

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juegos sociales empleando la plataforma zoom para potenciar la
autorregulación emocional en niños de cuatro años**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

Ana Lucia del Pilar Chung Cusma

ASESOR

Jessica Natali Gallardo Ramirez

<https://orcid.org/0000-0002-2447-5591>

Chiclayo, 2023

**Juegos sociales empleando la plataforma zoom para potenciar la
autorregulación emocional en niños de cuatro años**

PRESENTADA POR

Ana Lucia del Pilar Chung Cusma

A la Facultad de Humanidades de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el título de

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

APROBADA POR

María del Rocío Hende Santolaya

PRESIDENTE

Lydia Mercedes Morante Becerra

SECRETARIA

Jessica Natali Gallardo Ramirez

VOCAL

Dedicatoria

Para Santiago y Thiago mis alentadores en esta etapa universitaria.

Agradecimiento

A mi familia y docentes por guiarme en este camino de mi vocación docente .

ANA LUCIA DEL PILAR CHUNG CUSMA

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

tesis.usat.edu.pe

Fuente de Internet

3%

2

repository.libertadores.edu.co

Fuente de Internet

2%

3

hdl.handle.net

Fuente de Internet

1%

4

www.tesis.uchile.cl

Fuente de Internet

1%

5

repositorio.perueduca.pe

Fuente de Internet

1%

6

docplayer.es

Fuente de Internet

1%

7

dspace.unl.edu.ec

Fuente de Internet

1%

8

m.rpsico.mdp.edu.ar

Fuente de Internet

<1%

9

riull.ull.es

Fuente de Internet

<1%

Índice

Resumen.....	6
Abstract.....	7
Introducción	8
Revisión de la literatura.....	10
Antecedentes	10
Bases teóricas.....	11
Inteligencia emocional y regulación emocional.....	11
El juego como recursos digitales lúdicos.....	15
El juego como aprendizaje social	17
Materiales y métodos	19
Matriz de consistencia.....	25
Aspectos éticos	26
Conclusiones	30
Recomendaciones	30
Referencias.....	31
Anexos	35

Resumen

Ante situaciones estresantes como la que se ha vivido durante la pandemia, la población infantil ha tenido diferentes reacciones como comportamiento y actitudes antisociales y de inseguridad, reflejando un claro problema de desarrollo emocional en la infancia debido al impacto del confinamiento. Es por ello que el estudio tiene como objetivo diseñar juegos sociales para potenciar la autorregulación emocional en niños de cuatro años en una institución de Chiclayo. Donde pertenece a un enfoque descriptivo propositivo contándose con un muestreo finita de 25 niños. Entre los resultados se mostró que más del 60% presenta dificultades en las dimensiones de autorregulación emocional. Finalmente se realizó una propuesta de juegos sociales donde se espera la obtención de mejores resultados.

Palabras claves: pandemia, desarrollo emocional, infancia

Abstract

Faced with stressful situations such as the one experienced during the pandemic, the child population has had different reactions such as antisocial and insecure behavior and attitudes, reflecting a clear problem of emotional development in childhood due to the impact of confinement. That is why the study aims to design social games to enhance emotional self-regulation in four-year-old children in an institution in Chiclayo. Where it belongs to a propositional descriptive approach with a finite sample of 25 children. Among the results, it was shown that more than 60% present difficulties in the dimensions of emotional self-regulation. Finally, a proposal of social games was made where it is expected to obtain better results.

Keywords: pandemic, emotional development, childhood

Introducción

En estos tiempos de post pandemia, la sociedad ha sido protagonista de grandes consecuencias del covid-19, principalmente la población infantil afectando sus habilidades sociales y emocionales, obstaculizando un buen desarrollo integral. Es el hecho donde muchos de docentes y padres en la actualidad han sido principales testigos sobre la falta de autorregulación emocional en la infancia; como comportamientos y actitudes de poca motivación e interés durante las actividades pedagógicas, debido al impacto del confinamiento. Siendo así es primordial potenciar la autorregulación emocional, factor clave para el logro de mejores aprendizajes. Sin embargo, esta situación están preocupante que se presenta a nivel local, nacional e internacional. A nivel internacional, UNICEF (2021) en su estudio sobre el impacto socioemocional de la infancia durante la pandemia, menciona que las niñas y los niños pequeños son más vulnerables al impacto social referido a situaciones traumáticas como la Covid-19 irrumpiendo el tiempo de la adaptación de los niños. Resaltando así la situación crítica de nuestros niños respecto a su salud emocional, de la misma manera, UNICEF (2021) destacó en otro estudio sobre la salud mental de los niños en pandemia que durante el periodo de la pandemia los mayores atrasos se dieron a partir de las dificultades en la regulación afectiva , haciendo referencia a una crisis de a la regulación afectiva y emocional en los niños del todo el mundo En el Perú, MINSA y UNICEF en el 2020 realizaron un estudio, señalando que fines del 2020, de 10 cada 6 niñas y niños a partir de 18 meses presenta problemas emocionales o de conducta como; dificultad para calmarse, se enojan fácilmente, rechazo a personas desconocidas y a lugares nuevos. Así también el MINSA (2021) menciona que “Cerca del 30 % de la infancia en el Perú presenta dificultades socioemocionales debido a la pandemia. De igual manera el Instituto Nacional de Salud Mental en su estudio epidemiológico de salud mental en la infancia, sostenía la prevalencia de que se presente algún problema de salud mental, siendo la variación de 20,3%, 18,7% y 14,7% en los grupos de 1 a 5 años, 6 a 10 años y 11 a 17 años, respectivamente (INSM, 2021).

Viéndose los hechos es clara la preocupación por el estado emocional de los niños no solo del Perú si no a nivel mundial afectando su aprendizaje, su salud física, mental y emocional, dada por el impacto traumático del confinamiento. Por tanto, se infiere que existe una falta de

autorregulación emocional en la infancia a causa de los episodios traumáticos de la pandemia donde frustraron sus necesidades básicas como el juego , la interacción con su entorno , dialogo abierto , aprendizaje significativo , aprendizaje social , expresión corporal , resolución de conflictos; afectando claramente el clima escolar donde dependerá de capacidades socioemocionales como la autorregulación emocional la para la toleración de actitudes que tiene en su entorno en favor a la buena convivencia.

Por ende, esta situación problemática vinculado a la autorregulación de emociones en los niños, se propone la investigación sobre los juegos sociales en la plataforma zoom para potenciar la autorregulación emocional en niños de cuatro años. Ante esta necesidad la Comisión Económica para América Latina, determina que el docente debe trabajar en los desafíos que se presente abordando diferentes alternativas de solución, mediante formas de priorización, ajuste y adaptación tomando en cuenta el currículo, CEPAL (2021). Desde este ámbito se formula el problema investigativo, ¿Cómo potenciar la autorregulación de emociones en niños de 4 años en la modalidad semipresencial en Perú 2021? En base a este problema planteado se realizó la investigación pertinente teniéndose como objetivo general, diseñar juegos sociales para potenciar la autorregulación emocional en niños de cuatro años en la modalidad semipresencial, de manera que reciban una educación emocional a través de la plataforma zoom durante las sesiones de clases, talleres, así como en la retroalimentación para que se logre así desarrollar sus habilidades socioemocionales. Y como objetivos específicos; medir el nivel actual de las dimensiones de autorregulación emocional en niños de cuatro años en la modalidad semipresencial y determinar las características de los juegos sociales orientados a potenciar la autorregulación emocional en niños de cuatros años en la modalidad semipresencial.

Por lo que esta investigación se justifica que atiende a una necesidad emergente siendo de carácter social. Ante esto el MINSA y UNICEF 2021 determinaron en su análisis que en la infancia existe carencias de capacidad y habilidades emocionales indicando irritabilidad y llantos descontrolados. Donde se afirma la falta de potenciación de autorregulación emocional en los niños en casa y en sus centros educativos. Por tanto, la autorregulación emocional es necesaria ya que se alcanzará una inteligencia emocional, por ello es idónea la potenciación de regular las emociones ante situaciones emergentes de preferencia durante la infancia, siendo clave para su desarrollo a futuro. Así pues, se debe regular las emociones para favorecer el aprendizaje, la convivencia, el logro de metas y el bienestar mental (Rodríguez 2020).

Al respecto, la siguiente investigación pretende potenciar la autorregulación de emociones en niños de 4 años en la plataforma zoom a través de juegos sociales; donde permitirá el dialogo

abierto; cooperación mediante situaciones planteadas; empatía, resolución de conflictos y fortalecimiento de su identidad que ayudará los juegos sociales a potenciar. Donde el juego social forma parte de una estrategia siendo un conjunto de actividades donde el niño expone sus emociones y deseos, y a través de lenguaje oral y simbólico mostrando su personalidad. Por otro lado, Piaget y Vygotsky explican la importancia del juego en la educación para el aprendizaje y desarrollo personal del niño; entendiéndose es imprescindible diseñar estrategias innovadoras por parte de los docentes para lograr el desarrollo de la autorregulación emocional en los niños de cuatro años en la modalidad semipresencial.

Así mismo este estudio es de carácter social, basándose en los enfoques de derecho y búsqueda de la excelencia; así como los principios de respeto, comunicación y buen estado de salud que sustenta el minedu en su currículo nacional del nivel inicial.

Revisión de la literatura

Para el sustento confiable acerca de la siguiente investigación es necesario la recogida de investigaciones que anteceden y conceptualizan las variables en relación al propósito de la investigación. Es por tal que se considera los siguientes antecedentes y conceptos relacionados al objeto de estudio.

Antecedentes

A nivel internacional, Cid et al. (2020), escribieron en una revista acerca de la atención a niños y adolescentes, analizando aspectos psicosociales, efecto de la pandemia por el Covid-19 en zonas vulnerables. Así, el objetivo del estudio fue conocer la situación de la salud mental de menores, llegando a concluir sobre la importancia de fortalecer en esta población, la salud, deporte, educación y cultura, sugiriendo algunas posibles soluciones y alternativas específicas para el tratamiento emocional. Además, el estudio permitió entablar un diálogo colaborativo desde una perspectiva psicosocial con la intención de involucrar organizaciones supremas de apoyo a la infancia en Brasil. El referente estriba la importancia de desarrollar investigaciones atendiendo esta necesidad, siendo importante la contribución para el planteamiento del estado actual en Latinoamérica, como persistir en propuestas basadas en la integración multidisciplinar, pero de alcance inmediato al plano pedagógico.

Por otro lado, UNICEF (2021) recopila en su informe estudios del impacto emocional de la infancia durante el Covid-19 teniendo como objetivo transformar la situación emocional,

mediante la implementación de estrategias psicosociales a nivel mundial dirigida a la infancia garantizando sus derechos. Se obtuvo que la mayoría de la infancia han presentado regresiones emocionales, teniendo dificultades en la regulación afectiva y autonomía. Analizando a su vez el impacto de los efectos de la epidemia en niños de 0-6 años. Donde se considera importante estar en alerta e interés el aspecto psicoemocional en la infancia y trabajar estos aspectos y poder fortalecerlos mediante estrategias innovadoras adaptadas al contexto emergente.

Mientras a nivel nacional, MINSA (2021) en su investigación con apoyo de la Unicef, recoge la reflexión de la situación emocional de los niños y adolescentes durante el aislamiento social. Con el fin de generar conciencia y dedicar políticas y normativas para que se responsabilicen sobre la situación real de la salud mental y el aspecto emocional de los niños en el Perú. Donde se reveló que los niños de Lima y Callao entre el año y cinco años de edad presenta comportamientos descontrolados y de apego inseguro donde se manifestó que son propensos a presentar algún problema de salud mental. Es así donde el Minsa desde este estudio muestra su interés por la infancia analizando el impacto del confinamiento en los niños del Perú, mediante la búsqueda del compromiso colectivo para prevenir y manejar las secuelas en la etapa post pandemia.

Y por último en la ciudad de Chiclayo, Cumpa (2019) en su trabajo investigativo sobre los juegos afectivos para el desarrollo emocional, tuvo como objetivo demostrar que los juegos desarrollan inteligencia emocional, de tal manera que el niño adquiera y manifieste sus habilidades emocionales ligadas a la autorregulación emocional para la solución de situaciones conflictivas así como la buena convivencia escolar, mediante los juegos afectivos en niños de cinco años del distrito de Monsefú. Se sostiene entonces mediante este estudio que los juegos afectivos ligados los juegos sociales impactan en el niño logrando mejores aprendizajes, autoestima y el manejo de sus emociones logrando obtener una autorregulación emocional, debido a la interacción con sus pares.

Bases teóricas

Inteligencia emocional y regulación emocional

Las emociones y sentimientos en definición son las reacciones inmediatas ante un hecho y situación que se nos presente, éstas son innatas en cada individuo, se las conoce y siente, pero muy poco se le entiende por su gran complejidad, siendo justificable debido a la falta de manejo y regulación emocional. En la mayoría de personas, las emociones han jugado una mala pasada y esto suele suceder a diario, ya en adultos como en niños. Desde el contexto de la pandemia

por el COVID-19 se ha visto afectado el aspecto psicoemocional en todas las personas sobre todo en la infancia por el impacto traumático a consecuencia del confinamiento social, frustrando emociones de placer y motivación que causa la interacción con el entorno, prolongando a desarrollar sentimientos negativos. Es así donde la inteligencia emocional se relaciona con la autorregulación emocional debido que las habilidades y capacidades de control emocional se habla de un desarrollo de la inteligencia emocional. En referencia a los términos de inteligencia emocional son diversos, siendo su inicio atribuido por Wayne Payne en su estudio llamado, Un estudio de las emociones. Sin embargo, el término “inteligencia emocional” y su popularidad fue en el célebre libro del autor Daniel Goleman sobre la inteligencia emocional ya que fue el pionero en mencionar otros tipos de inteligencias más allá de la educación escolar, así como la relación con la regulación emocional. Ya su antecesor Howard Gardner fue el que profundizó la inteligencia emocional con su teoría de las inteligencias múltiples. Siendo así en la actualidad se define la IE desde diferentes posturas a partir de diversos modelos y teorías basados en habilidades, competencias y actitudes.

Desde sus inicios se tiene a Salovey y Mayer (1990) que sostienen que la inteligencia emocional consiste en la habilidad de autorregulación de nuestros sentimientos y emociones, y utilizar nuestros conocimientos para poder dirigirlos. Indicando que para lograr tener una inteligencia emocional se necesita de la autorregulación emocional, sosteniendo un modelo conformado por cuatro ramas relacionados a la autorregulación emocional; Percibir emociones, donde las emociones se reconocen mediante gestos o expresiones; Facilitación emocional del pensamiento, el estado de humor influye en las perspectivas del individuo ; Razonamiento de emociones, capacidad de comprender la transición de una emoción a otra y Regulación emocional , análisis, control y reflexión sobre las emociones del individuo y mitigar emociones negativas. Por otro lado, Bar-on (1997) considerando la teoría de Salovey y Mayer, hace una conceptualización multifactorial sobre la inteligencia emocional, considerando que es un conjunto de conocimientos y habilidades en lo emocional y social que influyen en la habilidad para afrontar las demandas del ambiente, dicha afirmación sostiene que esa habilidad del sujeto permite control, regular y comprender sus emociones. Donde se propone cinco componentes; Componente intrapersonal, relacionarse con otros fácilmente; Componente interpersonal, control y manejo de emociones e impulsos; Componente de manejo de estrés, habilidad de cambiar de perspectiva negativa a optimista; Componente de estado ánimo, transición de una emoción negativa a positiva; Componente de adaptabilidad, solución de problemas y tolerancia a los cambios. Entonces la IE y el modelo de Bar-on se relaciona con la autorregulación emocional ya que tienen factores que permiten manejar emociones para la adaptarse al medio

ante situaciones frustrantes. Por último, Goleman (2001) concibe la inteligencia emocional como la capacidad de reconocer y manejar los sentimientos para poder tener mejores relaciones, es decir un conjunto de habilidades de regulación emocional para priorizar la armonía en el entorno. Menciona competencias emocionales primordiales en todo individuo; El conocimiento de uno mismo y de las propias emociones y su expresión, que es reconocer como nuestras emociones afectan nuestro entorno; La autorregulación, capacidad de controlar nuestros impulsos integran competencias como; autocontrol emocional, orientación de los resultados, adaptabilidad y optimismo; La conciencia social, esencial para establecer relaciones, la empatía es fundamental y la Regulación de relaciones interpersonales; que son actitudes persuasión e influencia en los demás.

Es claro entonces que hablando de autorregulación emocional se hace referencia a la inteligencia emocional, como factor clave para un mejor desarrollo personal. Donde este modo Peter Salovey y John Mayer refiere a la regulación emocional como parte de la inteligencia emocional, definida como la capacidad y habilidad para reconocer las emociones placenteras y emplear estrategias adaptativas en situaciones incómodas, atenuando la “activación emocional”. Donde la autorregulación emocional en sus inicios se referencia a Gross (1999) donde describe a la regulación emocional como “procesos donde las personas se responsabilizan sobre la influencia que tiene las emociones en cada ser, cuando la tenemos, como la tenemos, y como la ejercemos “. Ser consciente de las causas y consecuencias que produce los sentimientos y emociones ante los demás de tal forma que podamos controlarlo, medirlo y autorregularse emocionalmente. Un ejemplo es Fox (1994) donde define la regulación emocional como “una habilidad para modular el afecto, al servicio del respeto a normas definidas social y culturalmente”. Implicando cuatro aspectos; la aceptación de las emociones, capacidad para producir un comportamiento adecuado e inhibir las emociones negativas; uso de estrategias apropiadas ante el suceso; y por último la disposición de experimentar cualquier emoción como parte de la vida, Roemer (2004).

Por tanto, Thompson (1994) menciona algo específico e importante donde manifestó que la autorregulación emocional es una serie de procesos externos e internos que permiten evaluar, medir, controlar, monitorizar modificar nuestras conductas ocasionadas por las emociones y poder lograr alguna meta. Aludiendo con esta precisión que las personas activan su regulación emocional para satisfacer una necesidad concluyendo un objetivo. Igualmente, Rendón (2007) enfatiza a la regulación emocional como herramienta para alcanzar un objetivo modulando y controlando nuestras conductas ejercidas por las emociones; precisando que se observa e identifica los impulsos y así proceder a eliminarlas. Otra conceptualización en sostén es de

Oberst y Sánchez (2012) que afirman que la regulación emocional es un proceso para producir cambios conductuales en tiempo y grado de la “experiencia emocional”. Está puede producir sobre la cognición una autorregulación, un proceso importante en el rendimiento de elementos útiles en el aprendizaje. En definitiva, se concisa que la autorregulación emocional es la capacidad de manejar de manera adecuada las emociones, sentimientos o pasiones con el objetivo de mejorar la conducta ante cualquier contexto y circunstancia útil en el aprendizaje. Por otro punto Bisquerra y Pérez (2007) hace alusión a la regulación emocional como el adecuado empleo de los impulsos emocionales por medio de la razón y el conocimiento. Donde los estados emocionales influyen en el comportamiento ligados estrechamente con el conocimiento. Además, Bisquerra y Pérez vincula la regulación emocional con las capacidades y habilidades personales de cambiar de emociones como la impulsividad y frustración a la facultad de sobreponerse a emociones positivas con técnicas y estrategias correctas de un manejo de inteligencia emocional. Al respecto Gross (2015) determinó a la regulación emocional como una habilidad socioemocional, como el mecanismo con el que la persona influye en las emociones que siente, como las experimenta y como las expresa. También Minedu (2020) afirma la regulación emocional como parte de la conciencia emocional, “La conciencia emocional es fundamental en la formación de toda persona, pues constituye el punto inicial para el desarrollo de otras habilidades, tales como la regulación emocional, el manejo del estrés, la tolerancia y frustración. Sosteniendo de esta manera que la regulación emocional está ligada estrechamente con la inteligencia emocional por la posesión de habilidades, capacidades y competencias de dominar las emociones.

En afinidad con la regulación emocional Garber y Dodge (1991) ha realizado una diferenciación entre la regulación emocional de tipo interpersonal e intrapersonal durante la infancia. Donde la regulación interpersonal, se refiere que los niños y adolescentes manejan sus estímulos y emociones con apoyo social (familia y escuela), mientras la regulación intrapersonal es propia del sujeto quien toma control de sus emociones, lo cual se potencia en la etapa preescolar. En acuerdo a esta precisión Cole y Kaslow (1988) plantean que la regulación emocional es un proceso que varía con el tiempo y el desarrollo. En la que la regulación interpersonal e intrapersonal influirán en los periodos de vida dependiendo de la fase de desarrollo y de lograr además un óptimo nivel de funcionamiento fisiológico y psicológica, que favorecerá una mayor aceptación social. En apoyo Morales (2006) especifica que la autorregulación emocional es el resultado de una función vital para la adaptación del individuo al medio, donde se involucra factores como el medio ambiente que rodea al individuo y su temperamento. Por tanto, el apoyo

social es crucial para el desarrollo de una maduración emocional a futuro, primordialmente en los primeros ciclos de vida.

En este sentido los autores Kopp, Cole & Kaslow en 1989 señalan las principales características de la regulación emocional, en niños de dos a cinco años de edad. Uno de las principales características de regulación de emociones en esta edad es la percepción que se tiene así mismo, como alguien capaz de sentirse bien o mal de acuerdo a los sucesos que se protagonice. En primer lugar, una de las características según Koop (1989) es que los infantes adquieren la conciencia de aquello que puede generarles angustia y del uso de la regulación emocional como un medio para cambiar o eliminar dichas emociones. En segundo es que los niños pueden exponer sus sentimientos a los otros, obtener retroalimentación verbal acerca de lo apropiado de sus emociones, y reflexionar respecto a la forma de manejarlas. Además, el lenguaje es sustancial para la regulación emocional al incentivar la interacción social con su entorno Koop (1989). En otras palabras, los preescolares son capaces de regir sus emociones de manera como de reconocer sentimientos negativos y regularlos. Tomándose en cuenta que aún dependen de apoyo en el manejo ante experiencias negativas mientras van adquiriendo una progresión de estrategias conductuales y cognitivas. A la vez, el desarrollo de características de autorregulación emocional en niños preescolares está asociada a varios factores como; la madurez del cerebro, capacidades motoras, capacidades cognitivas y el lenguaje, otorgado el papel del adulto en su labor de acompañamiento y guía, según *Gonzales et al (2004)*.

En resumen, las principales definiciones sobre la regulación emocional hacen referencia a un proceso de la inteligencia emocional donde se ejerce el control emocional ante un contexto estresante. A través del reconocimiento de emociones positivas y negativas, luego ir a la realización de estrategias para inhibir emociones desfavorables ante cualquier contexto, ligadas al uso de la razón y conocimiento. La importancia del apoyo social es decisiva en la regulación emocional durante la infancia, pues es requisito para una maduración emocional a lo largo de la vida del niño, en general la posesión de una regulación emocional, esta aleada con la inteligencia emocional, consiguiendo un mejor aprendizaje, convivencia y salud mental.

El juego como recursos digitales lúdicos

El juego en definición es una estrategia fundamental en la educación inicial, para el logro de aprendizajes más significativos, además en su aporte en el desarrollo de habilidades socioemocionales. Por lo que el juego es uno de los medios que causa mayor impacto en la infancia para la adquisición de nuevos conceptos a través de su propia experiencia. Sin embargo, actualmente por la situación del COVID -19 el juego ha sido sustituido por los tics,

afectando la socialización y la regulación emocional. Considerando la concepción del juego como una enseñanza abierta con enfoque socioformativo, se debe considerar la aplicación de modelos educativos emergentes, donde buscan transformar los escenarios educativos tradicionales en dos aspectos; El primero ampliar la cobertura; implementando modelos de educación virtual, contando con el apoyo de estrategias innovadoras y medios tecnológicos para alcanzar los objetivos educativos, dependiendo del contexto que se atravesase según Román & Sánchez (2011). Segundo la aplicación de un modelo educativo abierto se facilita la traslación de recursos abiertos con la facilidad de interactuar con ambientes personalizados Burgos & Ramírez (2011). En otras palabras, es necesaria la aplicación de estrategias innovadoras adecuadas al contexto, mediante el uso de los recursos tics.

Por consiguiente, a esto se vincula la practica educativa abierta propuesta por Martínez (2016) definiendo como un conjunto de actividades enlazados que pueden ser: enseñanza, evaluación, planeación, didáctica, que son susceptibles a la aplicación de los atributos de “lo abierto” como, el libre acceso, la adaptación y la colaboración. Donde el juego viene hacer parte de este modelo abierto de una buena práctica educativa, siendo parte de un método esencial en la educación inicial que permite, fomentar sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y resolución de conflictos, en objetivo al logro de los desempeños planteados en la planificación curricular considerándose el juego desde un enfoque socioformativo, como la manera de formar habilidades emocionales y competencias cognitivas contando con los recursos tics. Respecto a este punto Ravaja (2004)se manifiesta sobre la respuesta emocional de los usuarios en la participación de juegos en medios virtuales, constatando que los juegos aplicados como recursos digitales respondía a diferentes emociones y características de los usuarios. Referente a esto Riva (2007) detalla el efecto positivo de los recursos digitales o virtuales de generar emociones positivas. Donde permite experimentar un ambiente virtual más relajado disminuyendo el estrés.

Así mismo (Voguel) et al 2020 menciona que la aplicación del juego es una herramienta para lograr un mejor aprendizaje en ambientes virtuales donde incrementa la motivación e interés para aprender, dado que; se crean situaciones de ensayo-recompensa, objetivos y retos que crean interés al usuario y que “jugar” sumerge a los niños a una situación recreada y capta su atención con lo que aumentan las posibilidades de que se absorba el contenido de forma más eficiente. Donde Tobón (2004) expresa que la aplicación de recursos innovadores y estrategias con el propósito de aplicar acciones concretas en los estudiantes para lograr la formación humana integral y el desarrollo de competencias para hacer frente a los desafíos del contexto actual y futuro.

En suma, el juego como recurso digital lúdico es innovador e importante por que atiende a las necesidades e intereses de un contexto, por tal es necesario que las docentes apliquen recursos innovadores como el juego para lograr un aprendizaje significativo, respondiendo así al desempeño del manejo de los tics.

El juego como aprendizaje social

Como se ha visto el juego en definición es muy amplia y sus aportes en la educación son muchas, siendo imprescindible en el desarrollo integral en todo niño. La mayoría de autores coinciden en términos que el juego es un ejercicio innato que surge de manera natural. Y es por medio del juego que se posibilita la socialización con su entorno, de manera que aprenderá desenvolverse con los miembros de su entorno y conociendo el medio que les rodea, siendo imprescindible de trabajar en el plano virtual. En definición del juego se tiene en primera a Gross (1989) donde concibe al juego como “un modo de ejercer los instintos y que estén completamente desarrollados, así pues, el juego consta de en un ejercicio previo para el fortalecimiento de funciones que son inevitables para la adultez. En anotación el juego nace de los instintos que preparan para la vida adulto, como habilidades cognitivas y sociales fundamental para adaptación a su medio. Desde este punto el juego influye en el aprendizaje social, ya que el niño ira adquiriendo valores, normas y conocimientos basados en la interacción y el ejemplo. En alusión, está Piaget (1956) donde afirma que el juego es parte de la inteligencia del niño, ya que permite consolidar las estructuras intelectuales. Es donde en el juego el niño empieza a desarrollarse intelectualmente pasando por una serie de etapas evolutivas, planteando que el niño pasa por un proceso de estructuras cognitivas, de los dos componentes de asimilación y acomodación. Piaget ve el desarrollo cognitivo vinculado a la interacción con el entorno mediante el juego logrando adquirir experiencias, donde es que en esas experiencias nuevas el niño ira alcanzando conocimiento junto con las experiencias previas.

Sin dejar de lado la teoría sociocultural de Vygotsky, define el juego como una acción espontánea de valor socializador donde los niños logran un aprendizaje social pues fortalecen habilidades sociales, conocimientos y construye su propia realidad social y cultural. Además, Vygotsky atribuye en el juego el termino de “Zona de desarrollo próximo” donde el niño aprende necesariamente con el contacto de su entorno. Donde Vygotsky señala que el juego nace de la necesidad de tener contacto con los demás, factor básico del desarrollo del niño y es una actividad consciente pues el niño plantea propósitos y objetivos durante el juego. Donde se considera que el juego es una actividad social, donde mediante la colaboración con otros niños se logra adquirir aprendizajes significativos. En apoyo esta Saracho (2008) indicando que los

niños encuentran en el juego situaciones sociales, provocando habilidades emocionales como la cooperación y desarrollo de autoestima. En referente a esta perspectiva se debe tener en cuenta la función de los juegos sociales por contribuir al desarrollo físico, emocional y social, donde aprende a reconocer reglas y valorar el trabajo en equipo. Donde en relación a su función el juego permite el desahogo de tensiones e inhibiciones; donde el juego de descarga emocional, produciendo alegrías recuperándose anímicamente y físicamente con mayor rapidez adquiriendo mejores aprendizajes, (Tierno, 2004).

Como autor principal se tiene a Bandura donde su teoría del aprendizaje social o también llamado cognoscitiva social hace referencia que los niños aprenden en entornos sociales mediante la observación donde influyen en la conducta o comportamiento. Haciéndose hincapié la relación del aprendizaje social con el juego, ya que mediante el juego el niño; socializa, aprende y refleja cualidades de su entorno socio cultural. Donde es así que Bandura (1989) recalca que el aprendizaje social se basa en un aprendizaje por observación siendo más eficaz, donde plantea cuatro principios esenciales en el aprendizaje social; Atención, donde se determina la disposición de concentración e interés que muestra el niño a lo que hace el modelo; Retención, la capacidad que tienen los niños para conservar la información, es decir el uso de la memoria; Reproducción; capacidad donde los niños reproducen la información que se retuvo anteriormente y utilizarla después y por último la Motivación, donde los niños eligen a que y quien imitar es decir lo que les llame la atención para repetirlo. Entonces el aprendizaje social en la infancia está estrechamente ligada al juego donde se lograra adquirir habilidades y destrezas motoras y cognitivas, siendo el resultado de los principios que plantea Bandura como el cambio de comportamientos o conductas. Donde el juego en el aprendizaje social los niños imitan, simbolizan y representan lo que van aprendiendo mediante la observación teniendo un aprendizaje significativo, es por tal que el juego social está ligado al aprendizaje donde se depende del contacto y la socialización con sus pares para aprender normas, empatía, y el trabajo cooperativo.

Entonces se tiene claro que el juego es parte del aprendizaje cognitivo y social dado que se da por la observación y el contacto con el entorno, donde la mayoría de teorías y modelos concuerdan que las conductas y comportamientos de los niños se adquiere por el contexto o la situación del entorno produciéndolo como una conducta positiva o negativa. Donde es así que cuando el niño juega logra interiorizar de una manera más rápida el modelo observado, utilizando en el juego un modelo simbólico, donde el niño representa en el juego algo que observó ya sea de un modelo ficticio o de su entorno, como lenguaje, conductas y comportamientos donde se

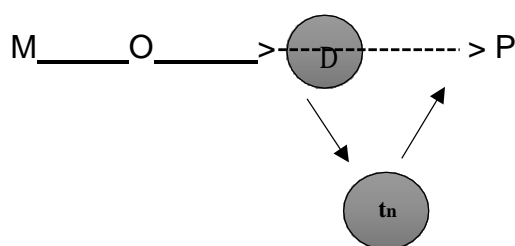
reflejará en el juego social pues estas representaciones simbólicas se demostrarán con sus pares acatando y respetando normas.

Materiales y métodos

Tipo de investigación

Ajustándose al propósito del estudio el siguiente proyecto es una investigación no experimental de paradigma positivista. En relación al tipo de investigación, se considera descriptiva propositiva; ello en concordancia con el planteamiento de Estela (2020). En primer orden, el estudio aplicó una guía de observación para conocer el estado actual y el nivel de autorregulación emocional en niños de cuatro años en la plataforma zoom. Enseguida, a partir de esta detección, se elaboró una propuesta orientada a fortalecer dimensiones del desarrollo socioemocional e impactar en los aprendizajes y la mejora en las dimensiones del área de personal social.

Diseño de investigación



Donde:

M: Niños de cuatro años

O: Autorregulación emocional

D: Diagnóstico y evaluación de habilidades de autorregulación emocional

Tn: Teoría de inteligencia emocional

P: Juegos sociales en la plataforma zoom

Muestra de estudio

En mención a la muestra está conformada por 25 estudiantes en total de dos aulas distintas del nivel inicial de la I.E.P “JESUALDO” de la ciudad de Chiclayo. De acuerdo en las características de la muestra de estudio oscilan en las edades de cuatro y cinco años aproximadamente de ambos sexos. Donde pertenecen a dos grupos; el primer grupo consta de un total de 15 niños, 6 hombres y 9 mujeres; y el segundo grupo con un total de 10 niños, 7 hombres y 3 mujeres. Referente al tipo de población es de tipo finita ya que se considera un número especificado. En lo que concierne a la muestra es tipo muestral de la edad de cuatro años con características comunes.

Instrumento de recolección de datos

En referencia al instrumento de recolección de datos se realizó una guía de observación que consta de dos dimensiones; construye su identidad y participa democráticamente buscando el bien común. Donde comprenden 3 indicadores, el primer indicador por tres ítems, el segundo indicador por cuatro ítems y el tercer indicador por tres ítems. Posterior a eso se hizo la validación del instrumento por parte de los jurados donde se hizo la observación de dos ítems corregidos inmediatamente. Siendo llevados estos datos de valoraciones al sistema de V. Ayken con un resultado alto de 0.97% de validez que evaluó la coherencia, relevancia y claridad de la guía de observación para medir la autorregulación emocional. Por último, para la medir la confiabilidad se formula los datos efectuados los datos al sistema de AZZ. Crombach con un resultado de muy alta confiabilidad con un rango de 0.93%.

Tabla 1*Matriz de operacionalización*

Variable Dependiente	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala valorativa	Rango
Autorregulación emocional						
Es el proceso en el cual los individuos modulan sus impulsos y emociones, donde modifican a la vez su comportamiento para el logro de un objetivo, y adaptarse al contexto	Construye su identidad (Minedu 2016)	Se valora a sí mismo	<p>1. Actúa con disposición e iniciativa al jugar con sus compañeros empleando recursos de la plataforma (abre el audio y activa la cámara, etc.)</p> <p>2. Comenta como se siente ante una situación que le frustra o angustia en el desarrollo de la actividad sincrónica</p> <p>3. Muestra un estado de ánimo indiferente al interactuar y jugar con sus compañeros en la plataforma zoom.</p>	Guía de Observación	<p>Muy frecuente</p> <p>4</p> <p>Frecuente</p> <p>3</p>	<p>A</p> <p>Logrado</p> <p>B</p> <p>En Proceso</p> <p>C</p> <p>En inicio</p>

**promoviendo la
sana convivencia.**

**(Eisenberg &
Spinrad, 2004)**

**Convive y
participa
democrátic
amente
buscando
el bien
común
(Minedu
2016)**

**Reconoce y
controla sus
emociones**

**Interactúa y
Prioriza la
buena
convivencia en
su entorno**

4. Controla sus emociones ante episodios de molestia o angustia, respetando las netiquetas (activación de audios, uso de emoticons, etc.)

5. Se frustra fácilmente cuando algo no le sale como lo quiere, siendo visible esta situación en la plataforma zoom

6. Expresa sus emociones cuando se siente triste, enojado y alegre empleando las netiquetas.

7. Transita correctamente de una actividad a otra, siguiendo las indicaciones dadas por la maestra en la plataforma.

8. Se burla cuando alguien más se equivoca realizando comentarios inapropiados en la sala virtual

9. Responde positivamente a las indicaciones de su docente para realizar una actividad, aceptando los límites consensuados

10. Es empático con los demás, mostrando interés cuando sus compañeros están molestos o tristes

Ocasional

mente

2

Rara vez

1

Nunca

0

Tabla 2**Variable independiente**

Variable	Dimensiones	Propósito	Actividad	Instrumento de evaluación
<p>Juegos sociales</p> <p>Permite adquirir competencias sociales, donde influye en mejores conductas entre pares, aceptación entre compañeros y trabajo colaborativo .</p> <p>Daubert et al (2019)</p>	<p>Construye su identidad</p>	<p>Que se reconozcan así mismo tomando en cuenta características que los hacen único de tal manera que se valore reconociendo sus gustos, necesidades, ideas y características físicas.</p>	¿Quién soy?	<p>Lista de cotejo</p>
			Dos verdades una mentira	
			Congelado	
			¿Qué Emoji es?	
			Creando mi ritmo	
			Mímica	
	<p>Convive y participa democráticamente buscando el bien común</p>	<p>Que se sienta valorado en el grupo que pertenece (familia o aula) participando activamente de actividades o roles que les asignen de manera autónoma o grupal expresando sus emociones y regulándolas a partir de las interacciones con sus compañeros y docentes y de las normas establecidas.</p>	¿Dónde está mi amigo?	
			Pictionary	
			Zoom, zoom	
			Mini espías	
		Memory		
		Bingo		

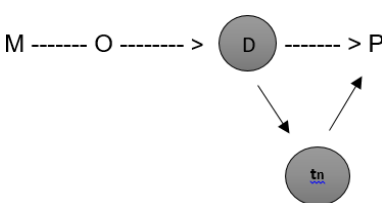
Procedimientos

A cerca de los procedimientos, es importante resaltar que en la investigación se consideraron todos los procesos. Considerar los objetivos de la investigación, tomar en cuenta la población y el diseño y el instrumento que se aplicó.

Donde primero se realizó comunicación con la institución educativa para el contacto con el objeto de estudio. Luego la elaboración del instrumento de una guía de observación para medir la autorregulación emocional, siendo sometido posteriormente a validación de jurados expertos llevados estos datos al sistema de V. Ayken siendo de validez y confiabilidad muy alta , una vez obtenida el resultado se aplicó la prueba piloto con una población de 15 niños distinta al objeto de estudio original considerando las mismas necesidades y características de la edad de cuatro años ,llevados posteriormente estos resultado pilotos al sistema Azz.Crombach, con un resultado alto las cuales correspondieron a la variable independiente con sus dimensiones e indicadores. Al ya obtener la validación y confiabilidad de la prueba piloto se procedió a aplicar el estudio a la muestra original contando con una población de 25 niños en total de dos aulas distintas de la edad de cuatro años de la Institución Educativa Jesualdo . Posteriormente los resultados de la aprueba original fueron formulados en una data de Excel considerando las dimensiones e indicadores junto con los resultados en porcentaje. Terminado este procedimiento se procede al resumen detallado de los resultados con gráficos y tablas que demuestren la condición del objeto de estudio. Para finalizar se realizó la propuesta contando con la validación de los jurados expertos.

Tabla 3

Matriz de consistencia

TESIS: JUEGOS SOCIALES EMPLEANDO PLATAFORMA ZOOM PARA LA AUORREGULACIÓN EMOCIONAL EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS			
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES
¿Cómo potenciar la autorregulación emocional en niños de cuatro años	<p>OBJETIVO GENERAL Diseñar juegos sociales para potenciar la autorregulación de emociones en niños de 4 años en la modalidad semipresencial</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Medir el nivel actual de la autorregulación de emociones en niños de 4 años en la modalidad remota. Determinar las características de los juegos sociales orientados a potenciar la autorregulación de emociones en niños de 4 años en la modalidad semipresencial</p>	<p><i>Los juegos sociales en la plataforma zoom potenciaría la autorregulación emocional en niños de cuatro años en una institución de la ciudad de Chiclayo</i></p>	<p>VARIABLE1: Autorregulación Emocional</p> <p>Dimensiones: -Construye su identidad -Convive democráticamente buscando el bien común</p> <p>VARIABLE2: Juegos sociales</p> <p>Dimensiones: -Construye su identidad -Convive democráticamente buscando el bien común</p>
MÉTODO Y DISEÑO		POBLACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
<p>METODO: Descriptiva con paradigma positivista. NIVEL: No experimental.</p> 		<p>POBLACION de estudio: Población total de 25 estudiantes de la institución educativa JESUALDO en la ciudad de Chiclayo.</p>	<p>Guía de Observación</p>

MUESTREO:
 No probabilístico
 de tipo
 intencionado.

Aspectos éticos

Respecto a las consideraciones éticas. La presente investigación ha considerado la propiedad intelectual del autor tomando los argumentos de diversos autores, citándose correctamente y precisándose las fuentes bibliográficas.

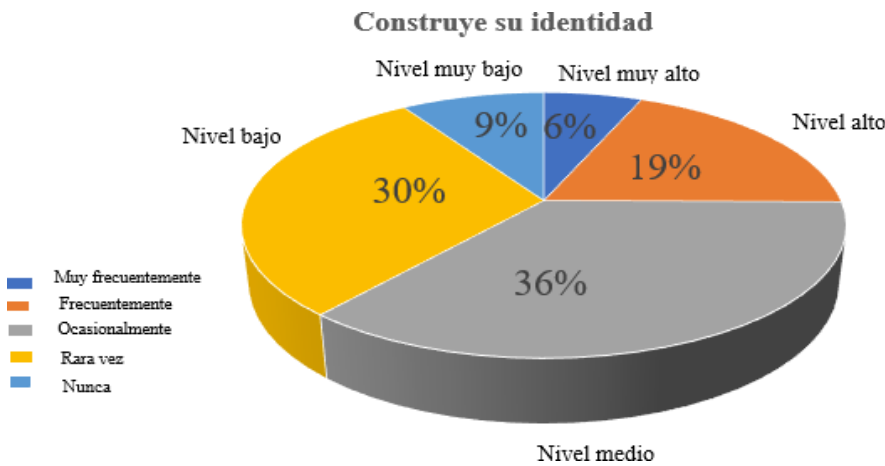
Así mismo se ha respetado la privacidad, consentimiento informado y la confidencialidad. En lo que respecta la privacidad; en la investigación se ha puesto en anonimato los nombres de los sujetos; en consentimiento informado, se solicitó la autorización por parte de la institución para aplicar el instrumento y por último la confidencialidad donde los resultados no serán divulgados

Resultados y discusión

Resultados

Gráfico n°1

Resultado de la primera dimensión: Construye su identidad

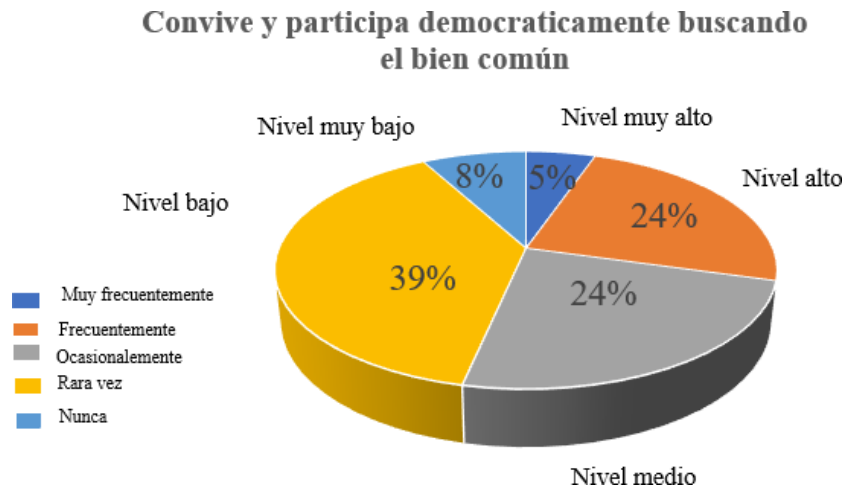


Fuente: Elaboración propia

El nivel actual en la primera dimensión indicó que la mayoría de los niños con un 75% presentan problemas en los indicadores de se valora a sí mismo y reconoce y autorregula sus emociones, esto quiere decir que presentan actitudes y comportamientos de indiferencia al iniciar un juego, así como el poco control y comunicación de sus emociones. Mientras que el otro porcentaje con un 25 % no presentaban problemas en esta dimensión, evidenciándose el interés para jugar con sus pares y el control de sus emociones ante diversas situaciones.

Gráfico n°2

Resultado de la segunda dimensión: Convive y participa democráticamente buscando el bien común



Fuente: Elaboración propia

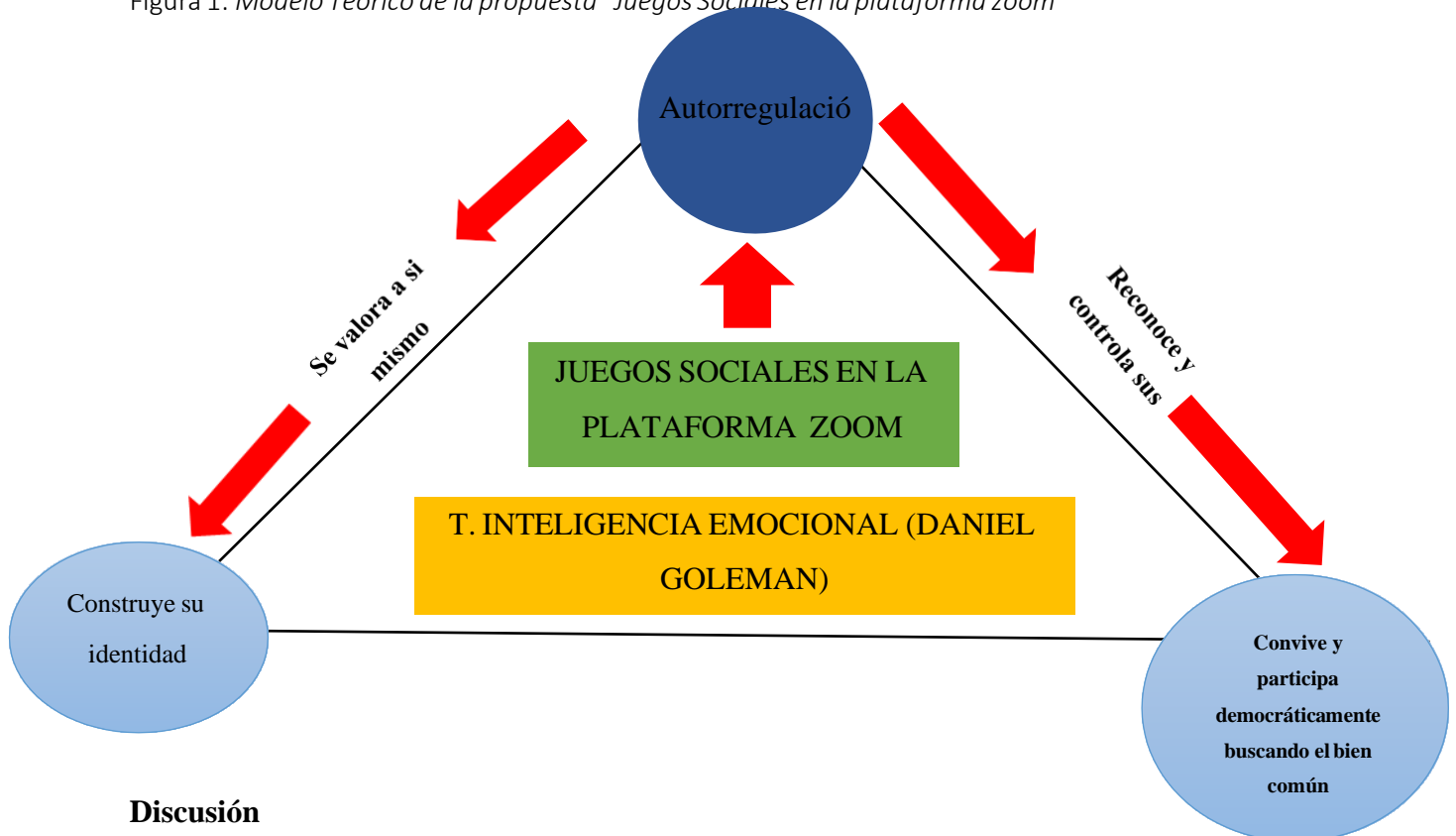
En la segunda dimensión indican que la mayoría de los niños con un total de 71% presentan problemas en el indicador de interactúa y prioriza la buena convivencia con su entorno esto quiere decir que no acatan normas y reglas de juego que se le plantea, mostrando apatía con los demás, así como también desobediencia a indicaciones de la docente. Mientras que el otro porcentaje con un 29% no presentan dificultades en esta dimensión evidenciándose en que si cumplen con las normas del juego e indicaciones y correcciones dadas por la docente mostrándose una actitud de empatía.

La características de los juegos sociales orientados para potenciar la autorregulación emocional, son , motivadores , cooperativos , placenteros , favorece el aprendizaje y la autoestima , es socializador y también crea orden y control , de acuerdo a esto Daubert et al (2019) menciona que el juego social su principal característica es potenciar habilidades sociales, donde los niños aprenden la cooperación y a mostrar mejores conductas ante la sociedad. Donde el juego social fomenta las capacidades sociales de tal manera de inhibir impulsos negativos y lograr que tengan respuestas adaptativas al entorno. Por tanto, se determina que el juego social desarrolla capacidades sociales en el niño como la cooperación, seguir reglas, manejo de estrés, regulaciones de emociones, expresión de ideas y emociones, siendo así se consideró aplicar en el estudio los juegos sociales como una alternativa para determinar las características de los juegos sociales, así como su influencia en la autorregulación emocional en niños de cuatro años.

Por último, se diseñó el programa de juegos sociales para potenciar la autorregulación emocional en niños de cuatro años en la modalidad semipresencial. Desde un enfoque humanista priorizando el desarrollo personal mediante una metodología abierta donde el niño sea el protagonista de sus aprendizajes considerando sus necesidades y deseos como el juego.

1. Modelo teórico de la propuesta

Figura 1: Modelo Teórico de la propuesta "Juegos Sociales en la plataforma zoom"



Discusión

Es por tal que es importante enfatizar que la autorregulación emocional es imprescindible durante la infancia ya que influye en la socialización con su entorno y en el logro de aprendizajes, siendo fundamentales en el desarrollo del niño. Es por eso que es necesario considerar actualmente en el estado que se encuentra y el estudio pertinente sobre el estado y nivel de autorregulación emocional en los niños. Donde en este estudio se comprobó que existe una falta de autorregulación emocional en niños de cuatros años siendo visible que más del 70 % de los sujetos carecen de estas habilidades socioemocionales, demostrando comportamientos inadecuados y agresivos afectando la buena convivencia y clima escolar, suponiéndose como causa el aislamiento social debido a la falta de interacción con su entorno. En concordancia con

lo mencionado el estudio de Cabrera (2020) sobre autorregulación emocional y de comportamiento en niños, determinó que la mayoría de niños con un 65% reflejaron poca capacidad de regulación ya que mostraban, rechazo y mal comportamiento a indicaciones de la docente manifestándolo por gritos, llantos, peleas y golpes e indiferencia al realizar una actividad. Ante esto Bisquerra (2003) categoriza las competencias emocionales ; como capacidades de auto reflexión , como la autorregulación y conciencia emocional y habilidades de reconocimiento de los demás , como la inteligencia interpersonal y habilidades de bienestar , donde se relacionan con las dimensiones propuestas en el nivel inicial como; construye su identidad y convive y participa democráticamente buscando el bien común , donde ambos están orientados a adquirir competencias de control emocional , expresión de emociones y reforzar la autoestima . La Unicef (2021) corrobora , manifestando en sus investigaciones que durante los años 2020 y 2021 la población infantil se mostraba ansiosos, irritables, angustiados debido que lloraban mucho, gritaban, no acataban normas y con altibajos emocionales, donde el Minsa en el 2021 manifestó que la población más afectada en el Perú durante la pandemia es la infancia con un 20.3%. De lo mencionado se deduce que en la infancia actualmente existe una falta de autorregulación emocional a causa de la pandemia, donde los problemas de conducta en el escenario escolar es una realidad que demanda una atención urgente por parte de los actores educativos. Siendo en la infancia, la intervención más importante por el efecto que una intervención adecuada puede tener logros en desarrollo del niño, enfocándose no sólo el comportamiento, sino también la interiorización del control de la conducta como una forma de autorregulación, y las mediaciones mediante las cuales se facilita este proceso (Bazán 2017) De acuerdo con lo anterior Bisquerra (2020) argumentó que una educación, continua y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral. Se propone el desarrollo de conocimientos y habilidades sobre las emociones con objeto de capacitar al individuo para afrontar mejor los retos que se plantean en la vida cotidiana.

En conclusión, la infancia está pasando por problemas socioemocionales debido a la pandemia, donde es necesario la intervención de los docentes mediante una educación abierta que contenga estrategias innovadoras para potenciar la autorregulación emocional y se logre mejores aprendizajes, comportamientos y una mejor convivencia escolar.

Conclusiones

1. Se obtuvo el nivel actual de las dimensiones de autorregulación emocional en niños de cuatro años considerando que la mayoría en ambas dimensiones; no regula sus emociones de manera autónoma observándose comportamientos y conductas mediante juegos sociales en plataformas virtuales como el zoom. En consecuencia, la dimensión construye su identidad se desarrolló con dificultad.
2. Se determinaron las características identificadas en el desarrollo de los juegos sociales realizadas en la plataforma zoom orientadas a la autorregulación de emociones las cuales fueron el trabajo colaborativo y el desarrollo de la autoestima necesarios para de para la buena convivencia escolar orientados al desarrollo socioemocional.
3. Finalmente se diseñó la propuesta de juegos sociales en la plataforma zoom basada en actividades de interacción con sus pares y trabajo colaborativo de tal manera que se respete normas y reglas para así potenciar la autorregulación emocional en niños de cuatro años. Esto implica que el diseño de esta propuesta con las validaciones correspondientes se encuentre en óptimas condiciones para ser empleada garantizando buenos resultados.
4. El juego en el niño es importante ya que es una actividad innata, sin embargo, durante la pandemia se ha visto vulnerado, no obstante, las plataformas virtuales han sido en este periodo una herramienta de gran ayuda sobre todo como un mediador socializador en contextos remotos. De esta manera las plataformas virtuales son una opción en tiempos de confinamiento, en este caso en el desarrollo de juegos para potenciar la autorregulación emocional en niños de cuatro en la modalidad semipresencial.

Recomendaciones

Se recomienda a los docentes aplicar la propuesta de juegos sociales empleando plataforma zoom con la finalidad potenciar la autorregulación emocional en niños de cuatro años en dimensiones de construye su identidad y convive y participa democráticamente buscando el bien común, considerando que favorecerá para su desarrollo personal y el logro de sus aprendizajes. Así mismo se recomienda a los docentes que hagan uso de la propuesta en sus actividades de aprendizaje, considerando las necesidades, intereses y el contexto para mejores resultados

Se recomienda a los directivos de las instituciones utilizar plataformas virtuales como la plataforma zoom ante contextos cambiantes para que no se pierda el trabajo y la interacción. Se sugiere a las Ugels capacitar a los docentes sobre manejo de los tics para una mejor enseñanza aprendizaje.

Referencias

- BANDURA. «APORTES DE LAS TEORIAS DE VIGOTSKY , PIAGET , BANDURA Y BRUNER.» *REVISTA EDUCERE*, 1989.
- Bar-on. «Orígenes, evolución y modelos de la inteligencia emocional.» Editado por Revista de ciencias administrativas y sociales. *INNOVAR*, 2005.
- Bazán. «APORTE DE LAS ESTRATEGIAS DE MINDFULNESS A LOS COMPONENTES DE AUTORREGULACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR DIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE.» *Infancia, Educación y Aprendizaje* 6, n° 2 (2017).
- Bisquerra & Pérez. «REGULACIÓN EMOCIONAL: CONCEPTO, ESTRATEGIAS Y APLICACIONES EN LA RELACIÓN DE AYUDA.» UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS, 2007.
- Bisquerra. *REGULACIÓN EMOCIONAL*. MEXICO, MEXICO , 2020.
- Burgos & Ramírez. «La enseñanza abierta como estrategia para la formación en competencias.» *REVISTA CIENTIFICA*, 2011.
- Cabrera, Palacios. «AUTORREGULACIÓN DEL COMPORTAMIENTO EN NIÑOS Y NIÑAS.» Fundación Universitaria Los Libertadores, 2020.
- CEPAL. «La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19.» SANTIAGO DE CHILE, 2021.
- Cid, M.F.B., Fernandes, A.D.S.A., Morato, G.G., & Minatel, M.M. «Atención Psicosocial y Pandemia de COVID-19: Reflexiones sobre la Atención a Infancia y Adolescencia que Vive en Contextos Socialmente Vulnerables.» *Multidisciplinary Journal of Educational* 10 (junio 2020).
- Cole & Kaslow. «¿Hacia dónde va la Psiquiatría Infanto-juvenil?: El caso de la Desregulación Anímica y el Trastorno Bipolar.» Editado por SOCIEDAD DE PSIQUIATRIA Y NEUROLOGIA. *REVISTA CHILENA DE PSIQUIATRIA Y NEUROLOGIA DE LA INFANCIA*, 1988.

- Cole & Kaslow. «¿Hacia dónde va la Psiquiatría Infanto-juvenil?: El caso de la Desregulación Anímica y el Trastorno Bipolar.» Editado por SOCIEDAD DE PSIQUIATRIA Y NEUROLOGIA. *REVISTA CHILENA DE PSIQUIATRIA Y NEUROLOGIA* 22 (1988).
- Company. «REGULACIÓN EMOCIONAL: CONCEPTO, ESTRATEGIAS Y APLICACIONES EN LA RELACIÓN DE AYUDA.» UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS, 2012.
- Cumpa, E. J. «Juegos afectivos para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de una institución educativa inicial de Monsefú.» USAT, Chiclayo, 2019.
- Delgado. *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Editado por Universidad de Cantabria. Marta Ruiz Gutiérrez. 2011.
- Eisenberg & Spinrad,. *Regulación emocional: definición, red nomológica y medición*. Editado por Universidad Nacional Autónoma de México. Olimpia Gómez Pérez y Nazira Calleja Bello. México, 2004.
- Emily N. Daubert. «El aprendizaje basado en el juego y desarrollo social.» *enciclopedia sobre el desarrollo de la primera infancia* (Universidad of Maryland), 2019.
- Estela. *INVESTIGACIÓN PROPOSITIVA*. TRUJILLO, 2020.
- Fox. «La autoregulación de la emoción y el rendimiento académico en el aula.» *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 1994.
- Garber & Dodge. «¿Hacia dónde va la Psiquiatría Infanto-juvenil?: El caso de la Desregulación Anímica y el Trastorno Bipolar.» *SOCIEDAD DE PSIQUIATRIA Y NEUROLOGIA* 22 (1991).
- García. *INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA MEDIANTE ENCUESTAS*. 1993.
- García Velásquez & Peñalba; J. «LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA SOCIALIZACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS DE 6-7 AÑOS .ESTUDIO EN LA ESCUELA SALESIANA PARTICULAR DON BOSCO DE LA KENNEDY.» UNIVERSIDAD POLITECNICA SALESIANA, QUITO, (2009).
- Gonzales, Carranza & Ato. «Estrategias de Regulación emocional.» Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Mar del Mar de Plata, 2004.
- Gross & John. *Cuestionario de Regulación Emocional ERQ*. Editado por F.Martinez. 2003. ocplayer.es/37129624-Instrumentos-cuestionario-de-regulacion-emocional-erq-gross-john-2003-adaptado-por-f-martinez-2007.html.
- Gross. «CONCIENCIA Y REGULACIÓN EMOCIONAL.» *CARTILLA PARA PROMOVER LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES*. Editado por MINISTERIO DE EDUCACIÓN. LIMA, 2015.

- Gross. «El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en la educación.» UNIVERSIDAD DE CANTABRIA , 1989.
- Gross. «REGULACIÓN EMOCIONAL APLICADA AL CAMPO CLÍNICO.» UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS, MADRID , ESPAÑA, 1999.
- INSM. *OJO PUBLICO*. 1 de ABRIL de 2021. <https://ojo-publico.com/2599/tres-de-cada-10-ninos-presentan-problemas-de-salud-mental-en-peru>.
- Koop. «¿Hacia dónde va la Psiquiatría Infanto-juvenil?: El casode la Desregulación Anímica y el Trastorno Bipolar.» Editado por SOCIEDAD DE PSIQUIATRIA Y NEUROLOGIA. *REVISTA CHILENA DE PSIQUIATRÍA Y NEUROLOGIA DE LA INFANCIA* 22 (1989).
- Martínez. «La enseñanza abierta como estrategia para la formación en competencias.» Editado por Universidad Distrital José de Caldas. 2016.
- Minedu. «CONCIENCIA Y REGULACIÓN EMOCIONAL.» *repositorio.perueduca.pe*. Ministerio de Educación. 2020. <https://repositorio.perueduca.pe/docentes/orientaciones/planificacion/inicial/05.%20CARTILLA%20PARA%20PROMOVER%20LA%20AUTORREGULACI%C3%93N%20DE%20EMOCIONES.pdf>.
- MINSA. «LA SALUD MENTAL DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES.» LIMA , PERÚ, 2021.
- . *MINSA .GOB. MINISTERIO DE SALUD DEL PERU* . 14 de FEBRERO de 2021. <://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/342348-cerca-del-30-de-menores-de-edad-en-riesgo-de-presentar-dificultades-socioemocionales-debido-a-la-pandemia>.
- Morales. «Estrategias de Regulación emocional, Diferencias entre Facultades.» Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Mar del Mar de plata , 2006.
- Oberst & Sánchez. «REGULACIÓN EMOCIONAL: CONCEPTO,ESTRATEGIAS Y APLICACIONES EN LA RELACIÓN DE AYUDA.» UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS, MADRID, 2012.
- Ortega. *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación*. Editado por Universidad de Cantabraia. Marta Ruiz Gutiérrez. 2011.
- Ravaja. «LOS JUEGOS EN ENTORNOS VIRTUALES COMO HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE : ESTUDIO DE LA RESPUESTA EMOCIONAL DE LOS PARTICIPANTES.» *SPHERA PÚBLICA*, nº 12 (2004).

- Rendón. *REGULACIÓN EMOCIONAL: CONCEPTO, ESTRATEGIAS , Y APLICACIONES EN LA RELACIÓN DE AYUDA* . Prod. Universidad de Complutense de Madrid. Madrid, 2007.
- Riva. «LOS JUEGOS SOCIALES EN ENTORNOS VIRTUALES COMO HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE : ESTUDIO DE LA RESPUESTA EMOCIONAL DE LOS PARTICIPANTES.» *SPHERA PÚBLICA*, nº 12 (2007).
- Rodriguez. «CONCIENCIA Y REGULACIÓN EMOCIONAL .» Ministerio de Educación del Perú, LIMA , 2020.
- Roemer. «INTELIGENCIA EMOCIONAL, REGULACIÓN EMOCIONAL /TRANSTORNOS DE PERSONALIDAD.» Editado por Universidad de Granada. *Psicología Conductual* 20 (2004).
- Román & Sánchez. «Competencias profesionales y conectivismo de los estudiantes de la facultad de ingeniería de una universidad particular de.» Universidad Cesar Vallejo , Lima, 2011.
- Salovey & Mayer. «LA INTELIGENCIA EMOCIONAL.» *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, Enero 2011.
- Saracho. *El juego como estrategia para favorecer la autoregulación en el niño de primer grado de preescolar*. Vol. <http://200.23.113.51/pdf/31674.pdf>. Editado por Universidad Pedagógica Nacional. Marisol Pérez Baños. Mexico , 2008.
- Shields & Cicchetti. «Emotion Regulation Checklist (ERC): Preliminary Studies of Cross-Cultural Adaptation and Validation for Use in Brazil.» *TEMAS EN PSICOLOGIA* 24, nº 1 (1995).
- Tantalean. «DEFINICIÓN DE INVESTIGACION PROPOSITIVA.» En *INVESTIGACIÓN PROPOSITIVA*, de ESTELA. TRUJILLO, 2015.
- Thompson. «REGULACIÓN EMOCIONAL APLICADA AL CAMPO CLÍNICO.» *FOCAD*. Prod. UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID MADRID. MADRID, 1994.
- Tierno. *El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de preescolar*. Editado por Universidad Internacional de la Rioja. Barcelona, Junio de 2004.
- Tobón. *Experiencias de la Aplicación de las competencias en la educación y el mundo organizacional*. Mexico: Instituto CIFE, 2004.
- Unicef, Minsa. «UNICEF.PERU.» JUNIO 2020.
- UNICEF. «ESTUDIO SOBRE LOS EFECTOS EN LA SALUD MENTAL DE NIÑOS Y NIÑAS Y ADOLESCENTES POR COVID -19.» MAYO 2021.

Unicef. «Estudio sobre los efectos en la salud mental de niños por covid -19.» buenos aires, 2021.

UNICEF. «Primera infancia : impacto emocional en la pandemia.» Buenos aires, 2021, 32-46.

Voguel . «LOS JUEGOS EN ENTORNOS VIRTUALES COMO HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE :ESTUDIO DE LA RESPUESTA EMOCIONAL DE LOS PARTICIPANTES.» *SPHERA PÚBLICA*, nº 12 (2020).

Anexos

https://drive.google.com/drive/folders/1FPsc2KGhFJVtcURrk3_IMJmKMUNutPdH?hl=es_419