulos emocionales y en integrarlos a la funciones cerebrales complejas y así discernir los sentimientos y cómo actuar ante ellos (Shapiro, 1997).

#### 5.2.1.3. Educación Emocional

“La educación constituye un instrumento indispensable para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social” (Delors, 1996 p.13), el principio de la educación es la humanidad tenga un desarrollo íntegro que sepa afrontar los problemas y desafíos de la vida para una sana convivencia social, para lograr este proceso se debe desarrollar estas competencias de forma intencional, sistemática y planificada dentro del sistema educativo. Según Bisquerra la educación emocional es “un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo humano, con objeto de capacitarlos para la vida y con la finalidad de aumentar el bienestar personal y social” (Bisquerra, 2009 p.158). La educación emocional debe ser preventiva con el fin de que cuando a los niños, jóvenes y adultos se les presenten situaciones negativas logren manejar y controlar esas amenazas y evitar que se conviertan en estados emocionales negativos como el estrés, depresión, impulsividad, agresividad, etc. (Bisquerra, 2009).

#### **5.2.1.4. Las competencias emocionales**

Bisquerra & Núria, (2007) definen a las competencias “como la capacidad de movilizar adecuadamente el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para realizar actividades diversas con un cierto nivel de calidad y eficacia” (p.63). Entonces se puede afirmar que “las competencias emocionales son las capacidades, actitudes y habilidades indispensables para generar conciencia, comprender, expresar y regular de manera correcta los fenómenos emocionales” (Bisquerra, 2014 p.143). Diversos autores como han identificado diversas clasificaciones para las competencias emocionales, sin embargo para esta investigación se tomaran los aportes del Grupo de Recerca en Orientación Psicopedagógica (GROP) que ha trabajado en educación emocional desde 1997, ellos “clasifican a las competencias en cinco bloques: conciencia emocional, regulación emocional, autonomía personal, inteligencia interpersonal y habilidades de vida y bienestar” (Bisquerra & Núria, 2007 p.70).

#### **5.2.1.5. Factores que influyen en desarrollo de las emociones en la niñez**

El bienestar emocional engloba un cúmulo de áreas y actividades que se involucran constantemente en desarrollo infantil. La experiencia de recibir un trato adecuado, vivir en un ambiente estable permite desplegar un correcto desarrollo evolutivo infantil (cognitivo, psicomotriz, afectivo) (Garrido & Espinosa, 2019). En esta etapa de vida es donde el ser humano tiene una gran capacidad para asimilar todo, al presentarse esta posibilidad, los infantes deben ser guiados en base a sus intereses, es decir todo aquello que capte su atención y lo incite a realizar las distintas (Urritia, 2008).

La relación entre padres e hijos permite un adecuado desarrollo de componentes emocionales en los niños (Henaó & García, 2009) puesto que ellos apoyan en el proceso del bienestar psicológico de los hijos e hijas través de los vínculos afectivos y de apego porque esto permite desarrollar en el infante la sensación de ser querido y cuidado por figuras protectoras, disponibles y sensibles. (Garrido & Espinosa, 2019). Para la formación de la personalidad y la concepción de las emociones, la familia cumple un papel primordial en este desarrollo sobre todo en la infancia, esto es posible debido a que los padres cumplen un rol de influencia y guía en sus niños, y esto les permite establecer las raíces de la identidad y auto concepto de sus hijos (Carrillo & Gómez, 2018).

### **5.3.1. La Gamificación**

#### **5.3.1.1. Definición**

La gamificación surge a través de las mecánicas, herramientas del juego y la forma en el que las personas alcanzan regocijo por las recompensas o estímulos de las tareas realizadas aunque no estén relacionadas directamente con actividades lúdicas, esta estrategia permite que el aprendizaje sea práctico, funcional, transversal, divertido y sobre todo significativo (Revuelta Dominguez et al., 2017). La gamificación aplica recursos propios de los juegos, el fin de esta metodología es modificar los comportamientos y conductas de las personas actuando sobre la propia motivación para así cumplir con objetivos determinados (Ferran Teixes, 2016). Gamificar permite aplicar métodos y dinámicas que hacen que las actividades se vuelvan más atractivas de tal forma que los estudiantes sientan una motivación por aprender (Chara, 2019). Werbach y Hunter (2012, citado en Ferran, 2014) manifiestan que la gamificación es el proceso en el cual la diversión es controlada y manipulada a fin de obtener los objetivos planteados, todo esto se obtiene a través de las mecánicas del juego, donde el jugador puede disfrutar del procedimiento, a fin de obtener un verdadero aprendizaje que pueda poner en práctica en la realidad.

#### **5.3.1.2. La motivación en la gamificación**

El principio de la gamificación se fundamenta en potenciar la motivación de los usuarios, con el fin de que estos desarrollen conductas o actitudes en determinadas actividades siendo un factor importante en el aprendizaje y en las adaptaciones de las actitudes (Ferran, 2014). Para que la gamificación se cumpla con efectividad la persona debe usar la motivación extrínseca e intrínseca, la primera permite realizar acciones externas al individuo, y esto se evidencia con recompensas como medallas o premios por sus acciones. La motivación intrínseca se basa en las razones personales de cada persona y el deseo por cumplirlas. Por consiguiente cuando existe motivación en la gamificación el estudiante se ve impulsado a realizar la acción y de esta forma fortalecer el aprendizaje (Quishpi & Fernández, 2018).

#### **5.3.1.3. Elementos de la gamificación**

La gamificación está comprendida por tres elementos: mecánicas, dinámicas y la estética. Estas categorías facilitan al docente “crear y fortalecer la motivación de los estudiantes a mantenerse dentro de los juegos que se les

asignen para cumplir con los objetivos de la clase. Es decir que harán que la interiorización de los conocimientos sea más fácil y entretenido” ( Werbach y Hunter 2012 cit. por Chara, 2019 p.30).

### **Las Mecánicas**

Las mecánicas son normas, en esta categoría se encuentra cómo funciona el sistema gamificado, es decir se diseñan las herramientas y elementos que permitirán construir una experiencia que involucrará al posible jugador de forma directa y divertida en las actividades propuestas (Ferran Teixes, 2016). Los sistemas gamificado pueden presentar las siguientes mecánicas: Los puntos, medallas, clasificaciones Retos y misiones, Avatares y Niveles.

### **Dinámicas**

Las dinámicas son los mecanismo que se aplican para desarrollar el sistema gamificado, a fin de despertar la curiosidad, el deseo e interés a participar en las actividades (Valda-Sanchez & Arteaga-Rivero, 2015). Entre las dinámicas destacadas por Werbach y Hunter (citado en Alejaldre & García, 2015)son las siguientes: Narrativa, Aprendizaje, Emociones, Progresión y Relaciones.

### **Estética**

La estética permite generar respuestas emocionales al despertar sensaciones, vivencias, fantasías, es decir es la base del sistema gamificado, que le permite al usuario avanzar en el mundo creado (Ferran Teixes, 2016). A continuación se destalla una división creada por Hunicke, Leblanck y Zubeck (2004, citado en Ferran, 2014): Sensación, Fantasía, Reto y Descubrimiento.

#### **5.3.1.4. Beneficios de la Gamificación**

Son de gran importancia en los juegos de roles y sobre todo si se aplican videojuegos en primera o tercera persona, esto tiene la capacidad de crear diferentes emociones en el jugador, debido a que el usuario logra identificarse con el personaje y así involucrarse emocionalmente con lo que sucede en el juego. Los juegos de roles permiten y crean un sentimiento de inmersión a través de una participación directa con los elementos del juego (González & Blanco, 2008). Cabe recalcar que las emociones son fundamentales en el aprendizaje, siendo el puente entre reforzar o adaptar conductas, sin embargo, un factor importante en este proceso es la motivación, dado que este sin este elemento las personas en este caso los estudiantes pueden sentir pasividad, indiferencia, desánimo por la actividad (González & Blanco, 2008). Entonces la gamificación al contar con elementos de participación directa y utilización de juegos de roles, a través de un proceso de motivación en un sistema gamificado, los educandos logran ser activos, participativos en su proceso de aprendizaje.

#### **5.3.1.5. La gamificación en la educación**

La aplicación de esta estrategia en el aula de clase, ayuda al docente a preparar clases motivadoras mediante la utilización de estrategias lúdicas, la aplicación de estructuras, reglas y objetivos claros del juego, con el fin de lograr un objetivo de aprendizaje. Las experiencias gamificadas, brindan a los estudiantes posibilidades de competir y destacar y para ello es necesario de las motivaciones extrínsecas para luego crear motivaciones intrínsecas (Yélamos, 2019) Es por ello que el docente debe construir un entorno que le permita desarrollar en el estudiante el interés para superar cada desafío con refuerzos positivos. (Revuelta Dominguez et al., 2017) mencionan seis pasos adaptados el contexto educativo que están basados en la teoría Werbach y Hunter (2012) estos son:

1. Plantear los objetivos de la asignatura o temática, así como la adquisición de la destreza a alcanzar.
2. Identificar las conductas y comportamientos de los involucrados (docente y estudiante)
3. Localizar y distinguir a los posibles jugadores.
4. Idear el ciclo de la actividad.
5. Siempre ser dinámico y divertido
6. Aplicar herramientas adecuadas para cada momento.

Al aplicar estos pasos en el aula de clase, se logrará que el estudiante sea receptor activo en su aprendizaje.

### **Fundamentación legal**

LA CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR (2008), garantiza:

Art. 27.- La educación “se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico... será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez... 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 LEY ORGANICA INTERCULTURAL (2015), manifiesta:

Art. 2. Literal x) La integralidad reconoce y promueve la relación entre cognición, reflexión, emoción, valoración, actuación y el lugar fundamental del diálogo, el trabajo con los otros, la disensión y el acuerdo como espacios para el sano crecimiento, en interacción de estas dimensiones.

**6. OPERACIONALIZACION DE VARIABLES:** Aplica sólo para investigaciones bajo el enfoque positivista-cuantitativo en función de los objetivos específicos. Debe contener una matriz con las siguientes características:

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	VARIABLE	DEFINICIÓN NOMINAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Diagnosticar la situación actual referida al desarrollo emocional infantil, que evidencian los estudiantes de Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Clemente Vallejo Larrea”, en el año escolar 2020-2021	Situación actual referida al desarrollo emocional infantil	Es el conjunto de situaciones referidas a los procesos del desarrollo emocional infantil a través de las competencias emocionales.	Conciencia emocional	Toma de conciencia de propias emociones. Reconocimiento de las emociones de los demás
			Regulación emocional	Manejo emocional. Expresión de emociones
			Autonomía emocional	Autoestima. Actitud Positiva
			Competencias sociales	Empatía Comunicación receptiva
			Competencias para la vida y el bienestar	Bienestar Toma de decisiones.
Explicar los factores asociados al desarrollo emocional infantil, en los estudiantes de Primer Grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Clemente Vallejo Larrea”, en el año escolar 2020-2021	Factores asociados al desarrollo emocional infantil	Aspectos que pueden potenciar o afectar el desarrollo emocional infantil	Dimensión Social	Relación con el entorno social.
			Dimensión Familiar	Relación afectiva y vínculo familiar.
Caracterizar las estrategias didácticas empleadas por los docentes para promover el desarrollo emocional infantil, en los estudiantes de Primer Grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Clemente Vallejo Larrea”, en el año escolar 2020-2021	Las estrategias didácticas empleadas para promover el desarrollo emocional infantil	Conjunto de actividades y experiencias que docente pone en práctica en el proceso de enseñanza aprendizaje para promover el desarrollo emocional	Estrategias didácticas	. Actividades. Recursos. Finalidades. Técnicas y métodos.
Formular los componentes de una propuesta pedagógica para promover el desarrollo emocional infantil, dirigido a estudiantes de	Propuesta de estrategias didácticas para promover el desarrollo	Estrategias didácticas que permitan desarrollar las emociones en los infantes, respetando el ritmo del niño y su aprendizaje,	Planificación	Antecedentes Justificación Objetivos

Primer Grado de Educación General Básica, en la Unidad Educativa "Clemente Vallejo Larrea", durante el año escolar 2020-2021.	emocional infantil basados en la Gamificación	desde una perspectiva dinámica e integradora que facilite comprensión y retención del conocimiento.		Contenidos	
			Ejecución	Estrategias didácticas Actividades de aprendizaje Recursos didácticos	
			Evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación	

## 7. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Descripción breve y justificada del Diseño, Tipo de Investigación, Unidades de Estudio (Población/Muestra o Escenarios/Sujeto Informante clave), Técnicas e instrumentos de recolección de información, Técnica de análisis de resultado.

*(Extensión: 1 página letra arial o times new roma número 12, interlineado sencillo, párrafos entre 15 a 20 líneas)*

### 7.1. Tipo de investigación

La investigación será de tipo proyectiva, puesto que este tipo de investigación consiste en "la elaboración de una propuesta o plan, como solución a un problema o necesidad de tipo práctico, ya sea de un grupo social o de una institución, con el fin de dar solución a una problemática" (Hurtado, 2010 p.567) a razón de que el presente proyecto tiene como objetivo generar una propuesta pedagógica para promover el desarrollo emocional infantil, desde la Gamificación, dirigido a estudiantes de Primer Grado de Educación General Básica, en la Unidad Educativa "Clemente Vallejo Larrea", durante el año escolar 2020-2021.

### 7.2. Diseño de la investigación

#### a) Fuente

El diseño de esta investigación según su fuente será un Diseño mixto, debido a que el "Investigador debe acudir tanto a fuentes vivas o directa como a fuentes documentales pues una parte de la información de su evento de estudio se encuentra registrada en documentos, pero otra parte debe ser proporcionada por fuentes no documentales" (Hurtado, 2010 p.712) La investigación realizará en el contexto natural con el fin de obtener datos directos para responder a la pregunta de investigación, además se procede hacer una revisión documental con el fin de crear una fundamentación teórica acorde y coherente a los objetivos y eventos de estudio y a través de una triangulación de datos se logrará llegar a una comprensión directa de los objetos de estudio.

#### b) Temporalidad

El diseño de investigación en base a la temporalidad será contemporáneo transaccional debido a que según Hernandez Sampieri et al., (2010), "este tipo de diseño recolecta datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado" (p. 151). La presente investigación hará la recolección de datos en un solo momento, para proceder a realizar los análisis correspondientes.

#### c) Amplitud de foco

La amplitud de foco, será de un diseño multivariable, porque según (Hurtado, 2010), son los encargados de ocuparse de varios eventos de una forma sincrónica. Se aplicará este tipo de diseño, porque en la misma investigación se estudiarán dos variables; el desarrollo emocional infantil y la Gamificación, en fin, es conocer cómo se integrarán estos dos eventos para dar identidad al caso.

### 7.3. Unidades de Estudio Investigación

La población según Hernandez Sampieri et al. (2010), es el conjunto de los elementos o individuos que concuerdan con una serie características o especificaciones similares, sobre las cuales se desea estudiar. En la presente investigación la población serán las 7 docentes del área de preescolar, los 90 estudiantes de Primero de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Clemente Vallejo Larrea”, sin embargo, se trabajará con los padres, madres o representantes legales de los educandos, a fin de obtener la información correspondiente

La muestra es, “en esencia, un subgrupo de la población, en si un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población.” (Hernandez Sampieri et al., 2010 p. 175). La siguiente investigación al no presentar una población tan extensa, no realizará la selección de una muestra por lo tanto se trabajará con toda la población.

### 7.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

La técnica de investigación que se usará es la encuesta, ya que a través de dos cuestionarios se recolectará información relevante del evento de estudio (Hurtado, 2010). Se ha seleccionado este tipo de técnica porque el objeto de estudio no podrá ser percibido directamente por el investigador. El instrumento para la investigación será el Cuestionario, este es “un instrumento que agrupa una serie de preguntas relativas a un evento, situación o temática particular, sobre el cual el investigador desea obtener información (Hurtado, 2010. p.875). Se aplicará dos cuestionarios dirigidos a padres, madres o representantes legales y el segundo a las docentes de la institución

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Listado de referencias de las fuentes consultadas (Mínimo 20 fuentes). Pueden ser: textos, revistas indexadas tanto en formato físico como digital, ponencias, documentos y reportes técnicos, trabajos y tesis de grado, documentos legales. Reseñar en orden alfabético, siguiendo las Normas APA, 6ta edición.

- Aguaded, M. C. (2017). Estrategias para potenciar la inteligencia emocional en educación infantil: aplicación del modelo de Mayer y Salovey. *Tendencias Pedagógicas*, 30(2017), 175–190. <https://doi.org/10.15366/tp2017.30.010>
- Alejaldre, L., & García, A. M. (2015). Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. *III Jornadas de Formación de Profesores de ELE En Hong Kong*, 73–83.
- Armas, R. (2010). Desarrollo Emocional. In *Desarrollo emocional* (1st ed., Vol. 53, Issue 9). Abya Yala.
- Armus, M., Duhalde, C., Olivier, M., & Woscoboinik, N. (2012). *Desarrollo Emocional: clave para la primera infancia*. 78.
- Belli, S., & Íñiguez-Rueda, L. (2008). El estudio psicosocial de las emociones: una revisión y discusión de la investigación actual. *Psico*, 39(2), 139–151.
- Bericat, E. (2012). Emociones. *Sociopedia.lsa*, 1–13. <https://doi.org/10.1177/205684601261>
- Bisquerra, R. (2009). Psicopedagogía de las emociones. In *Editorial Sintesis* (Issue 1). Editorial Sintesis.
- Bisquerra, R. (2011). *Educación emocional - Rafael Bisquerra Alzina - Google Libros*. Desclée de Brouwer, S.A.
- Bisquerra, R. (2014). Educación emocional e interioridad. In *Maestros del corazón. Hacia una pedagogía de la interioridad* (pp. 223–250). Wolters Kluwer.
- Bisquerra, R., & García, E. (2018). Revista Del Consejo. *Revista Del Consejo Escolar de Estado*, 5, 15–27. [https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/178704/Bisquerra\\_Educacion\\_Emocional.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/178704/Bisquerra_Educacion_Emocional.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Bisquerra, R., & Núria, E. (2007). Las competencias emocionales. *Educación XX1*, 10, 61–82.
- Calderón, M., González, G., Salazar, P., & Washburn, S. (2014). El papel docente ante las emociones de niños y niñas de tercer grado. *Actualidades Investigativas En Educación*, 14(1), 1–23.
- Carrillo, A., & Gómez, M. D. (2018). ¿Influyen las prácticas educativas en el desarrollo de la Inteligencia emocional de

- sus hijos? *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 203–2012.
- Casassus, J. (2007). *La Educación del Ser Emocional* (2nd ed.). Indigo.  
<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbXkZlXNhcjVjbGxvcGVyc29uYWx1YXxneDoxMDFkY2MyYTVjY2MwYzgz>
- Castro, A. (2005). Alfabetización emocional: la deuda de enseñar a vivir con los demás. *Revista Iberoamericana de Educación*, 37(6), 1–16. <https://doi.org/10.35362/rie3762682>
- Chara, B. (2019). *Gamificación en el desempeño escolar. Talleres educativos*. Universidad de Guayaquil.
- Delors, J. (1996). *Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI, presidida por JACQUES DELORS | La educación encierra un tesoro*. Santillana Ediciones Unesco.
- Díaz, J., & Troyano, Y. (2013). El potencial de la gamificación en el ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: Respuesta En Tiempos de Incertidumbre.*, 9.
- Díez, J. C., Bañeres, D., & Serra, M. (2017). Experiencia de gamificación en Secundaria en el Aprendizaje de Sistemas Digitales. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 18(2), 85–105. <https://doi.org/10.14201/eks201718285105>
- Educación, M. de. (2013). Desarrollo y Crecimiento Humano. Comprensión de la discapacidad I. In *Estado Plurinacional de Bolivia* (1st ed.).  
[https://www.minedu.gob.bo/files/publicaciones/veaye/dgee/jica1\\_DESARROLLO\\_HUMANO.pdf](https://www.minedu.gob.bo/files/publicaciones/veaye/dgee/jica1_DESARROLLO_HUMANO.pdf)
- Falcon. (2008). Las Emociones: comprenderlas para vivir mejor. In *Asociación Española Contra el Cáncer*. Ministerio de Sanidad y política social.
- Ferran, T. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones* (1st ed.). Editorial UOC.
- Ferran Teixes. (2016). Gamificación Motivar jugando. In *Editorial UOC* (Primera ed). Editorial UOC.
- Fragoso, R. (2018). Retos y herramientas generales para el desarrollo de la inteligencia emocional en las aulas universitarias. *Praxis Educativa*, 22(3), 47–55. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.19137/praxiseducativa-2018-220305>
- Gallardo, P., & Camacho, J. (2008). *La motivación y el aprendizaje en la educación* (Primera). Wanceulen Editorial.
- Garrido, A., & Espinosa, M. (2019). El bienestar emocional en la infancia. Guía para padres, madres y profesionales. In *BMC Public Health* (Vol. 5, Issue 1). Junta de Andalucía. Consejería de Salud y Familias, 2019.
- Giraldo, T., & Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 13(1), 105–128.
- Gómez, J. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP*, 10(4), 5–9.
- Gómez, L. (2017). Primera infancia y educación emocional. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 0(52), 174–184. <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/950/1397%0APrimera>
- González, C., & Blanco, F. (2008). Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje. *Teoría de La Educación. Educación y Cultura En La Sociedad de La Información*, 9(3), 69–92.
- Henao, G., & García, M. C. (2009). Interacción familiar y desarrollo emocional en niños y niña. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 7(2), 785–802.
- Heras Sevilla, D. (2016). Desarrollo Emocional En La Infancia. Un Estudio Sobre Las Competencias Emocionales De Niños Y Niñas. *International Journal of Developmental and Educational Psychology. Revista INFAD de Psicología.*, 1(1), 67–73. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2016.n1.v1.217>
- Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2010). Metodología de la Investigación. In *Metodología de la investigación* (5ta ed.). Mc Graw Hill.
- Hurtado, J. (2010). *Metodología de la Investigación* (4a ed.). Qurón Ediciones.
- Ibarrola, B. (2009). Dirigir y educar con Inteligencia Emocional. *Ponencia Del VII Congreso de Educación y Gestión*, 1–10.

- Irwin, L. G., Siddiqi, A., & Hertzman, C. (2007). Desarrollo de la Primera Infancia : Un Potente Ecuador. In *Organización Mundial de la Salud*.
- Jeta, P. (2017). El desarrollo emocional infantil (0-6 años): Pautas de educación. *Asociación Mundial de Educadores Infantiles*, 110(9), 1689–1699.
- Liberio, A. X. (2019). El uso de las Técnicas de Gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 392–397.
- Loján, M. del C. (2017). Patrones en gamificación y juegos serios, aplicados en la educación. In *Universidad Técnica de Ambato*. Universidad Técnica de Ambato.
- López-Pérez, B., Fernández-Pinto, I., & Márquez-González, M. (2017). Educación emocional en adultos y personas mayores. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 6(15), 501–522. <https://doi.org/10.25115/ejrep.v6i15.1286>
- Macías, A. V. (2017). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. Universidad Casa Grande.
- Martín, J. (2020). *Competencias emocionales en profesores de educación secundaria: Diseño de un programa para la intervención*. Universidad de Salamanca.
- Matera, M. (2015). *Explora como un pirata. Gamificación y diseño de cursos inspirado en los juegos*. Mensajero.
- Mulsow G., G. (2008). Desarrollo emocional: impacto en el desarrollo humano. *Educação*, 31(1), 61–65.
- Orellana, M. (2017). *Intervención para la mejora de la Inteligencia Emocional en adolescentes con Discapacidad intelectual*. Universidad Internacional de la Rioja.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredai, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educacao e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Quishpi, J., & Fernández, N. (2018). *La gamificación en el desarrollo del aprendizaje significativo. Propuesta: Diseño de una aplicación multimedia educativa basada en la gamificación*. Universidad de Guayaquil.
- Rabadán, J. A., & Giménez, A. M. (2012). Detección e intervención en el aula de los trastornos de conducta. *Educación XX1*, 15(2), 185–212.
- Reuelta Dominguez, F. I., Guerra Antequera, J., & Pedrera Rodríguez, M. I. (2017). Gamificación con PBLO para una asignatura del grado de maestro de Educación Infantil. In R. Contreras & J. Eguia (Eds.), *Experiencias de gamificación en las aulas* (Vol. 15, pp. 21–32). Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. ISBN. [http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5932/Experiencias de gamificación en aulas.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5932/Experiencias%20de%20gamificaci3n%20en%20aulas.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2016). Gamificación: Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. In *Digital - Text*. Editorial Oceano S.L.U. <https://doi.org/10.21556/edutec.2016.55.705>
- Salud, O. P. de la. (2011). *Manual para la vigilancia del desarrollo infantil (0-6años) en el contexto de AIEPI* (2nd ed.). <https://www1.paho.org/hq/dmdocuments/manual-vigilancia-desarrollo-infantil-aiapi-2011.pdf>
- Shapiro, L. (1997). La inteligencia emocional de los niños. In *Vergara Editor, S.A.*
- Urritia, T. (2008). El juego en el niño como parte de su desarrollo integral. Derechos y leyes que lo protegen. *Revista de Sanidad Militar*, 62(6), 283–291. <https://1library.co/document/7qv5x3rz-juego-nio-parte-desarrollo-integral-derechos-leyes-protecten.html>
- Valda-Sanchez, F., & Arteaga-Rivero, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio - Revista de Difusión Cultural y Científica de La Universidad La Salle En Bolivia*, 9(9), 65–80.
- Valdés, A. (2014). Psicología del desarrollo infantil de Henri Wallon. *Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*. [https://www.researchgate.net/publication/327219311\\_Psicologia\\_del\\_desarrollo\\_infantil\\_de\\_Henri\\_Wallon](https://www.researchgate.net/publication/327219311_Psicologia_del_desarrollo_infantil_de_Henri_Wallon)
- Valera, O. (2018). *La inteligencia Emocional y el aprendizaje eficiente en los alumnos del programa de maestría sede-Huancayo*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

Yélamos, M. D. (2019). Gamificación en el aula de matemáticas. *Pi-InnovaMath*, 2, 7–10.  
<https://doi.org/10.5944/pim.2.2019.24132>

## 9. CRONOGRAMA

COMPONENTES	MESES DE DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Páginas preliminares: Portada, Aprobación del Tutor, Índice, Resumen	■											
Introducción	■											
Capítulo I Planteamiento del Problema	■											
Capítulo II Formulación Teórica	■											
Capítulo III Marco Metodológico	■											
Capítulo IV Presentación y Análisis de Resultados		■										
Capítulo V Presentación de Propuesta			■									
Conclusiones y Recomendaciones			■	■								
Referencias Bibliográficas	■	■	■	■								