



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
(UTN)**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)**

CARRERA: Educación Inicial.

**ANTEPROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA
MODALIDAD PRESENCIAL.**

TEMA:

**Estrategias lúdicas para prevenir la depresión infantil en el Centro de
Desarrollo Infantil Chispitas de Vida en la ciudad de Ibarra.**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciatura en Educación Inicial.

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas

Autora: Párraga Maldonado Mirka Alexandra

Director: MSc. Alex Israel Nuñez Sanchez

Ibarra, 2024



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información.

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1004663066		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Párraga Maldonado Mirka Alexandra		
DIRECCIÓN:	Av. Eloy Alfaro y Martín Fernando Zumeta		
EMAIL:	maparragam@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	062951399	TELF. MOVIL	0983511650

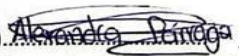
DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Estrategias Lúdicas para prevenir la depresión infantil en el Centro de Desarrollo Infantil Chispitas de Vida en la ciudad de Ibarra.
AUTOR (ES):	Párraga Maldonado Mirka Alexandra
FECHA: AAAAMMDD	09/02/2024
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Ciencias de la Educación Básica
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Nuñez Sanchez Alex Israel

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 9 días del mes de febrero de 2024.

LOS AUTORES:

(Firma) 
Mirka Alexandra Párraga Maldonado

CERTIFICACIÓN DIRECTOR
DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Ibarra, 09 de febrero del 2024

MSc. Nuñez Sanchez Alex Israel

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECY) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.


①.....

MSc. Nuñez Sanchez Alex Israel

C.C..... 1803815628.....

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El tribunal Examinador del trabajo de titulación ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA PREVENIR LA DEPRESIÓN INFANTIL EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL CHISPITAS DE VIDA EN LA CIUDAD DE IBARRA, elaborado por Párraga Maldonado Mirka Alexandra, previo a la obtención del título de licenciatura en educación Inicial aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:



(f).....

MSc. Nuñez Sanchez Alex Israel

C.C..... 1803815628



MSc. Paz Alcivar Yolanda Margrathe

C.C..... 1710348424

DEDICATORIA

El presente proyecto es dedicado a mis sobrinos quienes me demostraron que el amor es un superpoder y fueron mi inspiración para la carrera, a mi Madre y Padre por su esfuerzo, a mis hermanas por haberme ayudado en cada obstáculo, Papis Vale y Nico quienes me han brindado su apoyo constante. Y sobre todo a Dios quien me ha guiado en cada momento.

Mi ángel a tu ángel cuida, y entre ellos nos cuidan.

Alexandra Párraga

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios quien me permitió llegar hasta este momento, a mis Padres, hermanas.

Agradezco a quienes fueron mis amigas y compañeras durante este tiempo.

Gracias MSc. Alex Nuñez y MSc. Yolanda Paz por la paciencia y dedicación.

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo identificar las estrategias lúdicas utilizadas por los docentes para prevenir la depresión infantil en el Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Vida”. En el marco teórico se investigó sobre las variables del tema, buscando información sobre la depresión y las estrategias lúdicas, información que sustente a la investigación para lo cual se utilizaron libros, revistas, artículos, fuentes bibliográficas como fuente para realizar la investigación y así redactar de manera fundamentada los temas investigados. Una vez redactado el marco teórico se procedió a desarrollar la metodología que hace referencia a los tipos de métodos y técnicas que fueron utilizadas, la metodología fue de carácter mixto, las técnicas aplicadas fueron una entrevista a las docentes y una ficha de observación a los niños para poder recolectar información que nos permita saber más sobre el tema planteado. Una vez aplicado los instrumentos de investigación se procedió a tabular los datos y representarlos gráficamente para que puedan ser analizados. Con los datos obtenidos se evidenció que, si hay síntomas relacionados a la depresión infantil, por lo tanto, se procedió a realizar la propuesta que contiene estrategias lúdicas relacionadas al juego que sirvan de apoyo a las docentes para la prevención de la depresión infantil. En base a todo lo expuesto se elaboraron las conclusiones y recomendaciones respecto al tema investigado, las cuales potencian el uso de una guía con estrategias lúdicas para ayudar a la prevención de la depresión infantil en los niños.

PALABRAS CLAVE: Estrategias lúdicas, depresión infantil, prevención, juego.

ABSTRACT

The present research aims to identify the playful strategies used by teachers to prevent childhood depression at the "Chispitas de Vida" Child Development Center. The theoretical framework explored the variables of the topic, seeking information on depression and playful strategies from books, journals, and other bibliographic sources to provide a well-founded basis for the research. The methodology, which involved a mixed-method approach, included interviews with teachers and observational records of children to gather information. The data collected revealed symptoms related to childhood depression, leading to the proposal of playful strategies to support teachers in preventing childhood depression. The conclusions and recommendations emphasize the use of a guide with playful strategies to aid in the prevention of childhood depression.

KEYWORDS: Playful strategies, childhood depression, prevention, play

ÍNDICE DE CONTENIDOS

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA	2
CONSTANCIAS	3
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR	4
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL	5
DEDICATORIA	6
AGRADECIMIENTO	7
RESUMEN	8
ABSTRACT	9
ÍNDICE DE CONTENIDOS	10
ÍNDICE DE TABLAS	13
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	14
ÍNDICE DE ANEXOS	15
INTRODUCCIÓN	16
CAPITULO I	21
1. MARCO TEORICO	21
1.1. Estrategias lúdicas	21
1.2. Lúdica	23
1.3. Juego	24
1.5. Demostraciones efectivas de afecto	27
1.6. El juego lúdico en la evolución de la personalidad	28
1.7. Desarrollo cognitivo	29
1.8. Desarrollo físico	30
1.9. Desarrollo socio afectivo	30
1.9.1. Características	31

1.9.2.	Beneficios	33
1.9.3.	Destrezas de resolución de problemas.....	33
1.9.4.	Fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción.....	34
1.10.	La depresión.....	34
1.10.1.	Historia de la depresión.....	34
1.10.2.	Factores de depresión.....	35
1.10.3.	Síntomas.....	40
1.11.	Depresión infantil	41
1.11.1.	Señales de posible depresión infantil dentro del entorno escolar.....	41
1.11.2.	Prevención.....	42
1.11.3.	Estrategias lúdicas para prevenir la depresión infantil.....	43
Capítulo II.....		47
2.	MATERIALES Y MÉTODOS.....	47
2.1	Tipo de investigación.....	47
2.1.1.	Enfoque Mixto.....	47
2.1.1.1	Investigación cuantitativa.....	47
2.1.2.	Enfoque No experimental de tipo transversal	47
2.1.3.	Investigación Descriptiva.....	47
2.1.4.	Investigación Documental.....	48
2.1.5.	Investigación de campo.....	48
2.1.6.	Enfoque Cualitativo.....	48
2.2	Métodos de Investigación	49
2.2.1	Método Deductivo.....	49
2.2.2	Método Inductivo	49
2.2.3	Método Analítico	49
2.2.4	Método Sintético	49
2.3.	Técnicas e instrumentos de investigación.....	50

2.3.1. Entrevista.....	50
2.3.2. Cuestionario	50
2.3.3. Ficha de observación	50
2.5. Matriz de relación diagnóstica	51
2.6. Participantes.....	58
2.7. Procedimiento y plan de análisis de datos.....	58
CAPÍTULO III	59
3. RESULTADOS Y DISCUSION	59
3.1. Resultados y análisis de la entrevista realizada a las Docentes del Centro de Educación Inicial “Chispitas de Vida”	59
3.2. Análisis y discusión de resultados ficha de observación	65
CAPITULO IV	76
4. PROPUESTA	76
Guía de estrategias lúdicas para la prevención de la depresión infantil de los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Vida”	76
CONCLUSIONES.....	104
RECOMENDACIONES	105
BIBLIOGRAFÍA	106
ANEXOS.....	114

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	51
---------------	----

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1	65
Ilustración 2	66
Ilustración 3	66
Ilustración 4	67
Ilustración 5	67
Ilustración 6	68
Ilustración 7	69
Ilustración 8	69
Ilustración 9	70
Ilustración 10	71
Ilustración 11	72
Ilustración 12	72
Ilustración 13	73
Ilustración 14	74
Ilustración 15	74

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A: Entrevista a las docentes	114
Anexo B: Validación de la entrevista	116
Anexo C: Ficha de observación	117
Anexo D: Validación de la ficha de observación.....	118
Anexo E: Oficio para la aplicación de los instrumentos de investigación	119
Anexo F: Evidencia de la ficha de la aplicación de la ficha de observación	120

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la educación inicial va más allá de solo potenciar el aprendizaje de los niños de 0 a 6 años de edad, ahora también se enfoca en adaptar estrategias lúdicas como herramienta curricular en beneficio no solo del aprendizaje sino también como refuerzo para crear vínculos de confianza y generar emociones positivas en los niños, así lo menciona el Ministerio de Educación (2019) “el juego, al ser una experiencia placentera, fomenta el aprendizaje significativo. El juego surge en un ambiente de confianza, relajación y libertad, y por eso genera emociones positivas” (p.7). Por lo tanto, el docente debe buscar maneras creativas e innovadoras que permitan generar confianza en el niño y así poder ponerlas en práctica dentro de las aulas.

Para esta realidad las estrategias lúdicas permiten la desinhibición y sirven como generador de confianza en los niños, son las que deberían ser tomadas en cuenta como apoyo no solo para el aprendizaje sino también para prevenir ciertos malestares emocionales que pueden generarse en el niño tal como puede ser el caso de la depresión infantil. La correcta elección de estrategias permitirá al docente identificar si el niño presenta situaciones en las cuales no se sienta emocionalmente bien.

Es por eso que actualmente el docente debe estar preparado para dar los primeros pasos en el bienestar de la salud emocional del niño, debido a que años atrás no era uno de los intereses en la educación, tal es el caso de la depresión infantil. En 1945 la depresión infantil ya fue referida por el psicoanalista René Spitz, sin embargo, fue apenas en 1975 aceptada por el Instituto Nacional de Salud Mental de E.U. (Trapero, 2008). Muchas veces se ha tratado la depresión infantil como un tabú, en la actualidad es una realidad silenciosa dentro de las aulas, ha tenido alcance con los más pequeños, donde el niño presenta disposición de tristeza y pérdida de interés por actividades que frecuentemente eran de su agrado.

Según la Organización Mundial de la Salud OMS (2019) el 3% de la población infantil sufre depresión, y son varias las ocasiones donde los niños presentan síntomas de tipo depresivo, aun así, pasan desapercibidos y viven con ello en silencio, sin que los docentes o familiares logren una correcta detección precoz para brindar un adecuado tratamiento. Al ser silenciosa puede pasar muchas veces por alto y ocasionar problemas en el desarrollo del niño causando una serie de cambios en su comportamiento los cuales van a interferir en el desempeño académico.

La falta de estrategias lúdicas como medida de prevención puede desencadenar un sin número de los síntomas ya antes mencionados dando lugar a la depresión infantil, es por eso que actualmente los docentes deben tener en las aulas herramientas con estrategias para la prevención de la misma, como se menciona en el módulo “Juego trabajo” estas ayudan a la formación de la personalidad del niño, potenciar su confianza y autoestima, lo cual permitirá fortalecer su bienestar emocional y así prevenir mediante estrategias lúdicas cualquier amenaza depresiva (Ministerio de Educación, 2022).

Aun así, cabe mencionar que estar a cargo de varios niños es una tarea que conlleva mucha responsabilidad y lo que resulta aún más complicado es saber que pensamientos y emociones se genera en cada uno de ellos. Por esto se considera necesaria la ayuda del personal de la educación para buscar estrategias que puedan tener una acción oportuna para mejorar la calidad educativa y no solo en el ámbito académico sino también en el emocional en la vida de los niños. Por lo tanto, se hace un llamado de atención a los docentes ya que deben estar pendientes a las alteraciones emocionales drásticas y frecuentes en los niños para poder actuar de manera pronta mediante estrategias con actividades lúdicas desde las aulas, ya que esto será un cambio significativo y a favor del bienestar emocional para el niño.

La implementación de estrategias lúdicas como manera de prevenir la depresión infantil puede resultar factible como menciona el Ministerio de Educación (2022) “Los niños del nivel inicial expresan sus intenciones, deseos, emociones y sentimientos cuando realizan actividades lúdicas ya que el juego tiene gran fuerza socializadora en esta edad” (p. 10).

A partir de aquello la presente investigación opta por proponer estrategias lúdicas dentro de las aulas que permitan de este modo disminuir el posible riesgo de que exista depresión infantil, permitiendo crear mejores condiciones y ambientes para aumentar la posibilidad de una mejor salud emocional en el centro de educación inicial, logrando así el desarrollo de actividades con estrategias lúdicas como medida de prevención de la depresión infantil.

Por lo tanto, con la información anteriormente proporcionada se manifiesta el interés y la necesidad dentro del Centro de Educación Inicial “Chispitas de Vida” de solventar la siguiente pregunta de investigación: ¿Las estrategias lúdicas permiten la prevención de la depresión infantil?

Antecedentes

A nivel mundial, la salud mental de las niñas, niños y adolescentes se encuentra en una situación preocupante. En la Red Nacional de niños (2021) junto al MSP (2021) mencionaron que el 20% de las niñas, niños y adolescentes en el país presentan síntomas de depresión o ansiedad y el 10% ha considerado o intentado suicidarse (p.13).

La implementación de estrategias lúdicas como manera de prevenir la depresión infantil puede resultar factible (Ministerio de Educación, 2022). Los niños del nivel Inicial expresan sus intenciones, deseos, emociones y sentimientos cuando realizan actividades lúdicas ya que el juego tiene fuerza potenciadora en la socialización y confianza del niño. Por lo tanto, al utilizar estrategias con actividades lúdicas estamos permitiendo de alguna manera el fortalecimiento emocional del niño, ya que al momento que el expresa sus emociones los docentes pueden hacer un análisis del bienestar emocional y recurrir a las estrategias lúdicas como prevención en caso de algún signo de alerta.

En las aulas deberían tomar en cuenta adaptar estrategias lúdicas basadas en la realidad ya que así los niños pueden lograr una interacción más cercana con el medio que los rodea y estar preparados para manejar de una mejor manera situaciones adversas que puedan suceder de forma inesperada. Para el Ministerio de Educación (2019) “Es importante que las docentes presten especial atención a las interacciones que surgen en el juego simbólico, ya que los niños y niñas proyectan su realidad del hogar en las interacciones con los otros” (p.6). Por lo tanto, si se presta atención a las señales que los niños dan en los juegos se podrá conocer y detectar los problemas a tiempo para así aplicar estrategias dependiendo del entorno del niño. Estas estrategias preparan a los niños a incluirse en la sociedad, donde ellos superarían de mejor manera los obstáculos que se puedan presentar en su vida futura. Permitiéndoles así reflexionar por sí mismos las posibles soluciones que pueden dar a un problema, dando paso a prevenir que su estado emocional se vea afectado por la depresión.

Para Rosario (2018) las actividades lúdicas que se imparten dentro de las aulas generan niños felices dando como resultado habilidades fortalecidas. Entonces se puede decir que las estrategias lúdicas ayudaran a la prevención de la depresión infantil, ya que mediante ellas los niños se exponen a diferentes situaciones permitiéndoles desenvolverse en un ambiente agradable, brindándole sentido positivo a cada una de las experiencias que se

les vaya atravesando y logrando fortalecer su bienestar emocional y a su vez buscando la manera de prevenir la depresión infantil.

Justificación

Debido a que la depresión infantil puede resultar una amenaza dentro del centro infantil los docentes deberán estar preparados para prevenir cualquier adversidad que pueda manifestarse. Es por eso que las estrategias lúdicas pueden servir como herramienta para impartir las clases utilizando el juego, las cuales pueden actuar como agente motivador en el niño generando así experiencias únicas y confortables dentro y fuera de la institución. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica para que el aprendizaje del niño se desarrolle en un ambiente agradable de manera atractiva y natural donde se beneficie desplegando capacidades para la solución de problemas y manejo de sus propias emociones (Pomare & Steele, 2018).

La aplicación de estrategias lúdicas dentro del aula le permitirá al niño desarrollar e ir fijando conductas óptimas a lo largo de su infancia, mediante un proceso que le ayudará a establecer vínculos positivos en el ambiente en el cual se desarrolla; generando poco a poco más confianza en sí mismos, estas estrategias le ayudarán a adaptarse a un sin número de situaciones basadas en la realidad sin la necesidad de causar en el niño angustia por eventos desconocidos.

Mediante las estrategias lúdicas se va brindando a su vez una herramienta de seguridad y confianza, ya que le permite al niño expresar sus ideas y sentimientos libremente para lograr una mejor comunicación con sus pares.

A su vez, es importante que los docentes estén capacitados y dispuestos para ofrecer a los niños estrategias lúdicas que le permitan desarrollar capacidades que son necesarias para mantener un equilibrio entre la enseñanza y el juego, donde se vaya incorporando actividades en base a la realidad del ambiente que rodea al niño para que ellos se vayan entendiendo y relacionándose con normas que existen en la sociedad a la cual pertenecen, es por eso que los docentes deben impartir sus clases con estrategias lúdicas que puedan ser adaptadas a la realidad en la cual viven los niños.

Las estrategias lúdicas dentro del aula podrían funcionar como preventorios para el desarrollo emocional del niño, ya que al ser actividades con juegos será mucho más fácil llamar la atención y también llegar con el aprendizaje a las metas que nos planteemos y

buscando una generación de niños más seguros y con habilidades fortalecidas sobre todo en el aspecto emocional.

Estas estrategias funcionan como una base de enseñanza para que los niños vayan construyendo su personalidad e identidad mediante actividades divertidas, es por eso que los docentes a la hora de aplicar las estrategias dentro del aula deben ser muy creativos, planificando actividades que sean llamativas para ellos, por lo cual es importante que se mantenga en constante innovación.

Para lo cual esta investigación toma dirección para encontrar estrategias lúdicas que permitan en los niños prevenir la depresión infantil, quedando a favor la estabilidad emocional del niño dentro y fuera del Centro de Educación Inicial.

Objetivos

Objetivo General

Identificar las estrategias lúdicas utilizadas por los docentes para prevenir la depresión infantil Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Vida” de la ciudad de Ibarra.

Objetivos específicos:

- Analizar las estrategias lúdicas para prevenir la depresión infantil en el Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Vida” de la ciudad de Ibarra.
- Determinar los factores que inducen a la depresión infantil en Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Vida” de la ciudad de Ibarra.
- Elaborar una propuesta de estrategias lúdicas que contribuya a la prevención de la depresión infantil dentro de las aulas del CDI “Chispitas de vida”

CAPITULO I

1. MARCO TEORICO

1.1. Estrategias lúdicas

Para Cuasapud & Maiguashca (2023) “Las estrategias lúdicas en el entorno educativo son de gran importancia, puesto que son aquellas actividades que permiten que el niño se desenvuelva a través del juego de manera eficaz” (p.151). Estos son métodos de enseñanza de carácter interactivo, que contienen ejercicios y juegos didácticos, para formar aprendizajes significativos, no se enfocan solo para generar conocimientos, sino también en habilidades o competencias sociales. Mediante las estrategias lúdicas se permite que los alumnos apliquen el aprendizaje significativo y desafíen diversas situaciones que se les puede presentar en su vida cotidiana.

La lúdica hace referencia al juego en el cuál es importante en el campo educativo inicial ya que se sabe que los niños en este nivel educativo generan mejor su aprendizaje mediante el juego. Según Tortosa *et al.*, (2019) el juego se practica en todas las etapas de la vida, ya que es una forma para liberar el estrés que genera el día a día, se trata de una actividad lúdica que produce satisfacción y regocijo por lo tanto el juego durante la infancia es una actividad lúdica que requiere la participación activa del niño y la niña favoreciendo a la construcción de su aprendizaje y desarrollo integral en todas sus dimensiones. Convirtiéndose en una herramienta aliada para los docentes ya que mediante el juego ellos deberán captar la atención de los niños para así lograr un aprendizaje significativo y buscar la manera de incluirla como estimulante emocional ya que contribuye a desarrollar la capacidad de autoafirmación.

Para Hernandez (2022)

El juego constituye una actividad rectora en la primera infancia, pues el niño aprende, disfruta, se relaciona, crea y desarrolla sus capacidades motrices, cognitivas y afectivas. Al ser una actividad innata se convierte en una estrategia lúdica que estimula el desarrollo de la creatividad, la imaginación, interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea; permitiendo que las y los niños escuchen y cumplan instrucciones, favoreciendo la autoconfianza y la

formación de su personalidad, estimulando el desarrollo físico-motor y ayudando a los procesos de enseñanza-aprendizaje. (p.5)

El docente al emplear estrategias lúdicas dentro del aula no solo estará reforzando la parte cognitiva de los niños, sino que también estará abriendo camino al refuerzo emocional, al ser un medio de expresión de ideas y sentimientos permitirá crear un ambiente de seguridad y confianza en ellos. Para Rubicela (2018) las estrategias lúdicas ofrecen al alumno motivación, les permite ser creativos, aprenden en un ambiente cómodo y de confianza, debido a que mediante estas estrategias reciben la información fácil y divertida, dado que la lúdica es interdisciplinaria se puede aplicar a todas las áreas, materias, grupos, grados y edades.

Las estrategias lúdicas son actividades que pueden resultar llamativas para los niños ya que a esa edad el juego es una actividad natural en ellos por eso el docente debe buscar actividades que resulten atractivas y motivadoras, para así captar la atención de los alumnos donde les permita explorar y expresar sus sentimientos, logrando que los niños adquieran conocimiento y generen más conciencia sobre sus emociones.

Estas estrategias con actividades lúdicas permiten que los niños se sientan en un ambiente cómodo y de confianza porque mediante estas los niños reciben información de una manera divertida y al mismo tiempo les resulta fácil de aprender.

Para Daubert *et al.*, (2018) “El juego permite a los niños inhibir comportamientos impulsivos y planear respuestas más adaptativas” (p.17). Es por eso que se sugiere adaptar estrategias lúdicas en base a la realidad con actividades que los niños puedan encontrar en su vida cotidiana, para así generar respuestas eficaces en cualquier tipo de adversidad a la que el niño se exponga y así no poner en peligro su bienestar emocional.

Es importante que en las aulas cuando los docentes implementen actividades lúdicas no se olviden de generar una conexión y un clima de confianza entre alumno y docente ya que así tendrá un resultado positivo la aplicación de estas actividades.

En el periodo pre escolar se produce mayor interacción entre los niños y sus pares por lo cual es importante potenciar la interacción con actividades lúdicas que generen un clima de armonía entre cada niño con sus pares. Permitiendo así lograr que cada uno vaya descubriendo su personalidad y fortaleciendo sus emociones. Una de las teorías sobre el

juego y el aprendizaje infantil es mencionada en el módulo “juego-trabajo” (Hernandez, 2022).

Froebel. - Es considerado como precursor de la educación preescolar y comprende el uso del juego para desarrollar una educación integral, los juegos espontáneos favorecen la personalidad del niño, es un instrumento básico en la educación y recomienda jugar de dos a tres horas diarias (Burgos, 2019).

Por lo tanto, es importante ofrecer a los niños la posibilidad de revivir de manera lúdica varias situaciones cotidianas y permitirles experimentar con su propia actividad los diferentes roles de su alrededor, para así generar una mejor conexión con emociones que ellos puedan llegar a experimentar en su vida diaria.

Pero se debe tomar en cuenta que a la hora de planificar las clases el docente lo haga con mentalidad lúdica ya que así logrará generar un aprendizaje significativo en los alumnos. Arellano & Gent (2018) hacen referencia que “El aprendizaje significativo es la meta, para llegar a ella el camino es la mentalidad lúdica que debe poseer el docente a la hora de impartir clases, mientras que el vehículo de motivación es el juego” (p 77). Con la finalidad de generar un recurso para los docentes y a la vez que permita ser una herramienta emocional para los niños.

Se puede decir que las estrategias lúdicas deben estar presentes la mayor parte del tiempo en las clases de los docentes como hace referencia Daubert *et al.*, (2018) “El juego debería desempeñar un papel central en las clases de infancia temprana y en las vidas de todos los niños” (p.19). Ya que mediante el juego se podría generar un canalizador para llegar al aprendizaje tanto cognitivo como emocional.

1.2.Lúdica

La educación lúdica se caracteriza por ser una filosofía pedagógica, es una forma diferente de proyectar la enseñanza-aprendizaje y favorece el placer de aprender. El término lúdico se origina en la palabra latina *ludus* que significa "juego". Cajahuaman (2022) afirma que las actividades lúdicas son sinónimo de juego y juego, un recurso práctico-didáctico que permite al docente facilitar el proceso de enseñanza, proporcionando así mayor satisfacción en la adquisición del aprendizaje para el niño.

La lúdica es la facultad con la que el ser humano nace y con el tiempo se adapta a diversos contextos y estímulos; implica además del acto de jugar lo que uno piensa y siente al

respecto. Según Garrido y Franch (2018) “es la capacidad de estar a la par cuando los desafíos se presentan y así mantenerse a la altura de las habilidades de cada persona provocando que ella esté completamente absorta en la actividad” (p. 12).

En el contexto educativo Morales *et al.*, (2020) refiere:

Las actividades lúdicas permiten el pleno desarrollo de competencias genéricas como lo son: el trabajo en equipo, la comunicación, capacidad para resolver problemas, entre otros, las cuales se consideran de vital importancia, puesto que prepara a la comunidad estudiantil para enfrentarse a retos y desafíos que se presentan en el ámbito laboral e incluso en la vida cotidiana. (p.4)

Para Pomare y Steele (2018) las actividades lúdicas, también fomentan en los niños un conjunto de valores éticos y morales que se combinan con la espontaneidad, socialización e integración para así permitir un mejor desarrollo en el aprendizaje del individuo (p.56).

Es por eso que la lúdica se ha convertido en una herramienta que permite que el estudiante, a través de espacios simulados, alcance un análisis crítico y profundo de las distintas situaciones presentadas dentro no solo del ámbito académico sino también en su vida cotidiana. Morales *et al.* (2020) refiere que esto favorece al desarrollo emocional del niño porque le permite encontrar soluciones prácticas a los problemas que se le vayan presentando en su entorno.

1.3. Juego

Para Paredes (2020) el juego es la representación del sentir emocional interno donde se ponen de presente el ingenio y la creatividad del niño. Logrando mediante esto que cada clase sea llamativa para el niño y así se le facilite el aprendizaje dentro de las aulas.

Para la UNICEF (2019) el desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, abarcando las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. Incluso el juego puede adaptarse a cualquier ámbito de aprendizaje para los niños, potenciando así la capacidad de captar el aprendizaje de una manera entretenida y permitiendo que el niño logre exteriorizar lo que siente mediante el mismo.

En la educación el juego resulta una herramienta muy importante debido a que puede facilitar la enseñanza para los docentes y también moldearse a diferentes ámbitos

permitiendo un aprendizaje más creativo, como menciona Hernandez (2022) brinda la posibilidad de mejorar el aprendizaje y potenciar las habilidades socio afectivas, y permite que los docentes optimicen la aplicación de esta metodología para cumplir su función educativa de forma más creativa y pertinente tomando en cuenta que mediante la aplicación de estas logrará prevenir amenazas emocionales. Mediante el juego el docente permitirá que el niño experimente actividades simbólicas e imaginarias donde los niños expresan sus sentimientos mediante el mismo.

El juego es voluntario, espontáneo y placentero. El aprendizaje mismo basado en el juego, son esenciales para el desarrollo social sano de los niños. Los niños que juegan con más frecuencia muestran mejor autorregulación, son más cooperativos, considerados, amistosos y socialmente competentes. Muestran comportamientos sociales más apropiados, mejores habilidades de gestión, y experimentan mejor aceptación entre sus compañeros (Daubert, Ramani, & Rubin, 2018)

En 2019, la UNICEF Hace referencia a que mediante el juego y las oportunidades de participar activamente en el aprendizaje se está reforzando las capacidades creativas del alumno para que pueda superar problemas que se le presenten en la vida cotidiana. Así mediante la aplicación de estrategias lúdicas los niños desarrollaran de mejor manera sus capacidades y aptitudes esenciales para ponerlas en práctica en el entorno donde se desarrollan. Por lo tanto, aplicar esta herramienta dentro del aula permite propiciar un ambiente placentero y un factor que enriquece el desarrollo de los niños brindándoles mejores oportunidades para expresar sus sentimientos mediante el juego, donde ponen en marcha su creatividad y también promueve a que los niños obtengan un nivel de prevención emocional ante situaciones que puedan resultar amenazantes al bienestar emocional.

Daubert *et al.*, (2018) mencionan que “El juego mejora la salud y el bienestar de los niños pequeños, y también les ofrece oportunidades para explorar roles sociales y desarrollar habilidades cooperativas y de autorregulación” (p.2). Por lo tanto, el juego puede ser una herramienta estratégica al momento de enseñar a los niños a adaptarse de una manera adecuada a su entorno.

También es una necesidad vital para que el niño se desarrolle durante la infancia ya que gracias a él practican ciertas habilidades que posteriormente le ayudan en su aprendizaje

y maduración. A continuación, se revisará algunas teorías sobre el juego y el aprendizaje infantil:

- Rousseau. - Consideraba que era necesario desde los primeros años de vida dar importancia a la educación.
- Froebel. - Es considerado como precursor de la educación preescolar y comprende el uso del juego para desarrollar una educación integral, los juegos espontáneos favorecen la personalidad del niño, es un instrumento básico en la educación y recomienda jugar de dos a tres horas diarias.
- Pestalozzi. - Resalta el papel que tienen las familias dentro de la educación y destacó la importancia de la educación en el desarrollo del niño, de la misma forma habla de lo importante que es que familia y escuela se coordinen.
- Montessori. - Desarrolló una metodología que atiende a la organización del espacio, el ambiente y el material, donde, los profesores son los encargados de potenciar el conocimiento del niño, así como la autonomía intelectual, proporcionando material para el autoaprendizaje y autoevaluación del niño.
- Decroly. - Manifiesta que “jugar” es un centro de interés en sí mismo, impulsa la actividad, mantiene la atención, favorece la observación y desarrolla aptitudes como la iniciativa o la libertad entre otras.

A lo largo de la historia son numerosas las teorías y escuelas que parten del juego como base ideal en el aprendizaje. Desde la antigüedad hasta la actualidad el juego está presente a lo largo de toda la vida del hombre, es algo que le conforta, le gusta y le entretiene; características que lo hacen atractivo. De esta manera en los niños produce un placer que le ayuda a asimilar conocimientos, normas. (Ministerio de Educación, 2022, p 6.)

1.4. Juego Cooperativo

Quiñonez (2018) menciona que el juego cooperativo es aquel en donde la diversión va primero que los resultados, no excluyen, pero si fomentan la participación de todos, en donde la cooperación y colaboración de los participantes es necesaria para conseguir los objetivos que no benefician solo a uno sino a todo el equipo.

En el juego cooperativo no existen ganadores ni perdedores, no se excluye ni se elimina, tampoco existe la distribución por equipos. En el juego cooperativo prima el simple placer de jugar teniendo como prioridad avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua de todos los integrantes un solo grupo.

Los juegos cooperativos tratan de no excluir a nadie, buscan conseguir diversión y el aprendizaje marcado, favorecer un ambiente de aprecio recíproco donde no se mira a los demás como competencia sino como colaborador para lograr el mismo objetivo.

Para Arranz (2017) “las personas juegan con las demás no contra las demás, juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a las otras” (p.59). En el juego cooperativo se da importancia a metas colectivas y no a metas individuales, se busca la creación y el aporte de todos los integrantes, busca eliminar la competencia entre pares y así desarrollar las actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación.

Para los participantes el bien común debe ser de mucha importancia y así potenciar la ayuda mutua y la cooperación; con el juego cooperativo se puede reforzar el autoconocimiento, la responsabilidad, afirmación y autoestima, la inteligencia emocional, la empatía y el desarrollo del razonamiento moral de los participantes. Este resulta de vital importancia en el área cognitiva de los niños ya que ayuda al desarrollo de la creatividad, la imaginación, la inteligencia, mejora también el lenguaje y al desarrollo de habilidades sociales.

Finalmente, Ylarragorry (2018) hace referencia a que los juegos se diseñan para que la cooperación entre jugadores sea necesaria para conseguir los objetivos del juego, los niños juegan juntos para conseguir fines comunes en vez de uno contra otros y así el objetivo del juego cooperativo se utiliza y es necesario aplicar para fines mutuamente beneficiosos. Ya que el niño sentirá que aporta positivamente a su grupo lo cual potenciará el positivismo en su autoestima.

1.5.Demostraciones efectivas de afecto

El papel de la escuela inicial es muy importante en el desarrollo de la afectividad del niño, porque se convierte en una fuente principal de cuidados, seguridad y buen trato; y para algunos de ellos es la única fuente donde pueden estar seguros.

Las demostraciones efectivas de afecto comienzan desde la primera infancia y son representaciones que se tiene sobre uno mismo en el proceso socio personal de la

autoestima; por lo general resultan un gran soporte afectivo y con un despliegue de emociones y actitudes positivas hacia el infante las cuales le aportan una alta estima de sí mismo en la edad preescolar.

Las muestras de afecto que proporcionan los familiares, educadores, hermanos y amigos constituyen la fuente de la que se nutre la autoestima del niño; la necesita y la busca con entusiasmo, así resulta todo un logro demostrar cómo triunfo sus habilidades, en el preescolar se busca que el niño aprenda a valorarse a sí mismo, no como un reflejo de la valoración que los demás hacen de él así que procura que los demás lo valoren el afecto y la incondicionalidad con la que comúnmente ha sido tratado en el período anterior. Para Freile (2019) los maestros de educación inicial pueden y deben generar relaciones afectivas de apoyo y respeto que promuevan experiencias positivas en los niños y niñas, para que estas relaciones permitan que adquieran confianza en sus capacidades, en su esfuerzo y a futuro pueda ser un factor fundamental en su desarrollo afectivo el cual resulte efectivo durante los diferentes ciclos de vida.

Entre las recomendaciones que se puede realizar a los docentes caben:

- Siempre hablar en positivo.
- No reprimir las demostraciones de afecto de los niños, ni tampoco presione a que las demuestren.
- No sólo utilice los gestos, acompañelos con palabras y dé nombre a estos afectos.
- Motivar a los niños y niñas para que no sientan vergüenza de decir y demostrar sus sentimientos.
- Generar relaciones afectivas de apoyo y respeto.
- Promuevan experiencias positivas en los niños.
- Presten atención a lo que sienten los niños a su cargo, cómo expresan sus sentimientos y cómo lo hacen los niños (Ministerio de Educación, 2019).

1.6.El juego lúdico en la evolución de la personalidad

Jugar resulta fundamental para la evolución de la personalidad del niño, ya que el juego es una actividad, además de lúdica, recreativa y placentera, necesaria para el desarrollo del niño. Para Gallardo (2018) a través del juego “los niños desarrollan las capacidades

físicas, las habilidades motrices y las habilidades técnicas y tácticas propias de los distintos juegos” (p.63); descubren, observan, exploran y comprenden el mundo que les rodea y toman conciencia de sí mismos; adquieren conocimientos, se relacionan con otras personas y liberan tensiones, tanto individuales como colectivas; adquieren destrezas sociales positivas como compartir cosas, jugar de forma cooperativa, expresar emociones de manera apropiada, entre otros; aprenden a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrollan su personalidad y encuentran un lugar en la sociedad.

Mediante el juego lúdico los niños adquieren conocimiento acerca de las cosas que les rodean, sobre sí mismos y sobre las personas que juegan con ellos; les proporcionan distintas experiencias como: ganar, perder, compartir, conocer y aceptar las limitaciones propias y la de los demás, etc.; aprenden a respetar las normas y reglas, estableciendo lazos de ayuda, cooperación, integración y autonomía; expresan sus emociones, sensaciones, deseos, impulsos, sentimientos y estados de ánimo; aprenden a vivir y ensayan la forma de actuar en el mundo; aprenden los valores, normas y formas de vida; establecen lazos emocionales, adoptan roles diferentes, hacen amigos y aprenden a acatar y respetar las reglas morales, éticas y sociales.

Por lo tanto, cuando el niño juega se presenta una oportunidad para proyectar en el juego sus deseos y temores sus vivencias y expectativas está representando el papel de lo que le atemoriza creando las figuras de su fantasía con ello se fomenta la realidad a las leyes de la colectividad y la oportunidad de luchar por el grupo en el que se forma parte. Las características del juego descubren en cierto tipo de actividad de interés observando un comportamiento infantil característico y en este sentido los niños se preparan para la vida evolucionando su personalidad ensayando papeles que desarrollarán posteriormente en la sociedad cuando sean adultos.

1.7.Desarrollo cognitivo

Para Barragan (2021) “utilizar actividades lúdicas en el proceso de desarrollo cognitivo es importante porque estimula y potencia la capacidad cognitiva de los niños y niñas teniendo en cuenta las habilidades que posean en la etapa evolutiva que se encuentren” (p.33).

El papel del juego es importante en la capacidad intelectual porque durante el mismo el niño desarrolla procesos del pensamiento como el análisis de las situaciones y la concentración. El niño al resolver varias situaciones que se presentan en el juego aplica

las experiencias vividas mediante el juego a la solución de problemas de la vida cotidiana porque el juego estimula la imaginación. Cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas, esta flexibilidad de su imaginación hace posible que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las situaciones que suceden en su entorno.

El juego propicia el desarrollo mental en la etapa de la niñez, el infante juega porque siente placer y responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral; al jugar perfecciona sus sentidos y aumenta su poder de expresión; lo cual mejora su desarrollo cognitivo mediante cada una de las experiencias que le brinda el juego.

1.8.Desarrollo físico

Se ha podido demostrar que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico, porque se necesita del físico y del cerebro para dirigir y comprender las hazañas que los niños realizan.

El juego comienza a hacer una actividad importante en los niños pequeños desde los primeros meses de vida a medida que el niño logra el control de su propio cuerpo van apareciendo los primeros juegos como agarrar, chupar, golpear.

Perez (2018) El juego proporciona y pone a prueba todas las posibilidades de la función motora, mediante el juego motor los niños exploran y descubren lo que son capaces de hacer, examinan su entorno y descubren a los demás ayudan a desarrollar la lateralidad, el equilibrio la relajación, organización espacial y el control tónico, además sirven para que los niños tomen conciencia de todas las partes de su cuerpo y le ayudan al desarrollo de sus sentidos (p. 85).

1.9.Desarrollo socio afectivo

El juego además de aportar al niño placer y momentos de distracción es una actividad que estimula y exige diferentes componentes del desarrollo infantil, los niños pueden practicar la experiencia de medir sus propias posibilidades y explorar sus emociones mediante el juego.

Una parte del juego es social de manera que el juego promueve el aprendizaje de habilidades vitales cómo tomar el turno, compartir negociar y liderar; el juego también

habilita los niños para experimentar y expresar un rango de emociones incluido el conflicto incluso la hostilidad.

Así lo mencionan Gomez y Ávila (2021) “los juegos son normas de la infancia que van teniendo muchos beneficios ya que los infantes van descubriendo poco a poco las normas sociales y así le ayuda a la socialización en sus relaciones personales” (p.44). También relaciones interpersonales en el sentido de la responsabilidad ya que así intervienen en su proceso reforzando distintas capacidades y competencias, además se ayudarán a detectar algunas dificultades y que no puedan resultar frustrantes.

El Ministerio de Educación (2019) menciona que el niño que juega con sus padres y seres queridos se siente atendido cuidado y apreciado todo ello proporciona al niño la confianza y la seguridad necesarias para su desarrollo integral. Así cuando el adulto comparta momentos de juego con el niño no tiene más que dejarse guiar por él y dejar que el niño le ofrezca un objeto, le diga a lo que tiene que hacer y la anuncie lo que va a pasar y le dé un papel concreto para jugar; siendo su dominio el del juego el niño sabrá sin ninguna duda sorprender al adulto con su ingenio e imaginación y ser el objeto de la atención del adulto lo cual le procurará confianza y seguridad.

1.9.1. Características

Estimular la concentración

En edades tempranas la mente tiende a dispersarse, es difícil que los menores mantengan su atención más de unos minutos en una misma tarea, pero ejercitar esta capacidad es más fácil de lo que parece si se hace a través del juego de hecho hay multitud de actividades que ayudan a mejorar la atención y concentración de aquellos que se distraen con facilidad.

De acuerdo con un artículo de la Asociación Mundial de Educadores Infantiles (2018) la concentración de un niño sólo permanece el interés si no decae de la actividad, y si aparece un nuevo objeto, inmediatamente la atención se va sobre el nuevo objeto. Por esta razón, es raro que los niños logren ocuparse de una sola cosa por tiempo prolongado. Con los procesos de juego y el cambio frecuente de actividades, ellos aprenden a resolver tareas y a desarrollar la habilidad de la concentración. Además, los niños estimulan sus habilidades analíticas y de pensamiento crítico.

Libera tensiones

El juego como recurso educativo valora especialmente la función de adaptación afectivo emocional como mencionan Cruz *et al.*, (2022) “que el juego para los pequeños representa un medio a través del cual pueden expresar y exteriorizar sus conflictos y sus deseos” (p.14).

Los representan y se familiarizan con las situaciones que deben vivir de manera cotidiana y así poco a poco las van comprendiendo van entendiendo el rol de los demás y se adaptan a ellos o a ellas, el juego actúa como equilibrador de emociones y liberador de tensión. En definitiva, el juego puede facilitar la conexión con la imaginación y creatividad en un entorno seguro donde el niño y la niña se expresan libremente y en armonía con lo que piensan y sienten.

Desarrolla la creatividad.

El juego ayuda a que el niño se pueda expresar, respuestas únicas al ambiente. Agrega Guarín (2022) que el juego ayuda a desarrollar la perspectiva única y el estilo individual de la expresión creativa de cada niño ya que es una actividad expresiva que traza en las potencias del niño en su imaginación.

Para Herrera y Tapia (2020) “el juego permite que el niño ponga su énfasis en el proceso de la creatividad y no en el producto acabado. Lo que niños aprenden y descubren sobre sí mismos es vital a su desarrollo” (p.114). El juego ayuda al proceso creativo apreciando y ofreciendo su apoyo a los esfuerzos de los niños. La independencia y el control son componentes importantes en el juego para desarrollar la creatividad.

Desarrolla la autonomía.

El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea.

Para Lanchipamba y Quilumba (2021) la adquisición de la autonomía infantil mediante el juego conlleva a llegar a desarrollar aspectos como la autoestima, la seguridad o la libertad de pensamiento, que nacen de crear pequeños retos que, al ser superados de manera autónoma, logran un refuerzo para estas nociones tan fundamentales en el crecimiento de los niños (p.30).

Mejora el estado de ánimo.

A través del juego, los niños aprenden a hacer frente a sus emociones a medida que actúan para buscar la manera de expresar el miedo, la frustración, la ira y la agresión en una situación que no controlan.

Zapata (2020) menciona que “el juego estimula múltiples sinapsis que ocurren entre las neuronas, en el cerebro del niño” (p.17); éstas serán fuertes o débiles según la calidad y cantidad de experiencias y momentos de juego que puedan tener en su vida, por lo que se recomienda destinar momentos valiosos para que esta acción suceda.

Con el juego se producen las emociones. Es en este momento cuando el niño puede experimentar abiertamente sus emociones y aprende a controlarlas. Es por esto que el juego debe de ser libre y también controlado cuando sea necesario, el adulto tiene que dar herramientas para que el niño pueda conseguir estrategias para el control emocional.

1.9.2. Beneficios

Desarrollar sensibilidad ante las percepciones

La sensación es nuestra capacidad para detectar sentidos como el tacto, el dolor, la visión o el movimiento y posicionamiento de nuestro cuerpo. La percepción es la forma en que el cerebro procesa y comunica estos sentidos al resto del cuerpo.

Illinois (s.f) explica que el desarrollo de la percepción se refiere a la manera en que los niños empiezan a captar, interpretar y entender la información sensorial. La percepción permite que los niños se adapten a su ambiente y se relacionen con ello mediante el uso de los sentidos. Por lo tanto, es importante proveer oportunidades para que el niño pueda experimentar el juego sensorial el cual ayudará a desarrollar la sensibilidad y así mejorar la percepción en el niño.

1.9.3. Destrezas de resolución de problemas

Para la UNICEF (2019) Resolver problemas e idear soluciones creativas mientras juegan hace que los niños tengan la sensación de haber logrado algo importante y haber demostrado su competencia.

Y lo cierto, es que los juegos transforman algo previsiblemente negativo como los problemas en algo placentero. Porque al final, lo que se observa en los jugadores, es que le encuentran el gusto a resolver los problemas mediante el juego.

1.9.4. Fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción.

El juego es una dinámica educativa que trata de favorecer el desarrollo de estrategias para la toma de decisiones Leyva (2011) dice que “mediante el juego ellos desarrollarán una capacidad crítica, basándose en la reflexión que les permitirá tomar decisiones asertivas” (p.76).

Mientras juega el niño irá identificando que quiere, puede que lo sepa o puede que no, esta es una pregunta inicial, pero trabajará sobre su respuesta, para que el mismo sepa escoger.

El niño en el juego analiza las diferentes opciones y mientras va explorando cada una de ellas reacciona emocionalmente de manera diferente, su actitud y reacciones serán más positivas mientras más cerca esté de cumplir el objetivo que él se ha planteado en el juego. El sabrá escoger las opciones que considere mejores. Empleando el siguiente esquema: define motivos, objetivos, método a emplear, con todas las decisiones hasta las que no son cruciales, para que generalice metas a corto, medio y largo plazo. El mejor mensaje sobre la toma de decisiones, proviene cuando el niño identifica y tiene claro su objetivo.

1.10. La depresión

1.10.1. Historia de la depresión

En el manual de atención primaria menciona (Samaniego, s.f) La depresión es un trastorno de los afectos, se dio a conocer por Hipócrates (460 – 357 a. c.), quien la describe como una enfermedad de causa natural. Donde las emociones se basaban en el equilibrio de los cuatro humores básicos, la melancolía indicaba un aumento de la bilis negra y se la descubría como rechazo a la comida, desaliento, somnolencia, irritabilidad e inquietud.

Emil Kraepelin (1856 – 1926), descubrió la manía – la melancolía – la depresión recurrente y las variaciones leves del afecto y propuso el nombre de enfermedad maníaco depresiva. Más tarde Sigmund Freud (1856 – 1939), aportó en el sentido que unas depresiones eran de origen psicógeno u otras biológicas. Adolfo Meyer (1866 – 1950). Adoptó el término Depresión en vez de Melancolía. Aaron Beck (1967), trabaja en el modelo cognoscitivo de la Depresión. A. Coppen, P. Whybrow, R. Port y otros (segunda mitad del siglo XX) trabajan en el papel de la Neurofisiología en los trastornos del ánimo. Actualmente numerosos investigadores en todo el mundo, aportan conocimientos alrededor de aspectos genéticos, biológicos, farmacológicos, psiquiátricos y psicosociales de la depresión.

Según la OMS (2021) la depresión es una enfermedad que tiene extensión en todas las regiones del mundo y se presenta de manera frecuente. Puede presentarse en cualquier momento o ámbito de nuestras vidas.

De la misma manera, Rota y Rota (2021) definen como depresión “a un trastorno mental que tiene la presencia de un estado de ánimo triste y frecuente que se presenta como dificultad para disfrutar, sentir placer o satisfacción y genera pérdida de interés” (p.33); para que sea definido como depresión los síntomas deben darse durante la mayor parte del día por un período mínimo de dos semanas. La depresión influye en la manera que una persona interpreta el ambiente donde vive, captando de una forma errónea la información, la cual interviene en la manera de pensar y emitir juicios; su mundo, su entorno y el futuro se alteran severamente lo cual limita el normal desarrollo y se complica completar actividades que desarrolla diariamente, la persona suele estar centrada en sus pensamientos depresivos pierde las ganas y motivación de actuar y con ello tiende a aislarse.

La depresión hace que la persona que la padezca perciba su futuro con posibles acontecimientos negativos e incluso catastróficos. Como destaca la Consejería de salud y bienestar social (2013) en cualquier episodio depresivo siempre están presentes pensamientos negativos intensos, que la persona que los padece cree que estos son ciertos, lo cual hace que el estado de ánimo se desplome aún más. Cuando se modifican los pensamientos por la depresión estos tendrán tendencia de aumento hacia el lado negativo, lo cual repercutirá en cambios en su comportamiento y se observarán cambios físicos.

1.10.2. Factores de depresión Familiares

En primer lugar, saber que según Rivera & Andrade (2017) las relaciones intrafamiliares son aquellas interconexiones que se dan en el interior de la familia, e incluyen la percepción que tiene cada integrante de la unión, resolución de problemas, expresión de las emociones, capacidad para adaptarse a los cambios y el manejo de las reglas de convivencia.

Al presentarse este trastorno del estado de ánimo a edades tan tempranas, no se puede pasar por alto estudiar el entorno familiar, ya que debería ser el contexto de educación de los niños.

Para Albán (2021) El funcionamiento familiar percibido desde la infancia se asocia de manera significativa con la depresión. Cuanto más grave es la disfunción familiar, mayor es la probabilidad de presentar sintomatología depresiva moderada/grave. No se presentan diferencias en los síntomas depresivos entre los adultos.

Entonces el desarrollo personal del niño se ve truncado y es condicionado por fallas dentro del entorno familiar donde también influyen factores genéticos o exigencias internas, estos niños suelen parecerse entre sí por sus patrones de conducta poco sanos, inquietos, agresivos, apáticos, inhibidos y sometidos.

Según un estudio mencionado por Borja (2018) “demostró que existe una relación significativa entre disforia y autoestima negativa en función de diferentes factores como la estructura familiar, el conflicto interparietal y la interacción entre estas, donde el niño resulta involucrado y de la misma manera afectado emocionalmente” (p.104).

Por lo tanto, la sintomatología depresiva se podría explicar por las consecuencias que produce una situación conflictiva en el entorno familiar, que dan lugar a un trato inadecuado (mal humor, agresividad o inatención), y el niño al verse involucrados en las disputas, empieza a experimentar sentimientos de culpa sobre el conflicto de los padres.

Maltrato infantil

Se sabe que el maltrato infantil es cualquier forma de abuso o negligencia por parte de los cuidadores o pares hacia un menor de 18 años, la cual cause consecuencias que estancuen o perjudiquen su correcto desarrollo.

El maltrato que se le propicia a una víctima puede asumir en una auténtica depresión y si es un niño estará más propenso a que esto le suceda. La depresión le causa irritabilidad momentánea a causa del maltrato estos niños se culpabilizan más por todo lo que sucede alrededor causándoles dolor en el plano psicológico el cual está caracterizado por una enorme tristeza y desarreglos hormonales.

Según Rodríguez (2017) El maltrato infantil puede causar que el niño decida aislarse de sus familiares, hermanos y amigos; si un niño o niña se encuentra en esta situación perderá su valor propio, su amor personal y la propia visión de el mismo. En el hogar los niños maltratados sufren golpes y agresiones, pero también muchas formas de abuso psicológico por ejemplo amenazas e insultos, humillaciones que con el tiempo estas

experiencias directas del maltrato generan síntomas como el dolor con una serie de estímulos visuales, auditivos o sensoriales que anteceden al dolor.

Ramirez (2020) menciona que algunas víctimas de maltrato describen que al escuchar el auto de la persona que los ha maltratado o sus pasos o el ruido de su puerta al abrirse experimentan sentimientos de terror con muchos síntomas físicos como: sudor en las manos, palpitaciones en el pecho, sensación de falta de aire, este conjunto de sensaciones físicas y estados de emocionales ocurren antes de la agresión; generalmente en respuesta a estímulos que anuncian la agresión, todo esto sucede porque se forma un condicionamiento y el castigo que causa el dolor causa reacciones corporales.

Barrios (2020) describe que la falta de crecimiento por maltrato infantil específicamente por falta de afecto y vínculo afectivo forman parte del concepto clásico del retraso del crecimiento. Se ha comprobado que los niños que han sido privados afectivamente al ser retirados de esos medios de maltrato y dispuestos en un cuidado afectuoso su patrón de crecimiento cambia; las alteraciones del patrón de crecimiento se explican por las interconexiones entre el sistema límbico, el hipotálamo y la hipófisis y por la disminución subsecuente de las hormonas y factores que estimulan el crecimiento.

Debido al daño psicológico que causa el maltrato infantil los niños pueden empezar a auto culparse de lo que le está pasando, pueden sentir y llegar a creer firmemente que él ha causado todo y lo ha producido. Bravo y Rodríguez (2019) “mencionan que el problema es que los niños van asumiendo como propios las burlas y humillaciones que les hacen los demás y esa es la imagen que van teniendo de ellos” (p.55). Es frecuente y común que los niños que sufren maltrato se encuentran en un estado de profunda tristeza es por esto que los docentes deben estar atentos a sus sentimientos indagando a cada momento que piensa y que siente en relación a lo que le está pasando a su alrededor.

Es de vital importancia revisar estas conductas y estados de emocionales de los niños ya que la intervención debe ser siempre interdisciplinar entre padres profesores y diferentes profesionales que trabajan con los niños para poder abordar los casos desde diferentes perspectivas y obtener un óptimo resultado.

Ausencia de padres o madre.

La ausencia física y afectiva del padre desde el nacimiento o a partir de la niñez temprana (menores de seis años) por muerte o abandono en los últimos años han documentado que

se correlaciona con un resultado negativo en sus hijos. Para Parrales (2019) “los hijos que viven en una familia monoparental muestran desajustes psicológicos, bajo rendimiento académico y mal comportamiento, depresión, comportamiento antisocial y dificultades para establecer y mantener relaciones cercanas” (p.48).

En casos extremos, esta ausencia paterna y materna en el núcleo familiar, puede generar problemas graves a nivel psicológico. La angustia de no tener un referente emocional junto a él, puede desencadenar en el niño una depresión. Es como un agujero que no logran tapar. En ocasiones, esta falta de cariño de sus padres en la infancia los acompaña para siempre. Esto desembocará en problemas para relacionarse con los demás, y le hará un niño inseguro.

El no tener una referencia firme en la infancia hace que, de mayores, los niños no tengan claras las normas. Esteban (2021) afirma que por eso pueden transformarse en adolescentes dubitativos e indecisos, con problemas para tomar decisiones importantes y sobre todo, con una incapacidad para comprometerse. En un futuro, los niños de familias con padres ausentes, tienden a ser poco racionales, a dejarse llevar por impulsos. Sentirán ansiedad y estrés y a menudo, comportamientos agresivos.

Rendon y Rodriguez (2021) menciona que, “en ausencia de un interés del padre por el niño o la niña, puede fallar ese rol del tercero que facilita la separación (de la madre) y estimula el posicionamiento activo del niño en relación con el mundo” (p.102). Esto presentaría consecuencias negativas para su capacidad de comunicación con los otros y para su creatividad y adaptación al mundo externo.

Se debería tomar en cuenta que las contribuciones de los padres al desarrollo de los niños y las niñas van más allá del aporte económico al hogar; los padres proveen protección, seguridad, soporte emocional y estimulación cognitiva; de igual manera, confieren mayor satisfacción de las necesidades psicológicas y el sentimiento de bienestar emocional.

Económicos

Se conoce que los factores económicos también influyen en la aparición del trastorno depresivo, Callupe (2022) menciona que la pobreza familiar e insuficientes niveles de ingresos económicos pueden incidir directamente en estados de depresión del menor ya que la baja economía afecta directamente a otros aspectos como puede ser una alimentación desequilibrada en los estadios de desnutrición y la falta de atención escolar.

Los menores pueden sufrir bullying por no tener un nivel económico adecuado y no poder adquirir libros y objetos.

Rodriguez (2018) menciona que “estudios con población general indican que la familia es considerada como la fuente principal de apoyo” (p.8); sin embargo, cuando se vive en un contexto de pobreza esta relación cambia, ya que es común que los miembros de la familia se encuentren en condiciones similares de precariedad, lo cual disminuye la posibilidad de dar y recibir apoyo.

Por ello, el papel que juega la situación económica en el bienestar psicoemocional de los niños es relevante, ya que cuando el panorama económico familiar es precario, provoca distracción académica y aumenta la depresión y la ansiedad en los niños.

Escolares

El mal rendimiento escolar se ha relacionado directamente con la presencia de síntomas depresivos, de tal manera que, a peor rendimiento escolar, mayor puntuación en síntomas depresivos. Bautista (2018) menciona que la “depresión puede generar en el niño clima negativo, aislamiento, rechazo social y falta de atención a la educación en competencias sociales, fracaso escolar o bajo rendimiento académico ruptura de las normas autoestima baja” (p.107).

Algunos estudios muestran que existe una relación significativa entre el rendimiento académico y la depresión. Por un lado, se sugiere que el mal rendimiento académico es un factor “causal”, una variable independiente que predice síntomas depresivos, mientras que otros consideran que el rendimiento académico es modificado por factores emocionales Depresión y rendimiento académico, es decir, es una variable dependiente del estado de ánimo.

Para Rodríguez (2018) la depresión puede ser causa y consecuencia de un deficiente rendimiento escolar según las circunstancias. Los estudios muestran que los niños deprimidos presentan dificultades para atender en clase, para ejecutar tareas de clase y presentan más muestras de fatiga y tristeza que sus compañeros no deprimidos. Por lo general se encuentra asociado a dificultades emocionales y suele aparecer en los últimos grados de la educación primaria o durante el bachillerato.

1.10.3. Síntomas

Los síntomas pueden presentarse en distintas áreas de una persona. Para que sea más comprensible Rota y Rota (2021) los agrupó en tres áreas:

Síntomas Físicos

Se presenta un abandono de su persona es común el descuido y pérdida de interés de energía. Evita bañarse y su aspecto está desalineado, su entrecejo fruncido, su voz débil y responde con monosílabos.

Dolores generalmente en el pecho o el abdomen y presencia de mareos, palpitaciones, cefaleas por tensión muscular en el cuello y la nuca.

Trastornos alimenticios pérdida de apetito, la comida pierde su sabor la falta de apetito acarrea una pérdida importante de peso sin hacer dieta.

Cansancio y estado somnoliento, fatiga con poca energía para enfrentar el día, lentitud para hacer las cosas.

Trastornos de sueño, les cuesta conciliar el sueño profundo o por el contrario hay aumento de horas en el mismo también presenta dificultad para levantarse de la cama pueden pasar muchas horas acostados a veces durmiendo de día y desvelados en la noche y puede presentar postración por depresión.

Síntomas emocionales

Rota & Rota (2021) El síntoma más distintivo es la tristeza la intensidad de la misma puede llegar al punto del deseo de no vivir más y de morir el sentimiento de intensa tristeza se encuentra presente la mayor parte del día casi todos los días se acompaña con mucha angustia, derrumbe anímico, desesperanza profunda, tendencia al llanto.

Se deteriora lo más importante de la persona las ganas de vivir y la vitalidad; hay una pérdida del placer no puede disfrutar de lo cotidiano. Pérdida general de la estimación propia de la autoestima y sentimientos de inseguridad. Falta de confianza en sí mismo. Decepcionado de sí mismo y podría decepcionar a su familia sensación de ser una carga para los demás, sentimiento de desesperanza y pesimismo sobre su futuro.

Síntomas cognitivos

La distorsión cognitiva es una forma errónea de razonar de percibir y de pensar sobre sí mismo, sobre las personas que lo rodean y el futuro, generando consecuencias negativas. Lopez & María (2020). Disminuye la atención y dificultad en la concentración, trastornos de la memoria, se presenta memoria episódica donde es difícil recordar los sucesos vividos en el día esto sucede porque la persona no presta atención a su entorno su mirada está dirigida hacia dentro a sus pensamientos y emociones negativas.

Disminución de la productividad se manifiesta en la pérdida de interés de su actividad aumento de la indecisión y vacilación, incapacidad para tomar decisiones pues le cuesta pensar y razonar sobre las mismas.

Dificultad para concentrarse, trabaja menos disminuyen las funciones cognitivas. Atención a pensamientos pesimistas sombríos y negativos sentimientos de inutilidad disminuye el rendimiento escolar y hasta abandono de la escuela.

1.11. Depresión infantil

Salavera (2021) define a la depresión infantil como una alteración grave del estado de ánimo donde los niños muestran sentimientos de tristeza, irritabilidad y desaliento, afectando a un 5% de los niños. La depresión en la infancia puede ser severa y de larga duración e interferir en muchos de los aspectos de su vida diaria desde el rendimiento escolar hasta sus relaciones con familiares y amigos.

Zukha (2019) expresó: “Un niño deprimido es un ser humano que desde muy temprano apenas sonríe, le falta la ilusión de vivir, la confianza consigo mismo, la capacidad para hacer y conservar las amistades” (p. 15). La depresión infantil genera diversas consecuencias negativas en varios ámbitos de la vida del niño.

1.11.1. Señales de posible depresión infantil dentro del entorno escolar.

Zukha (2019) La escuela es el segundo medio que presenta mayor influencia en la vida de un niño, porque en ella se marcan los procesos de aprendizaje y el niño va reconociendo sus habilidades y capacidades, por lo tanto, es importante que los docentes estén pendientes a cualquier señal de alerta de la posible presencia de la depresión infantil.

El Ministerio de Sanidad y Servicios Sociales (2018) menciona que los trastornos depresivos en edad preescolar (3-6 años) se manifiestan dependiendo a su nivel de

desarrollo, siendo los más frecuentes la tristeza o malhumor, y los problemas de apetito y el sueño.

Los docentes deben saber cuáles son las señales de alerta que pueden indicar que un alumno suyo puede estar en riesgo a una depresión. Para Salavera (2021) los alumnos en la edad preescolar con posible depresión por lo general pueden presentarse de la siguiente manera:

- Rechazo al juego
- Timidez
- Llantos y gritos
- Hiperactividad
- Dificultades para alimentarse
- Baja autoestima
- Aislamiento social
- Pérdida de interés

Estos síntomas pueden variar según la personalidad del niño y la etapa de desarrollo en la que se encuentren, también pueden verse afectados por un momento personal que el niño pueda estar pasando. Sin embargo, los docentes deben estar atentos a la presencia de cualquiera de los síntomas ya descritos.

1.11.2. Prevención

Para el Centro de Desarrollo Estratégico e Información en Salud y Seguridad Social (2013) la prevención se define como “medidas orientadas a evitar la aparición de una enfermedad o problema de salud, mediante el control de los factores causales y los factores predisponentes o condicionantes” (p.6). Se utilizan estas medidas para reducir factores de riesgo que podrían estar amenazando el entorno donde se desarrolla un individuo y así atenuar las consecuencias que podría generar la amenaza.

Se puede utilizar estrategias para disminuir la exposición de un individuo a algún factor donde este corra algún riesgo y así evitar la generación de consecuencias negativas que pongan en peligro su integridad.

1.11.3. Estrategias lúdicas para prevenir la depresión infantil.

El Ministerio de Salud y Protección Social (2017) hace un llamado para la prevención de la depresión en los colegios, escuelas, universidades y demás entornos educativos. Ya que estos entornos son de la vida cotidiana donde ocurre buena parte del desarrollo de los individuos, para fortalecer sus habilidades de afrontamiento, además es clave mejorar sus redes de apoyo, es por eso la importancia de realizar una prevención adecuada.

Es así como el docente debe buscar distintas maneras de aplicar estrategias donde permita a los niños gestionar, afrontar y aceptar las situaciones que le suceden diariamente.

Salavera (2021) Menciona varios aspectos en los que deberían estar enfocadas las estrategias para la intervención con los alumnos:

- Elogiar al niño
- Acentuar lo positivo
- Ayudar al niño a hablar positivamente de sí mismo
- Mantener una rutina
- Pedirle al niño que hable de sus sentimientos
- Cambiar las actividades que le disgustan o alteran
- Reducir las situaciones que le causan ansiedad e incertidumbre
- Animar al niño a jugar y a participar en actividades y juegos con otros niños

El Ministerio de Educación (2019) menciona que “Educar es preparar al niño para su futuro, dotándole de recursos cognitivos, motrices, comunicativos, sociales y emocionales que le permitan adaptarse a sus circunstancias vitales”.

Por lo tanto, se describirán algunas estrategias lúdicas con actividades enfocadas en los aspectos ya antes mencionados, para así buscar la manera de prevenir la depresión infantil.

El Ministerio de Educación (2019) sugiere las siguientes estrategias:

Prácticas de pensamiento positivo

Buscar alternativas positivas a situaciones aparentemente adversas. La tutora irá ayudando a los niños reforzando aquellos pensamientos alternativos que favorezcan una perspectiva positiva de la situación y una mejor aceptación de la misma. Se puede emplear un organizador gráfico o esquema que ayude a los niños a comprender la tarea.

Elección de opciones

En situaciones cotidianas se ofrecerán varias opciones a los niños para que tengan que analizarlas y tomar una decisión de forma consensuada. Les ayudará a Identificar las posibles consecuencias de una decisión (autocontrol), reconocer las necesidades y los puntos de vista de otros (empatía) y a respetar los acuerdos.

Crear una cultura de aula con frases positivas o vivencias especiales.

Emplear refranes, retahílas o expresiones repetidas que si tienen un carácter positivo facilitaran un entorno de bienestar a los niños. “En esta clase somos unos campeones...”; “Cuando nos proponemos algo sale bien...” “Alegría ten y vivirás bien”, “Todo parece imposible hasta que se hace”

Actividades de autorregulación.

Son actividades sistemáticas que se realizan diariamente, en las que se plantean a los niños actividades de respiración relajación o mindfulness para ayudarles a autorregular su conducta y mejorar el estado de atención. Consisten en unos audios que guían a los niños para realizar el ejercicio y facilitan la percepción somatosensorial.

No tenemos que pretender cambiarlo todo de golpe, pero sí comprender cuál es nuestro papel en la educación emocional de nuestros niños y cómo las interacciones cotidianas con ellos van configurando un clima o una cultura de aula que determinará su personalidad y su futuro”. (Ministerio de Educación,2019, p,10)

Importancia de uso de la Guía de Estrategias Lúdicas.

La guía de estrategias lúdicas es importante para ampliar habilidades y capacidades en diversas áreas ya que los niños empezarán a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos, producir e inventar soluciones para resolver problemas. Según el Ministerio de Educación (2022) Las estrategias lúdicas permiten

ampliar habilidades y capacidades ya que se basa en la experimentación con el entorno donde el niño deberá pensar, hablar o discutir fomentando así el desarrollo de las capacidades en las áreas que se le presente el problema.

Mediante el uso de estrategias lúdicas se potencian las estrategias para que el niño amplíe otros puntos de vista frente al conflicto, provocando así una enseñanza y aprendizaje, actitud o conocimiento específico en cada área; desarrollando la capacidad donde los desafíos están a la altura de las habilidades de cada niño es por eso que con las estrategias lúdicas se debe lograr la permanencia e interés del niño en la actividad que se vaya realizando.

A través de estas actividades pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias. Esto ocurre con frecuencia durante las “actividades en los rincones de juego”. Al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional y físico. Las actividades cuando están bien planificadas, aportan para el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz y placentera a nivel inicial.

Contribuye en la relación ambiente escolar y la sana convivencia.

Los puntos de unión que generan los juegos, nos permiten profundizar en el conocimiento de otras personas, creando grupos de juego, más productivos. Además, compartir experiencias potencia habilidades de comunicación.

Las actividades lúdicas sirven al educador para integrar de la forma más normal posible a la socialización de los niños mediante la colaboración la cooperación y la comprensión serán conductas que el juego refuerce la integración de los niños y niñas permitiendo así que toda la actividad tenga un propósito.

Para Nanjarí (2021) Los juegos en grupos serán propicios para realizar con ellos y así fortalecer la convivencia, favoreciendo la integración del niño en la clase y en la escuela logrando evitar el posible rechazo del grupo, los juegos cooperativos y multiculturales nos ayudarán para que el clima el que alcancemos en nuestra aula sea el adecuado (p.2).

Facilita el proceso educativo.

Para Canela y Benavides (2020) “el juego y el aprendizaje tienen varios aspectos en común el deseo de superación, práctica y entrenamiento para mejorar habilidades y destrezas e implementar estrategias que conduzcan al éxito y ayuden a superar la adversidad” (p.59); en este sentido los juegos ofrecen muchas ventajas en el proceso de enseñanza y aprendizaje incluyendo factores que fomentan la atención de los estudiantes a contenidos o temas facilitan la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades.

El juego como recurso educativo expone que es un puente que une a la escuela y a la vida, no hay que poner límites al conocimiento y más si se tiene como herramienta las estrategias lúdicas. Dónde se puede innovar y mejorar los estilos de enseñanza mediante las estrategias lúdicas a partir del desarrollo y del diseño de nuevas metodologías activas con las que se va a poder dar una respuesta a las necesidades de todo el alumnado, es por ello que se toma como contexto que los niños aprenden a través de la expresión sensorial y el juego aprendiendo así a través de un entorno que está conectado de esta manera.

Para así poder fortalecer y fomentar el desarrollo del aprendizaje desde los centros educativos se deben conocer los factores que permiten que se desenvuelvan mejor en el ámbito educativo así mediante las diferentes actividades lúdicas tendrán como objetivo enriquecer las experiencias que los niños y las niñas debido a que se ha demostrado que a través del juego se influye en el desarrollo integral de los estudiantes.

Capítulo II

2. MATERIALES Y MÉTODOS

2.1 Tipo de investigación

2.1.1. *Enfoque Mixto*

Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos tanto cuantitativos como cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (Hernández y Mendoza, 2008).

2.1.1.1 *Investigación cuantitativa*

La investigación cuantitativa tiene que ver con la medición, revisión, descripción experimentación, verificación y explicación del fenómeno de objeto de estudio esta tiene que ser objetiva basada en los hechos orientada a los resultados y debe buscar la generalización. Se refiere a datos susceptibles de cuantificar. Por lo general estudia muchos casos y explica características externas (Hernández y Mendoza, 2008).

2.1.2. *Enfoque No experimental de tipo transversal*

La investigación no experimental se define como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después de analizarlos. Para Sampieri-Hernandez (2010) el diseño no experimental se divide tomando en cuenta el tiempo durante se recolectan los datos Estos son diseños transversales donde se recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único y su propósito es describir variables y su incidencia de interrelación en un momento dado. Para fines de estudio se ocupará el diseño no experimental transversal debido a que se recolectarán los datos en un tiempo determinado sin intervenir en el ambiente en que se desarrolla por lo que no habrá manipulación de variables.

2.1.3. *Investigación Descriptiva*

Según Monje (2011) la investigación descriptiva se realiza mediante observación directa del fenómeno planteado, las variables no son manipulables y revelan las características más relevantes de los hechos (p88), generalmente se considera en el diagnóstico de los

estudios para definir la situación inicial del trabajo. Los estudios descriptivos son definidos por Monjarás (2019) como un proceso que describe los elementos o componentes principales mediante frecuencias, promedios e intervalos de confianza que permitirán un análisis más profundo. Por lo tanto, esta investigación permitiría comparar y analizar la situación inicial de la investigación con la situación final de la misma y así establecer un resultado claro.

2.1.4. Investigación Documental

La investigación documental se define de acuerdo Gonzales (2020) como la actividad investigativa que permite la revisión de material bibliográfico seleccionado de manera exhaustiva para luego analizarla, de tal modo que se pudo evidenciar resultados que se fundamenten de manera teórica en fuentes de diferentes autores para proporcionar mayor comprensión del fenómeno en estudio y las posibles causas y consecuencias (p.66). En tal sentido para efectos de esta investigación se analizó documentos, que sustenten las variables involucradas las estrategias lúdicas y la depresión infantil.

2.1.5. Investigación de campo

La investigación de campo es aquella que se considera como idónea para recoger la información y datos relevantes que serán de importancia para el análisis y el tratamiento de estos, para así presentar de manera exacta la reflexión que vinculará los resultados de los instrumentos y la explicación clara y detallada de cada uno de ellos (Estévez y Estévez, 2007) y así poder recolectar información suficiente sobre la aplicación de estrategias lúdicas y poder reflexionar sobre cómo se trabaja la parte emocional en el niño.

2.1.6. Enfoque Cualitativo

El tipo de investigación utilizada fue de carácter cualitativo, para Galeano (2005) “la metodología cualitativa es más que un conjunto de técnicas para recoger datos, es un modo de encarar el mundo de la interioridad de los sujetos sociales y de las relaciones que establecen con los contextos y actores sociales” (p.16). Lo fundamental de la investigación es orientar y fundamentar el proceso investigativo desde la formulación de la pregunta de investigación, hasta la presentación del informe, en este sentido la construcción teórica de un proceso transversal. Por lo tanto, mediante este proceso investigativo se logrará brindar respuesta a cada una de las interrogantes fundamentando con el proceso investigativo.

2.2 Métodos de Investigación

2.2.1 Método Deductivo

Jimenez (2017) menciona que el método deductivo basa sus cimientos en determinados fundamentos teóricos, hasta llegar a configurar hechos o prácticas particulares. La deducción permite establecer un vínculo de unión entre teoría y observación y permite deducir a partir de la teoría los fenómenos objeto de observación. El método deductivo podría ser utilizado en esta investigación ya que permite pasar de principios generales a hechos particulares.

2.2.2 Método Inductivo

Arellano (s.f) define que la inducción conlleva un razonamiento ampliativo. Así, el método inductivo sirve para establecer conclusiones y plantear predicciones sobre fenómenos similares a los estudiados. Las proposiciones y conclusiones que siguen estos razonamientos se basan en probabilidades. Entonces, el método inductivo no es infalible, es decir, no siempre alcanza la verdad. Es un registro constante en las observaciones y sus resultados le otorga mayor certeza.

2.2.3 Método Analítico

Para Pulido (2015) dicho método analiza el fenómeno que estudia, en otras palabras, lo descompone basándose en sus elementos. Es sumamente efectivo en diferentes campos de estudio inexplorados y novedosos, o también en estudios de tipo descriptivo. Esto, dado que aplica herramientas que revelan vínculos fundamentales y características esenciales de su objeto de estudio. Además, el método analítico permite aprender de los aciertos experimentales, como también de los errores.

2.2.4 Método Sintético

Labajo (2017) menciona que “el método sintético es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis; se trata en consecuencia de hacer una explosión metódica y breve, en resumen” (p. 154). Es decir que es un método que parte de los elementos más simples para llegar a las unidades más complejas.

2.3. Técnicas e instrumentos de investigación

2.3.1. Entrevista

La entrevista es una forma de información espontánea en la cual establece contacto con la persona a la cual se constituyen fuente de información, consiste en un diálogo entablado entre dos o más personas, el entrevistador o entrevistadores que interrogan y él o los que los contesta diálogo interesado con un acuerdo previo y unos intereses y expectativas por ambas partes. Este instrumento genera ventaja ya que mediante la recolección se puede obtener información completa y profunda permitiendo que se vayan aclarando dudas mediante el proceso, lo cual asegura respuestas más útiles. Para Reyes (2022) la entrevista es una recopilación verbal sobre algún tópico de interés que el entrevistador requiere de una capacitación amplia y de experiencia por parte del entrevistador, así como juicio sereno y libre de influencias para captar las opiniones del entrevistado, sin agregar ni quitar nada de la información proporcionada.

2.3.2. Cuestionario

Para Meneses (2016) “el cuestionario es la técnica o instrumento empleado, la metodología de encuestas es el conjunto de pasos organizados para su diseño y administración, y para la recogida de los datos obtenidos” (p.9). Permite al científico social plantear un conjunto de preguntas para recoger información ordenada sobre una muestra de personas, agregado las respuestas para describir a la población a la que pertenecen y así contrastar estadísticamente algunas relaciones entre medidas de su interés.

2.3.3. Ficha de observación

Gómez et. al (2023) menciona que “la ficha de observación nos permite reconocer el papel que desempeña cada alumno como actúa y sus reacciones” (p.99).

Para Burbano (2018) “la ficha de observación permite registrar los datos más significativos consignados en el diario de Campos según un ordenamiento por temas especialmente aquellos que son productos del proceso de interpretación” (p.22).

2.5. Matriz de relación diagnóstica

Tabla 1

Matriz de Relación Diagnóstica

Objetivo	Variable	Dimensión	Indicador	Técnica de la Entrevista aplicada a docentes	Modos de respuesta en la observación
<ul style="list-style-type: none"> Fundamentar teóricamente las estrategias lúdicas utilizadas por los docentes para prevenir la depresión infantil del Centro de Desarrollo Infantil 	<p>Estrategias Lúdicas</p>	<p>Definición de Estrategias lúdicas</p>	<p>Lúdica</p>	<p>1.- ¿Para usted qué es la lúdica en la educación?</p> <p>2.- ¿Considera usted que la lúdica desempeña un papel importante al momento de impartir clases? ¿Por qué?</p> <p>3.- ¿Cree usted que aplicar estrategias lúdicas despierta el interés de los niños hacia</p>	<p>Respuestas abiertas</p>

“Chispitas de Vida” de la ciudad de Ibarra.				el aprendizaje? ¿Por qué?	
			Juego		
			El juego lúdico en la evolución de la personalidad	4.- ¿Según su criterio, como cree que las estrategias lúdicas permiten la evolución de la personalidad en el niño?	
		Importancia	Desarrollo cognitivo	5.- ¿Qué estrategias lúdicas conoce?	
			Desarrollo físico		Respuestas abiertas

			Desarrollo socio afectivo		
		Características	Estimular la concentración.		
			Libera tensiones.		
			Desarrolla la creatividad		
			Desarrolla la autonomía		
			Mejora el estado de		

			ánimo		Respuestas abiertas
			Incrementa las habilidades comunicativas		
		Beneficios	Desarrollar sensibilidad ante las percepciones		
			Destrezas de resolución de problemas.		
			Fortalecer habilidades de toma de decisiones y		

			reacción.		
<ul style="list-style-type: none"> Determinar los factores que (podrían desencadenar la depresión) inciden a la depresión infantil en Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Vida” de la ciudad de Ibarra. 	Depresión Infantil	Factores de depresión	Familiares	<p>6.- ¿Usted sabe que es la depresión? Mencione un concepto</p> <p>7 ¿Considera usted que la escuela puede ser un factor que desencadena la depresión? ¿Por qué?</p> <p>8.- ¿Qué estrategias lúdicas us</p>	
			Maltrato infantil		
			Ausencia de padres o madre		
			Económicos		
			Escolares		

<ul style="list-style-type: none"> Elaborar una propuesta de estrategias lúdicas que contribuya a la prevención de la depresión infantil dentro de las aulas del CDI “Chispitas de vida” 	<p>Importancia de uso de la Guía de Estrategias Lúdicas.</p>		<p>Para ampliar habilidades y capacidades en diversas áreas</p>	<p>aplicaría en sus clases para la prevención de la depresión?</p> <p>9.- ¿Considera usted que los docentes deben aplicar alguna estrategia lúdica enfocada en parte emocional del niño?</p> <p>10.- ¿Cree usted que una guía con estrategias lúdicas serviría de ayuda para la prevención de la depresión infantil? ¿Por qué?</p>	
			<p>Contribuye en la relación ambiente escolar y la sana convivencia</p>		

			Facilita el proceso educativo		
--	--	--	-------------------------------------	--	--

2.6. Participantes

El presente proyecto de investigación se desarrollará en el centro de desarrollo infantil “Chispitas de vida”, donde cuentan con 3 paralelos, 2 de Educación inicial 2 y un paralelo de educación inicial 1. Por lo tanto, se aplicó la entrevista a 3 docentes, y a la directora del Centro de desarrollo infantil “Chispitas de Vida”.

2.7. Procedimiento y plan de análisis de datos

Como primer punto se establecieron objetivos a lograr en esta investigación y a partir de estos determinados objetivos se investigaron y analizaron estrategias lúdicas que pueden servir como herramienta preventiva ante la depresión infantil. Para así ser propuestas a las docentes del Centro de Educación inicial “Chispitas de vida”.

Como segundo punto se plantearon varias preguntas que serán presentadas en un cuestionario y se eligió la entrevista como herramienta de investigación la cuál será aplicada a 3 docentes de educación inicial del centro de desarrollo infantil “Chispitas de vida”.

Como tercer punto se realizará la entrevista a las docentes y a partir de ello se analizarán los resultados de las preguntas planteadas, para al final poder proponer una guía con estrategias lúdicas para la prevención de la depresión infantil.

Para poder aplicar los instrumentos de evaluación en el Centro de Desarrollo Infantil Chispitas de Vida primero se realizó la validación de los mismos con los docentes elegidos, una vez validados los instrumentos se procedió a dirigir un oficio desde decanato para poder aplicar la entrevista y la ficha de observación en el CDI “Chispitas de Vida”.

Se le entregó el oficio a la directora del CDI “Chispitas de Vida” quien nos autorizó la aplicación de los instrumentos de evaluación.

La entrevista a las Docentes del CDI se realizó el 7 de enero del 2023 al igual la ficha de observación se realizó durante el horario escolar de los niños.

Los datos recopilados por medio de la entrevista y la ficha de observación fueron organizados para poder ser tabulados y presentados mediante tablas y gráficos, con el propósito de demostrar un porcentaje de las respuestas obtenidas. Para la entrevista se realizó una síntesis de las respuestas brindadas.

CAPÍTULO III

3. RESULTADOS Y DISCUSION

3.1. Resultados y análisis de la entrevista realizada a las Docentes del Centro de Educación Inicial “Chispitas de Vida”

Tras la aplicación de la entrevista a las docentes de Educación Inicial del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Vida” se logró levantar la siguiente información:

Participante A (Yadira Martínez)

Participante B (Joselyn Troya)

Participante C (Jackeline Cisneros)

1.- ¿Para usted qué es la lúdica en la educación?

Participante A: La lúdica es buscar una nueva estrategia para llamar la atención y que los niños aprendan de una manera divertida y comprendan mejor.

Participante B: La lúdica tiene que ver con todo lo que es juegos.

Participante C: La lúdica es la vida mismo, el accionar porque todo se desenvuelve en base a la actividad lúdica sobre todo en el nivel inicial.

Para García (2022) “la lúdica es la urgencia irresistible de ejecutar bajo un impulso vital acciones de forma libre y espontánea en pos del desarrollo, se dice que es la acción misma conscientemente dirigida a la liberación voluntaria del impulso vital” (p 4). La lúdica es una actitud, una predisposición del ser, frente a la cotidianidad es una forma de existir en la vida, de relacionarse con ella en esos espacios en que se producen disfrute goce y felicidad acompañados de la distención que provocan las actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, la escritura y el arte. Por lo tanto, la lúdica es la acción que permite relacionarse con la educación mediante el sentido de disfrute en cada una de las actividades impartidas por el docente.

2.- ¿Considera usted que la lúdica desempeña un papel importante al momento de impartir clases? ¿Por qué?

Participante A: Sí, porque se vuelve la clase interesante y atractiva para los niños y les permite captar más rápido la información.

Participante B: Sí, es muy importante porque el niño aprende a través del juego, ya que el niño se enfoca solo en jugar y así aprende a través de lo lúdico.

Participante C: Sí, porque es el movimiento y el accionar de los niños, el niño por lo general aprende jugando.

Para Barragán (2021) utilizar actividades lúdicas es importante porque estimula y potencia la capacidad cognitiva de los niños y niñas teniendo en cuenta las habilidades que posean en la etapa evolutiva que se encuentren. Entonces al ser la lúdica una manera atractiva de impartir clases esta permite potenciar las capacidades de los niños lo cual les permite aprender de mejor manera las enseñanzas.

3.- ¿Cree usted que aplicar estrategias lúdicas despierta el interés de los niños hacia el aprendizaje? ¿Por qué?

Participante A: Sí, porque más allá de una clase normal, cotidiana y clásica que se les da; buscar algo llamativo va a permitir que aprenda mejor.

Participante B: Sí, porque a ellos les llama la atención los juegos, los colores, cosas y actividades nuevas, aprender algo nuevo les llama la atención y aprenden más y se entretienen más.

Participante C: Sí, porque todo se desenvuelve en base a los juegos, el aprendizaje mismo en este nivel es en base a los juegos.

Para Hernández, et al (2019) La lúdica es un elemento fundamental en el desarrollo infantil ya que es una característica innata en los niños la cual permite el aprendizaje agradable y natural, a su vez brinda una serie de actividades que resultan interesantes y divertidas, relajan atraen o motivan, por ello se debe incluir dentro de los aspectos y espacios de aprendizaje. Por lo tanto, aplicar estrategias lúdicas despierta el interés al aprendizaje porque está ligada al juego y así esta resulta ser un vehículo eficaz y llamativo para el aprendizaje.

4.- ¿Según su criterio, como cree que las estrategias lúdicas permiten la evolución de la personalidad en el niño?

Participante A: Les permite tener más confianza y captar mejor.

Participante B: Porque mientras más actividades lúdicas el niño adquiere más confianza en él y en la persona que lo está dirigiendo.

Participante C: Tomando en consideración una buena planificación, que tiene que ver con la estrategia mismo, los juegos deben ser muy bien planificados.

Para Tortosa (2019) la actividad lúdica en la infancia es uno de los aspectos recreativos y educativos primordiales, por medio de ella los más pequeños adquieren confianza, autonomía, formación de la personalidad. La actividad lúdica también busca desarrollar aspectos relacionados con lo emocional, mediante la realización de actividades lúdicas se potencia la concentración, atención y motivación así se complementan y ayudan a la evolución de la personalidad.

5.- ¿Qué estrategias lúdicas usted conoce?

Participante A: Me he vestido con un traje especial, para impartir las clases, he buscado canciones nuevas, metodologías de atención y concentración para impartir la clase para despejar un poco la mente con los pequeños.

Participante B: El canto y títeres.

Participante C: Estrategias lúdicas como las dirigidas, semidirigidas y libres.

Los tipos de actividades lúdicas son dependiendo de ciertas capacidades que se deseen desarrollar como:

Las que favorecen al desarrollo físico aquí encontramos actividades como saltar, correr, rodar la pelota, tocar objetos con sonidos y colores.

Las que estimulan el desarrollo cognitivo que son actividades como: puzzles, juegos de memoria, fichas o juegos de lógica.

Los tipos de actividades que experimentan las emociones como actividades de guiar al ciego caído hacia atrás ya que ayudan a favorecer en la confianza con la otra persona, representar personajes o títeres con distintos estados de ánimo.

Las que ayudan a las capacidades de imaginación y creatividad como pueden ser representar profesionales, jugar a escenificar escenarios de personajes, etcétera.

6.- ¿Usted sabe que es la depresión? Mencione un concepto

Participante A: La depresión sería estar triste el niño por alguna situación que esté pasando.

Participante B: La depresión es cuando una persona se siente triste o sola tal vez con preocupaciones.

Participante C: La depresión es la falta de actividad en el niño que tiene que ver con sentimientos y emociones que puede indicar el niño de tristeza, el no querer participar en ciertas actividades, puede estar acompañado de llanto de falta de atención y muchas otras cosas que pueden derivarse.

Para Pharmacology University (2021) se le denomina depresión al sentimiento de tristeza profundo, es un trastorno mental que se presenta con un estado de ánimo deprimido pérdida de interés o placer sensaciones de sentimientos de culpa o baja autoestima trastornos de sueño o apetito, baja energía y falta de concentración, cambios que pueden llegar a volverse crónicos o recurrentes y termina afectando la capacidad del individuo en sus actividades cotidianas por un periodo de al menos dos semanas.

Por lo tanto, la depresión tiene que ver con un estado de tristeza y varias emociones negativas que interfieren en la cotidianidad de la persona, la cual debe durar por lo menos dos semanas.

7.- ¿Considera usted que la escuela puede ser un factor que desencadena la depresión? ¿Por qué?

Participante A: No, porque en la escuela se sentirían más apoyados y se les aconseja con paciencia lo que muchas veces a los padres les hace falta.

Participante B: Sí, por el tema de bullying y los acosos entre compañeros

Participante C: Ahora se escuchan muchos factores puede ser el entorno familiar que se desarrolla el niño, y en la escuela el factor del bullying y ese puede ser un detonante para que los niños caigan en depresión; el hecho de no motivarles, el no estimularles con palabras, gestos o acciones, pueden desencadenar una depresión.

Para Monroy et al. (2023) el factor de la escuela puede tener una gran carga emocional en la personalidad y en las relaciones interpersonales la cual puede desencadenar depresión e intervenir en el logro de los objetivos escolares durante las últimas décadas es la depresión y la relación que esta enfermedad guarda con la motivación el aprendizaje y el rendimiento escolar la que ha llamado atención de los investigadores. Así se puede concluir que la escuela si puede ser considerado un factor que desencadene la depresión.

8.- ¿Qué estrategias lúdicas usted aplicaría en sus clases para la prevención de la depresión?

Participante A: Con una función de títeres explicándoles que pueden apoyarse en la profesora y en los compañeritos que no están solos para cualquier problema que tengan.

Participante B: El canto

Participante C: Se debería motivarles con música, con el movimiento y la expresión corporal que el niño reaccione y tenga movimiento y se vaya acoplando a lo que puede ser una tarea dirigida.

Tortosa (2019) menciona que los niños aprenden a conocerse al experimentar emociones, con el tiempo aprenden a controlar y regular sus estados emocionales lo que resulta básico por para su bienestar, las actividades que pueden aplicarse son dirigidas para favorecer la confianza y en las que pueden experimentar emociones, también distinguir diferentes estados de ánimo para que los puedan expresar. Por lo tanto, mediante la música, obras de teatro entre otras estrategias sirven para que ellos puedan expresar sus sentimientos.

9.- ¿Considera usted que los docentes deben aplicar alguna estrategia lúdica enfocada en la parte emocional del niño?

Participante A: Sí.

Participante B: Sí, siempre

Participante C: Sí, constantemente los niños deben ser motivados y estimulados eso puede ser un factor principal como en la clase.

Para Bouuaert (2020) son muchas y varias las herramientas que se usan en educación emocional a todas ellas se le une un aspecto lúdico y vivencial la educación nos enseña que se crea un entorno en el que los aprendizajes pueden alcanzarse a través de la experiencia

que se propone que los juegos son útiles por varias razones, permiten establecer vínculos con los demás comunicar de diversas maneras verbales y no verbales, sentir un abanico de diferentes emociones, expresarse, explicarse, mostrarse, pensar y posicionarse; así pues del educador utilizará de manera alternativa a los juegos y enfocarlos en la parte emocional del niño.

10.- ¿Cree usted que una guía con estrategias lúdicas serviría de ayuda para la prevención de la depresión infantil? ¿Por qué?

Participante A: Sí, ayudaría muchísimo porque siempre se está innovando actividades y las docentes jóvenes tienen mejores ideas o deberíamos nosotros investigar más, pero siempre es bueno un apoyo más.

Participante B: Sí, sería importante porque a las docentes les importa que esté bien el niño para que a través de la guía pueda desarrollarse bien emocionalmente, intelectualmente. Y si se sospecharía de depresión podremos informar al psicólogo.

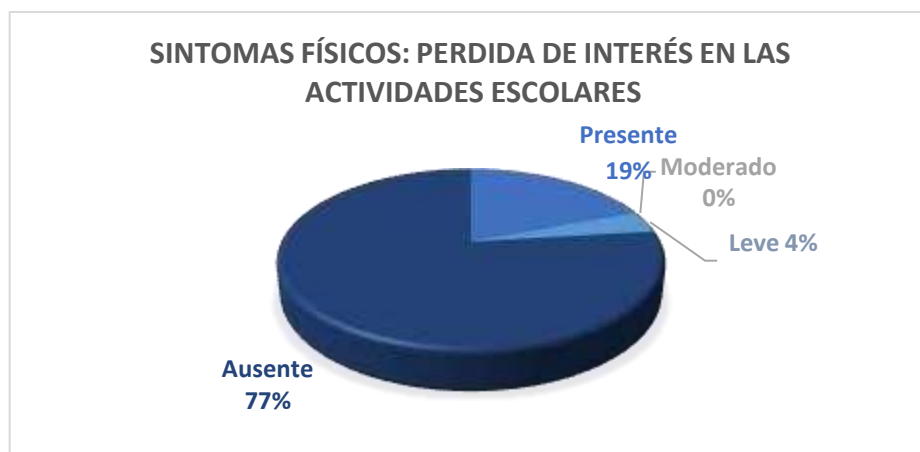
Participante C: Sí, claro porque se consideraría ciertos procesos que involucra el seguimiento de actividades y estrategias que pueden ser consideradas en las planificaciones diarias.

La guía de estrategias lúdicas es importante para ampliar habilidades y capacidades en diversas áreas ya que los niños empezarán a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos, producir e inventar soluciones para resolver problemas. Según el Ministerio de Educación (2022) las estrategias lúdicas permiten ampliar habilidades y capacidades ya que se basa en la experimentación con el entorno donde el niño deberá pensar, hablar o discutir fomentando así el desarrollo de las capacidades en las áreas que se le presente el problema.

3.2. Análisis y discusión de resultados ficha de observación

Ilustración 1

Pérdida de interés en las actividades escolares



Nota: Elaboración propia. Fuente: ficha de observación 2023

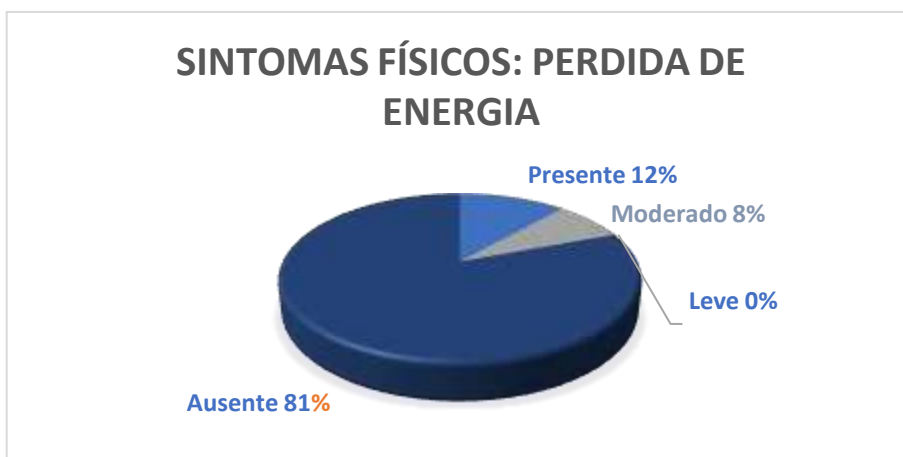
Con los datos obtenidos se evidencia que este síntoma se encuentra presente y de manera moderada en un 23% de los niños del Centro Infantil “Chispitas de Vida”. Por lo tanto, la presencia de la pérdida de interés en las actividades escolares es parte de los síntomas que se pueden dar en la depresión infantil.

Rodgers et al. 2019 es posible que los niños no sean capaces de expresar sus sentimientos y tiendan a representar sus problemas y preocupaciones, por eso los cuidadores, profesionales y educadores no siempre reconocen los signos de tempranos de depresión en los niños o bien retrasan su derivación y tratamiento creyendo que los síntomas de depresión son tan solo una fase del desarrollo y se resolverán al madurar ;los autores están de acuerdo en que la depresión infantil existe pero sus manifestaciones suelen ser diferentes a los propios adultos deprimidos, ya que los niños no siempre las verbalizan (p.471).

Por lo tanto, los docentes deberán estar pendientes al comportamiento de los niños y elaborar actividades que resulten llamativas y sean innovadoras para así llamar la atención de los niños.

Ilustración 2

Síntomas físicos: pérdida de energía



Nota: Elaboración propia: Fuente: encuesta 2023

La pérdida de energía se muestra presente y de manera moderada en un 20% en los niños. Para Chinchilla (2008) “La pérdida de energía puede ser un síntoma de alarma importante. No juegan ni muestran interés por el juego, con una actitud de aburrimiento, pueden pasar largo rato tumbados sin hacer nada sin incorporarse a ninguna actividad concreta” (p.57).

Es por eso que es importante que se realicen actividades lúdicas que sean de expresión corporal y de relajación para que puedan canalizar de mejor manera sus emociones.

Ilustración 3

Síntomas físicos: voz débil



Nota: Elaboración propia. Fuente: ficha de observación 2023

El gráfico nos demuestra que hay un 31% de niños que presentan voz débil a la hora de responder preguntas o expresarse, Martín (2023) Menciona que “el estado de ánimo tiene una gran influencia sobre la voz” (p 7.). De esta manera los niños que presentan el timbre de voz débil nos aportan información sobre su estado emocional. Por lo tanto, sería recomendable realizar actividades donde el tono de voz pueda manejarse.

Ilustración 4

Síntomas Físicos: Respuestas Con Monosílabos

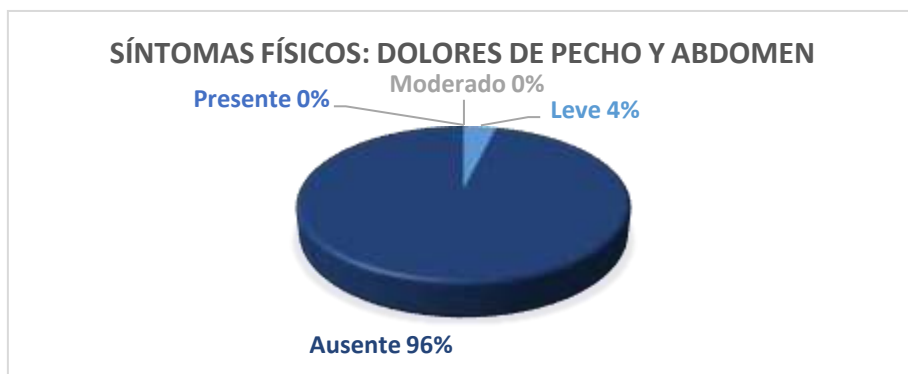


Nota: Elaboración propia. Fuente: Ficha de observación 2023

Podemos observar que un 15% de los niños tienen presente la respuesta solo con monosílabos, un porcentaje de 8% de manera moderada y un 4% leve. Como se ha mencionado anteriormente la voz y el tipo de respuestas que nos brindan los niños nos permite obtener información y estar alerta a su estado de ánimo y tal vez las respuestas con monosílabos sean el resultado de cómo estamos llevando la conversación, Beyebach & Herrero (2018) mencionan que en este caso hay varias formas de intentar generar una dinámica conversacional mejor para lo cual deberíamos de evitar el efecto interrogatorio y tal vez sea cuestión simplemente de preguntar más por temas que le interesen. Para las respuestas con monosílabos se pueden trabajar actividades donde favorezca al lenguaje; pero si las respuestas con monosílabos son demasiados frecuentes entenderemos que estamos ante alguna dificultad y analizaremos lo que sucede.

Ilustración 5

Síntomas físicos: Dolores de pecho y abdomen

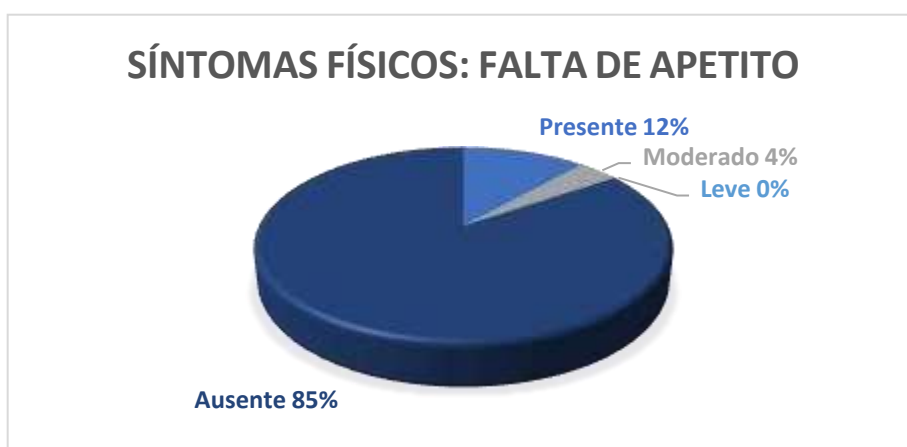


Nota: Elaboración propia. Fuente: Ficha de observación 2023

En el gráfico podemos observar que este síntoma es visible de manera leve en un 4%, sin embargo, no podemos descartar que el dolor de abdomen y pecho de manera frecuente es uno de los síntomas que se relacionan con la depresión. Para Fuentes & Ortiz (2019) esto sucede debido a una experiencia emocional y sensorial desagradable, por lo tanto el estomago y el corazón reacciona causando dolor.

Ilustración 6

Síntomas físicos: Falta de apetito

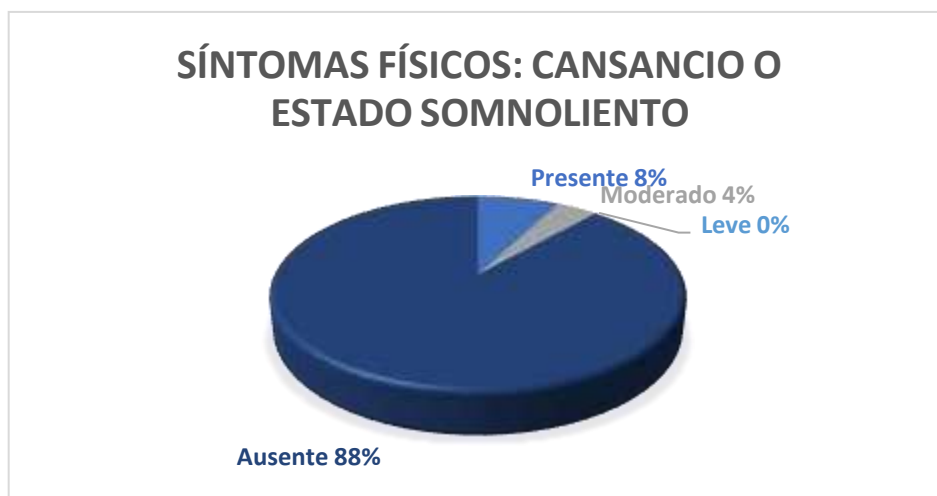


Nota: Elaboración propia. Fuente: Ficha de observación 2023

La falta de apetito se hace presente y de manera moderada en un 16%, podemos recordar que el niño al no estar bien emocionalmente puede presentar falta de apetito lo cual se ha evidenciado a la hora del receso que cierto porcentaje de niños, no desean comer o no terminan por completo los alimentos. Explica Kroemer (2022) la pérdida de apetito es un síntoma predecible de la depresión infantil, ya que son cambios de conducta específicos.

Ilustración 7

Síntomas físicos: Cansancio o estado somnoliento

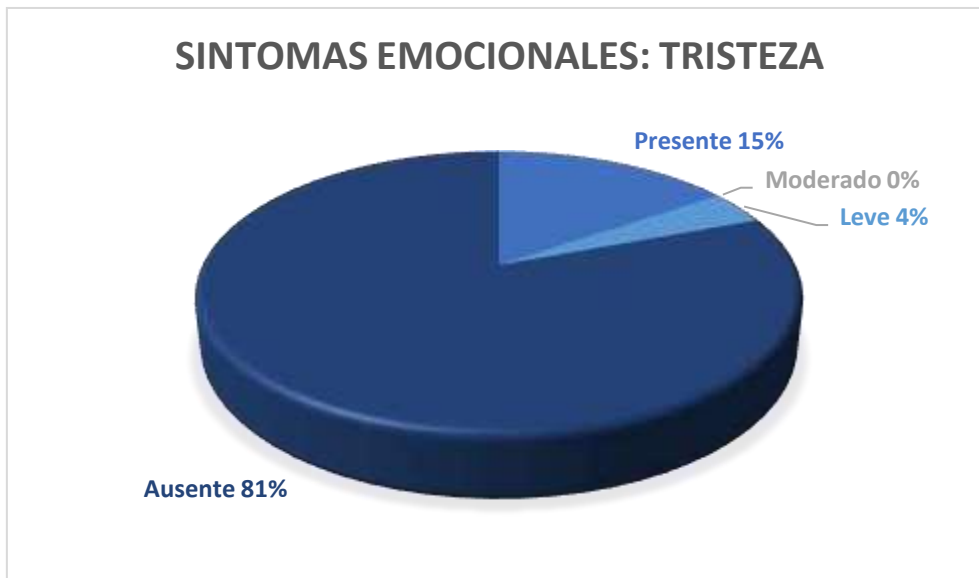


Nota: Elaboración propia. Fuente: ficha de observación 2023

Este síntoma se hace presente y de manera moderada en un 12%; el cansancio o estado somnoliento es parte de los síntomas que se hacen presente en la depresión infantil debido a la baja energía y a la pérdida de interés en las actividades. Cruz (2020) menciona que se estima aproximadamente entre un 25 y un 30% de los niños que sufren alteraciones del sueño y estos afectan y se ven afectados por los problemas de salud coexistente. Un sueño inadecuado por calidad o cantidad puede causar somnolencia, cefalea, dificultades de atención y rendimiento escolar, déficits cognitivos y conductuales (depresión, ansiedad).

Ilustración 8

Síntomas emocionales: Tristeza

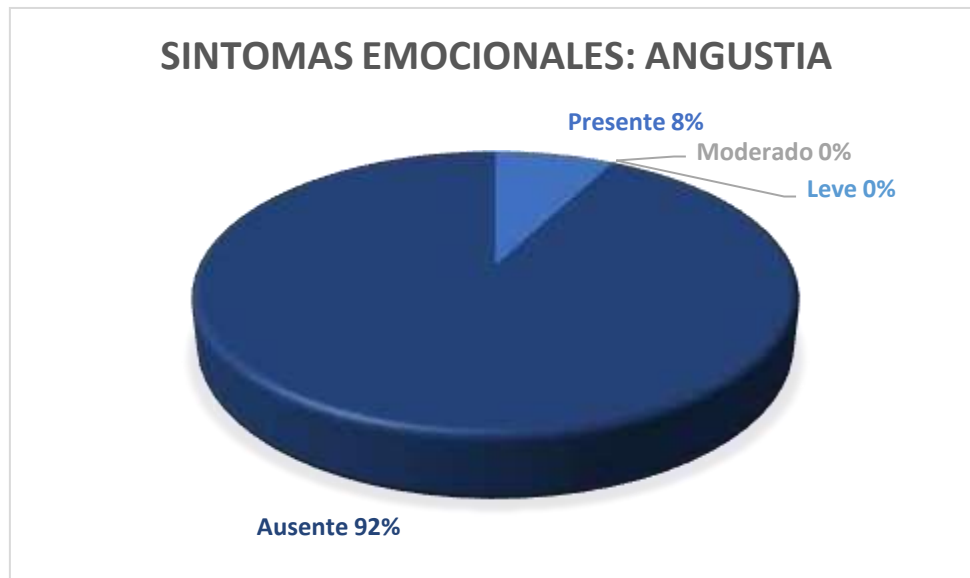


Nota: Elaboración propia. Fuente: ficha de observación 2023

El gráfico nos demuestra que la tristeza está presente en un 15% y de manera leve en un 4% de los niños del CDI. Recordemos que uno de los principales síntomas de la depresión es la tristeza que debe hacerse presente por un periodo duradero de tiempo. Como nos menciona Salavera (2021) cada vez hay más niños diagnosticados de trastornos depresivos, algunos de estos niños muestran sentimientos de tristeza e irritabilidad y desaliento un pequeño número de ellos desarrollará síntomas depresivos en su infancia o posteriormente en la adolescencia.

Ilustración 9

Síntomas emocionales: Angustia

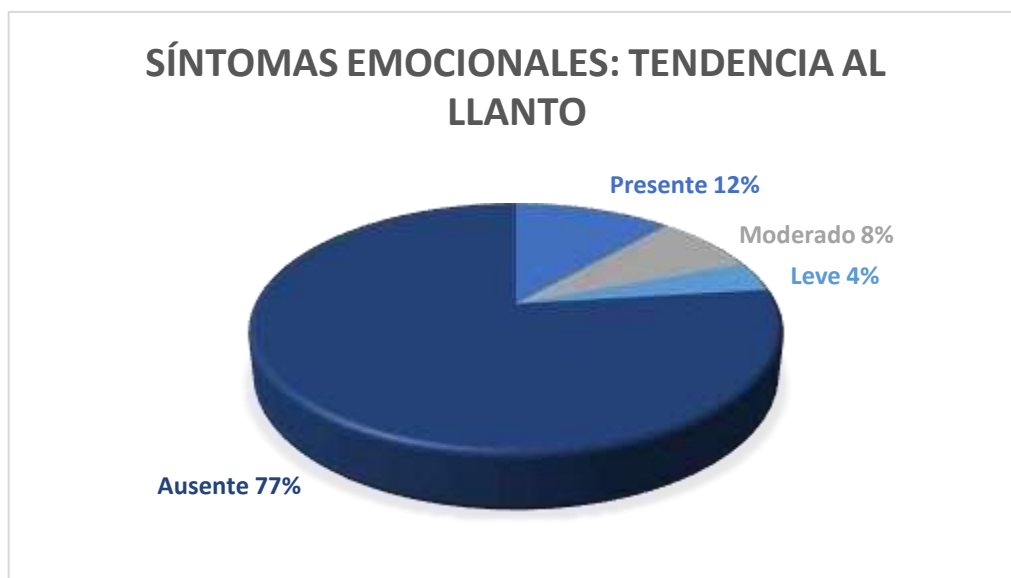


Nota: Elaboración propia. Fuente: ficha de observación 2023

Se observa que la angustia está presente en un 8 % de niños del CDI, mencionamos que la angustia es un estado de ánimo donde se siente temor por un hecho o en el caso de los niños por una suposición que puede estar dentro de su imaginación. Guttman (2020) afirma que es una reacción adaptativa en niños/as y adolescentes ante situaciones que se viven como un peligro o una amenaza. Si esta vivencia es muy frecuente puede generar una patología. Por lo tanto, se debe estar pendiente al periodo de duración.

Ilustración 10

Síntomas emocionales: tendencia al llanto

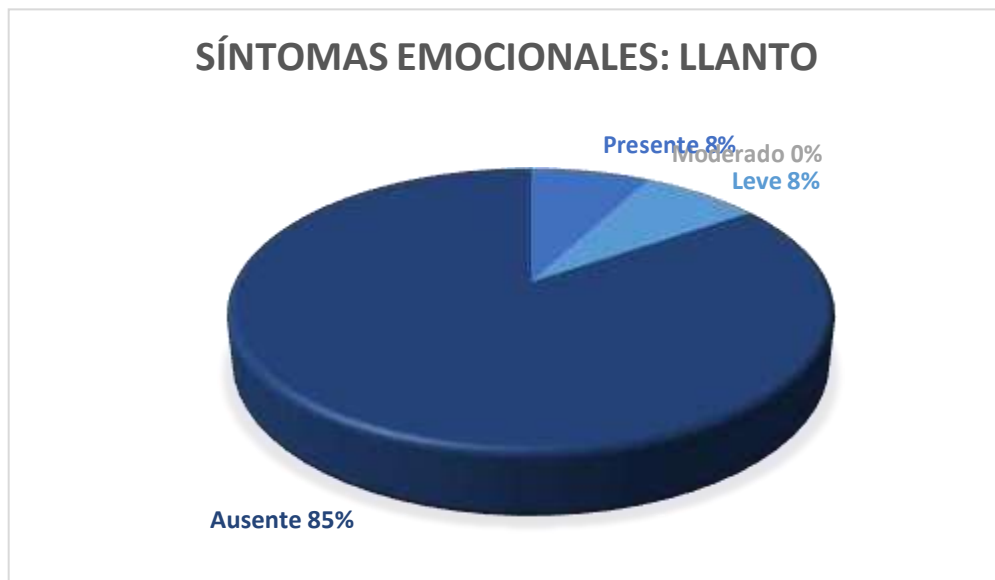


Nota: Elaboración propia. Fuente: ficha de observación 2023

Este síntoma emocional se hace presente en un 12% de manera moderada en un 8% y leve en un 4%, por lo tanto, que el intento o la tendencia al llanto frecuente en el niño se haga presente quiere decir que sus emociones no están estables. Para Lahera (2022) esto sucede cuando aparece un cambio de ánimo marcado y un malestar no justificado por las circunstancias.

Ilustración 11

Síntomas emocionales: llanto

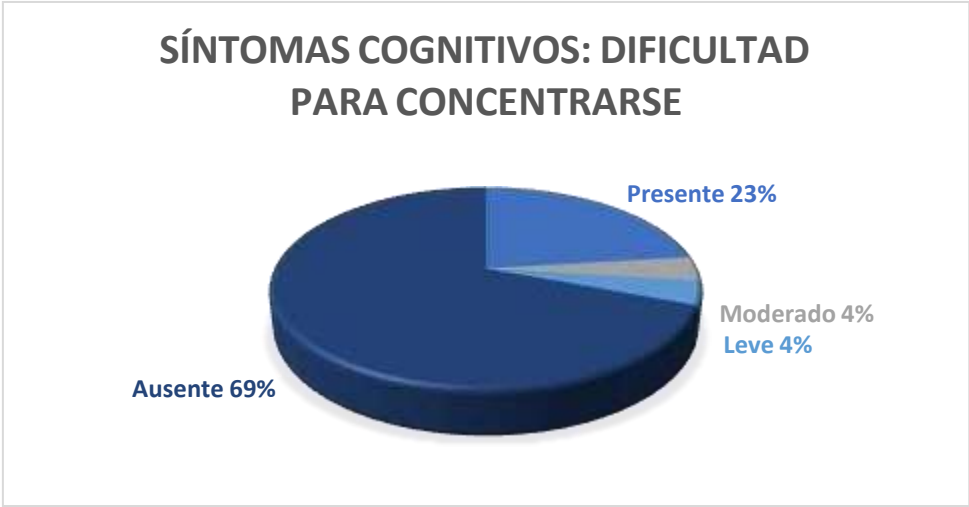


Nota: Elaboración propia. Fuente: encuesta 2023

El llanto se hace presente y de manera leve en un 16%, se sabe que el llanto es una respuesta emocional ante un acontecimiento puede ser ocasionado por la angustia, dolor o tristeza, si se hace presente de manera frecuente es importante averiguar el motivo que lo está causando. Para Castro (2024) “Los síntomas de la depresión en los niños son diferentes tienen manifestaciones fundamentales una de ellas es el llanto sentimientos de culpa o inutilidad” (p. 18).

Ilustración 12

Síntomas cognitivos: Dificultad para concentrarse.

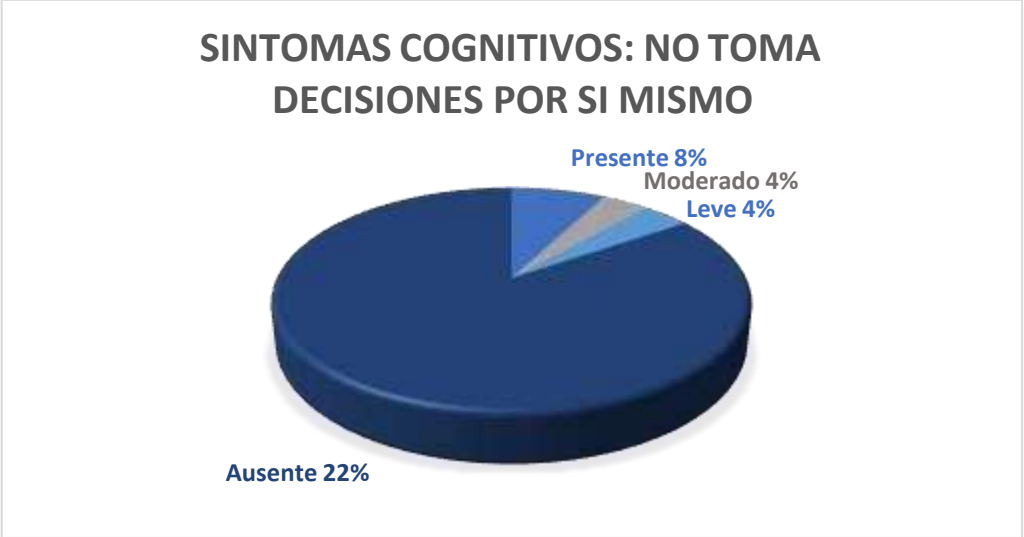


Nota: Elaboración propia. Fuente: ficha de observación 2023

Este síntoma se hace presente en un 23%, de manera moderada 4% y leve 4%, los niños pueden presentar este síntoma cuando algo los atormenta o les molesta de manera frecuente afectando a su concentración. Cunningham (2023) menciona que los niños a veces tienen dificultad para enfocarse porque algo está sucediendo en sus vidas, como una pelea con un amigo o el entusiasmo por una fiesta. Situaciones estresantes como una mudanza, la muerte de un familiar. Por lo tanto, debemos buscar la manera de saber de donde proviene este síntoma. También se puede realizar estrategias lúdicas dirigidas a la concentración.

Ilustración 13

Síntomas cognitivos: No toma decisiones por sí mismo

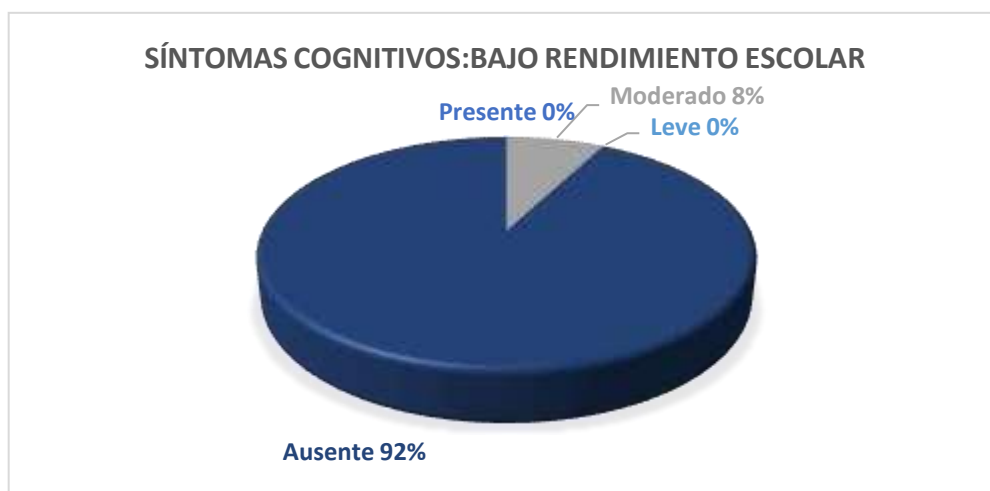


Nota: Elaboración propia. Fuente: Ficha de observación 2023

Este síntoma se hace presente en un 8%, moderado en un 4% y leve en un 4%, cuando el niño no toma las decisiones por sí mismo es porque puede existir un problema de confianza en sí mismo el cual le afecta a su autoestima y a su estado de ánimo. Para Lecannelier (2016) esto genera un estado de mayor inseguridad emocional el niño sentirá que no tiene la libertad para expresar sus emociones negativas y se cohibe y evita expresar cualquier otro tipo de decisiones.

Ilustración 14

Síntomas cognitivos: Bajo rendimiento escolar



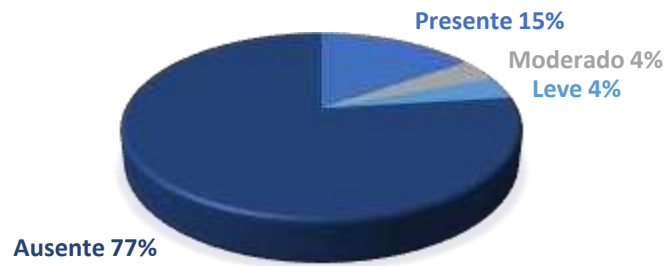
Nota: Elaboración propia. Fuente: Ficha de observación 2023

El bajo rendimiento escolar es un síntoma cognitivo debido a que si su estado emocional no se encuentra bien los niños no podrán desempeñarse adecuadamente en las actividades escolares, en el CDI existe un bajo rendimiento escolar moderado en un 8% de los niños. El bajo rendimiento escolar está asociado a la pérdida de energía y de interés que presentan los niños. Jara (2019) menciona que el bajo rendimiento académico en un niño puede deberse a diversos factores: falta de concentración, escaso interés por la tarea, desgana o problemas emocionales, inconvenientes sociales.

Ilustración 15

Síntomas cognitivos: No termina las actividades escolares

SINTOMAS COGNITIVOS: NO TERMINA LAS ACTIVIDADES



Nota: Elaboración propia. Fuente: ficha de observación 2023

Cuando los niños pierden el interés en las actividades no las logran terminar ya que su estado emocional no les permite conectar y encontrar motivación en ellas en el CDI este síntoma está presente en un 15% de manera moderada en un 4% y leve en un 4%. Para Vierstra (2019) nos menciona que los niños no terminen la tarea podría ser debido a que están estresados. Algo podría estar sucediendo en la escuela o con sus compañeros de clase. Recuperar el interés de ellos niños no puede ser tan difícil como parece se debe buscar estrategias innovadoras.

CAPITULO IV

4. PROPUESTA

Guía de estrategias lúdicas para la prevención de la depresión infantil de los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Vida”

Introducción

En la actualidad es importante que el niño se desarrolle en todos los ámbitos de la mejor manera en este caso hacemos énfasis en la parte emocional del niño, ya que su rendimiento por lo general depende de su estado emocional para poder sobresalir y desarrollarse adecuadamente en la sociedad; por lo tanto se presentará una guía con estrategias lúdicas para prevenir la depresión infantil en los niños, la cual consta de actividades enfocadas en las emociones de los niños para que la docente pueda aplicar en su aula como manera de prevención ante la posible aparición de la depresión infantil. La guía le servirá a la docente como apoyo para mejorar el estado de ánimo de los niños ya que contiene estrategias lúdicas las cuales permitirán que los niños muestren interés en las actividades y así lograr generar bienestar emocional en ellos. Enfatizando en la guía estrategias lúdicas que se centren en las emociones de los niños como método de prevención.

Justificación

La presente propuesta tiene como propósito prevenir la depresión infantil mediante la aplicación de estrategias lúdicas ya que mediante la ficha de observación se pudo evidenciar la presencia de algunos de los síntomas relacionados a la depresión infantil, por lo cual se diseña una guía con estrategias lúdicas para la prevención de la misma, la cual servirá como apoyo a las docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Vida”.

La guía cuenta con estrategias lúdicas enfocadas en la parte emocional del niño, las actividades de la guía se han pensado para que las docentes apliquen las estrategias lúdicas y así mejorar el estado emocional del niño y mediante esto busca la prevención de la depresión infantil, por medio de actividades donde el niño pueda expresar sus emociones y a la vez canalizar lo que siente.

Como docentes el deber es contribuir al desarrollo no solo cognitivo, sino también emocional del niño y mediante la prevención de un tema que ha sido un tabú por mucho tiempo como

lo es la depresión infantil se puede lograr un mejor desarrollo emocional en el niño el cual no solo será de beneficio en la etapa preescolar sino también a lo largo de su vida.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar una guía de estrategias lúdicas con actividades que permitan la prevención de la depresión infantil en los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Vida”

Objetivos específicos

Encaminar a las docentes a la prevención de la depresión infantil mediante una guía con estrategias lúdicas enfocadas en las emociones del niño.

Recopilar estrategias lúdicas basadas en la expresión de las emociones del niño.

Proponer estrategias lúdicas mediante actividades enfocadas en las emociones del niño para la prevención de la depresión infantil.

Contenido de la Guía

- Presentación
- Introducción
- Aviso
- Objetivos de la Guía
- ¿Qué es la depresión Infantil?
- ¿Qué son estrategias lúdicas?
- ¿Qué es prevención?
- Actividades



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGIA
EDUCACIÓN INICIAL

**GUÍA DE ESTRATEGIAS LUDICAS PARA LA PREVENCIÓN DE LA
DEPRESIÓN INFANTIL EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL
“CHISPITAS DE VIDA”**

AUTORA: PÁRRAGA ALEXANDRA



Guía de Estrategias
lúdicas para la
prevención de la
depresión infantil en el
Centro de Desarrollo
Infantil “Chispitas de
Vida”

2023-2024



PRESENTACIÓN

La guía con estrategias lúdicas para la prevención de la depresión infantil tiene como propósitos ser un apoyo para las docentes y ser utilizada como herramienta preventiva ante un enemigo silencioso que podría asechar a los niños en la etapa preescolar; es por eso que se desarrolla esta guía implementando actividades enfocadas en las emociones de los niños para que así ellos puedan desarrollar y mejorar su estado emocional.


La guía cuenta con una lista de estrategias lúdicas realizadas de manera clara para que sea de fácil aplicación para las docentes y a la vez sean una herramienta que les permita beneficiar el desarrollo emocional de los niños dentro de sus aulas.

En la actualidad es importante que el niño se desarrolle en todos los ámbitos de la mejor manera, en este caso hacemos énfasis en la parte emocional del niño, ya que su rendimiento por lo general depende de su estado emocional para poder sobresalir y desarrollarse adecuadamente en la sociedad; por lo tanto se presentará una guía con estrategias lúdicas para prevenir la depresión infantil en los niños, la cual consta de actividades enfocadas en las emociones de los niños para que la docente pueda aplicar en su aula como manera de prevención ante la posible aparición de la depresión infantil. La guía le servirá a la docente como apoyo para mejorar el estado de ánimo de los niños ya que contiene estrategias lúdicas las cuales permitirán que los niños muestren interés en las actividades y así lograr generar bienestar emocional en ellos. Enfatizando en la guía estrategias lúdicas que se centren en las emociones de los niños como método de prevención.



Aviso

La guía con estrategias lúdicas no es un tratamiento para la depresión infantil diagnosticada. La docente no puede brindar un diagnóstico o tratamiento sobre la depresión infantil, en caso de sospecha de dicho trastorno se deberá dar conocimiento a las autoridades competentes para que un profesional del área pueda diagnosticar y tratar dicho trastorno. La docente deberá seguir en ese caso las instrucciones del profesional de dicha área.





Objetivos de la Guía Didáctica

Objetivo general

Diseñar una guía de estrategias lúdicas con actividades que permitan la prevención de la depresión infantil en los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Vida”

Objetivos específicos:

- Encaminar a las docentes a la prevención de la depresión infantil mediante una guía con estrategias lúdicas enfocadas en las emociones del niño.
- Recopilar estrategias lúdicas basadas en la expresión de las emociones del niño.
- Proponer estrategias lúdicas mediante actividades enfocadas en las emociones del niño para la prevención de la depresión infantil.

¿Qué es la depresión infantil?

Salavera (2021) Define a la depresión infantil como una alteración grave del estado de ánimo donde los niños muestran sentimientos de tristeza, irritabilidad y desaliento, afectando a un 5% de los niños. Para que se considere depresión alguno de sus síntomas debe presentarse por lo menos 2 semanas.

¿Qué son estrategias lúdicas?

Para Cuasapud & Maignashca (2023) “Las estrategias lúdicas en el entorno educativo son de gran importancia, puesto que son aquellas actividades que permiten que el niño se desenvuelva a través del juego de manera eficaz”. Al estar relacionadas al juego se pueden adaptar a cualquier contexto y así servir de motivación para los niños.

¿Qué es prevención?

Para el (Centro de Desarrollo Estratégico e Información en Salud y Seguridad Social [CENDEISS], 2013, (p.6) La prevención se define como “medidas orientadas a evitar la aparición de una enfermedad o problema de salud, mediante el control de los factores causales y los factores predisponentes o condicionantes”.



Estrategias lúdicas

Actividad 1

Nombre de la actividad: Caja de los gritos.

Objetivo de la actividad: Desahogar emociones intensas.

¿Por qué realizar esta actividad?

Esta actividad resulta beneficiosa porque gritar resulta una forma eficaz de liberar las emociones acumuladas las cuales suelen ser intensas, emociones como el miedo, enojo y tristeza. La actividad puede resultar divertida para canalizar las emociones que pueden resultar perjudiciales para los niños, así mediante el grito los niños pueden llegar a un estado emocional más relajado y pueden liberarse de emociones negativas.

Materiales:

- Una caja de zapatos o de cereal vacía
- Un tubo de cartón (un rollo de papel higiénico o de toallas de papel)
- Papel reciclado (para envolver la caja y el rollo de papel)
- Recortes de diferentes emociones
- Recortes para adornar la caja
- Tijeras y goma

Pasos:

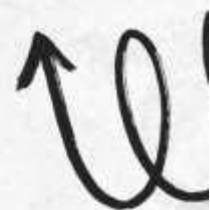
- Realizar un agujero del porte del rollo de cartón sobre la caja



-Recortar y pegar el papel reciclado y envolver el rollo y la caja

-Utilizar los recortes para adornar la caja.

-Colocar el rollo de papel sobre el agujero que se hizo en la caja.



Nombre de la actividad	Desarrollo de la actividad	Duración	Recursos	Evaluación
Caja de los gritos	<p>-Vamos a reunir a los niños en un círculo</p> <p>-Se debe elaborar una caja donde se pueda cambiar el tubo y cada niño deberá tener su propio tubo.</p> <p>- Les explicaremos a los niños que la caja es para poder quitarnos alguna emoción molesta mediante el grito.</p> <p>-Delante de ellos pondremos las emociones como: miedo, enojo, tristeza.</p> <p>-Dejar que los niños de manera voluntaria, pero en orden elijan una emoción</p> <p>-Una vez elegida la emoción los niños deberán gritar en la caja de los gritos.</p> <p>-Es recomendable que la</p>	15 minutos	-Música relajante	-Identifica y se relaciona con una emoción

	hora elegida sea unos minutos antes de irse a casa, ya que en algún momento del día los niños experimentan muchas emociones, y así puedan regresar a casa con el ánimo equilibrado.			
--	---	--	--	--



Actividad 2

Nombre de la actividad: Juego del silencio de Montessori

Objetivo de la actividad: Desarrollar el autocontrol y la tranquilidad a través del silencio

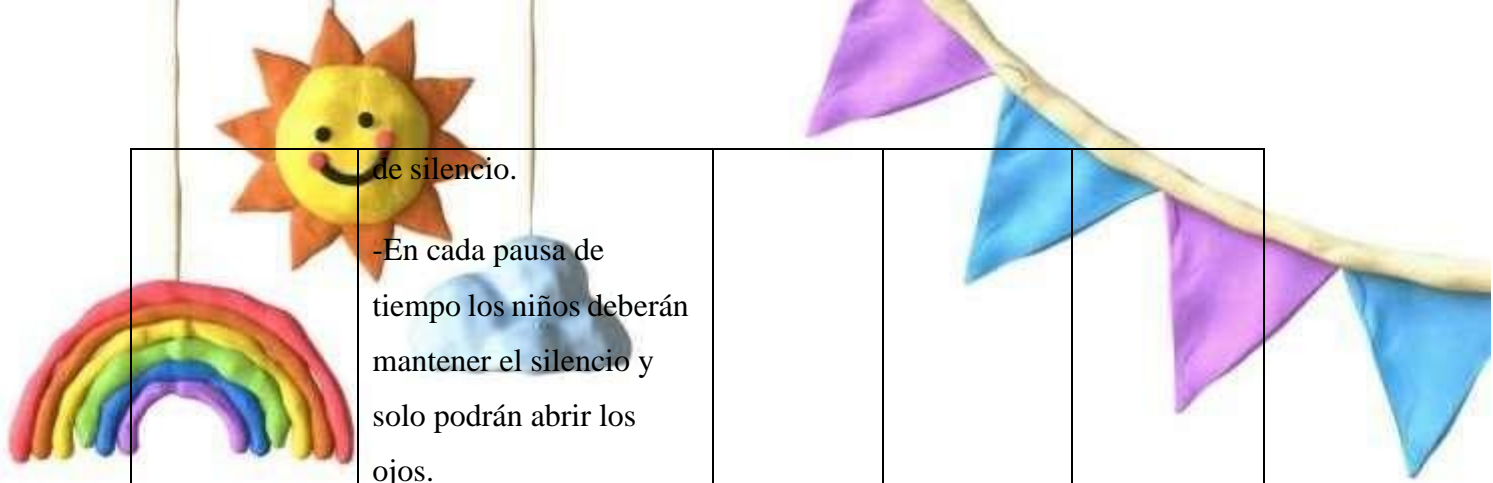
¿Por qué realizar esta actividad?

El juego del silencio es una actividad que sirve para relajar y brindar tranquilidad a los niños después de pasar un día donde hubo mucha agitación o antes de iniciar el día de clases. Les ayudará para calmar los nervios o alguna emoción negativa que puedan sentir.

Materiales:

-Una campana

Nombre de la actividad	Desarrollo de la actividad	Duración	Recursos	Evaluación
El juego del silencio	<ul style="list-style-type: none">-Se les pide a los niños que se sienten en círculo-Explicar a los niños que deberemos permanecer en total silencio hasta que suene la campana-Se les pide a los niños que cierren los ojos y guarden silencio.-Se empezará haciendo silencio primero por 10 segundos y se irá subiendo el tiempo hasta llegar a los 60 segundos	10 minutos	-El sonido de una campana	-Mantenerse en silencio durante un tiempo determinado



	<p>de silencio.</p> <ul style="list-style-type: none">-En cada pausa de tiempo los niños deberán mantener el silencio y solo podrán abrir los ojos.-Cuando se completen los 60 segundos se hará sonar la campana y se nombrará a cada niño para que vaya abriendo los ojos y poniéndose de pie y salgan del círculo.-Para finalizar se puede preguntar a los niños como se sienten y que emoción les ha causado el juego del silencio.			
--	--	--	--	--



Actividad 3

Nombre de la actividad: Termómetro de las emociones

Objetivo de la actividad: Evaluar el estado emocional de cada niño.

¿Por qué realizar esta actividad?

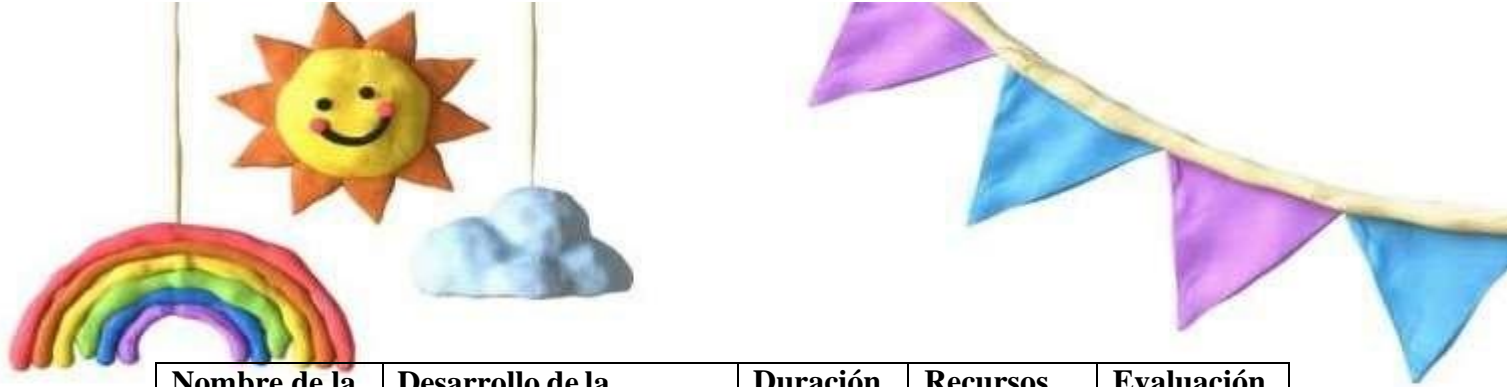
El termómetro de las emociones se realizará para registrar el estado emocional de los niños. Así ellos podrán reconocer su estado emocional y el de los demás niños, podrán reflexionar sobre la emoción que estén sintiendo y saber que causa la emoción.

Materiales:

- Fomix de color: verde, azul, rosa, rojo, gris, amarillo
- Imágenes que representen una emoción
- Goma y tijeras

Pasos:

- 1.-En una lámina de fomix se deberá trazar y recortar una figura de termómetro.
- 2.-El termómetro se deberá dividir en el número de emociones que usted crea necesario (es preferible mantener las emociones más sencillas).
- 3.- Representar una emoción con cada color
- 4.- Pegar el termómetro en un rincón del aula que sea visible.



Nombre de la actividad	Desarrollo de la actividad	Duración	Recursos	Evaluación
El termómetro de las emociones	<p>-Explicar a los niños que el termómetro nos ayudará a medir el estado emocional</p> <p>- A la hora de ingreso o de salida o en las dos ocasiones. Los niños deberán señalar la emoción con la que más se identifiquen en el día.</p> <p>- Las temperaturas más altas son las que corresponden a las emociones negativas.</p> <p>-El color verde representa la calma, el amarillo la felicidad, el rosa el amor, el azul la tristeza, el gris el miedo, el rojo el enojo.</p>	10 minutos	-Canción de las emociones	-Se identifica con una emoción



Actividad 4

Nombre de la actividad: Ruiseñores de las emociones

Objetivo de la actividad: Liberar la mente de emociones negativas

¿Por qué realizar esta actividad?

Esta es una actividad donde los niños deben cantar algunas canciones donde las emociones que expresen sean positivas, las canciones elegidas serán con frases positivas para que la alegría se vaya almacenado en el subconsciente.

Materiales:

-Un parlante

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=k1TV59mOfao>

Nombre de la actividad	Desarrollo de la actividad	Duración	Recursos	Evaluación
Ruiseñor de las emociones	-Reproducimos la canción somos únicos e importantes -Familiarizamos a los niños con la letra -Realizamos mímica relacionada a la letra de la	10 minutos	Canción: Somos únicos e importantes Me gusta mi pelo Me gusta mi piel Me gusta mi cuerpo De cabeza a los pies Me gustan mis ojos Mis labios también Me gusta sentirme muy bien Porque me gusta	-Mantiene una actitud positiva durante y después de la canción

	<p>canción</p>		<p>quererme tal Cómo soy Me gusta y me quiero Cómo soy yo</p> <p>Somos únicos Somos únicos</p> <p>Me gusta como soy No me importa lo que digan Me gusta como soy Yo me quiero a mi medida Me gusta como soy Cada parte de mi cuerpo</p> <p>Me gusta como soy Para mi así es perfecto Porque me gusta quererme tal Cómo soy Me gusta y me quiero Cómo soy yo Somos únicos Somos únicos Me gusta quererme tal Cómo soy Me gusta mi mente Y mi corazón tengo defectos Me amo así Nadie es perfecto Yo así soy feliz Porque me gusta quererme tal Cómo soy Me gusta y me quiero Cómo soy yo Somos únicos Somos únicos</p> <p>Autora y compositora: Mariana Mastropietro</p>
--	----------------	--	---

Actividad 5

Nombre de la actividad: El mounstro de las emociones representado con títeres

Objetivo de la actividad: Identificar las diferentes emociones

¿Por qué realizar esta actividad?

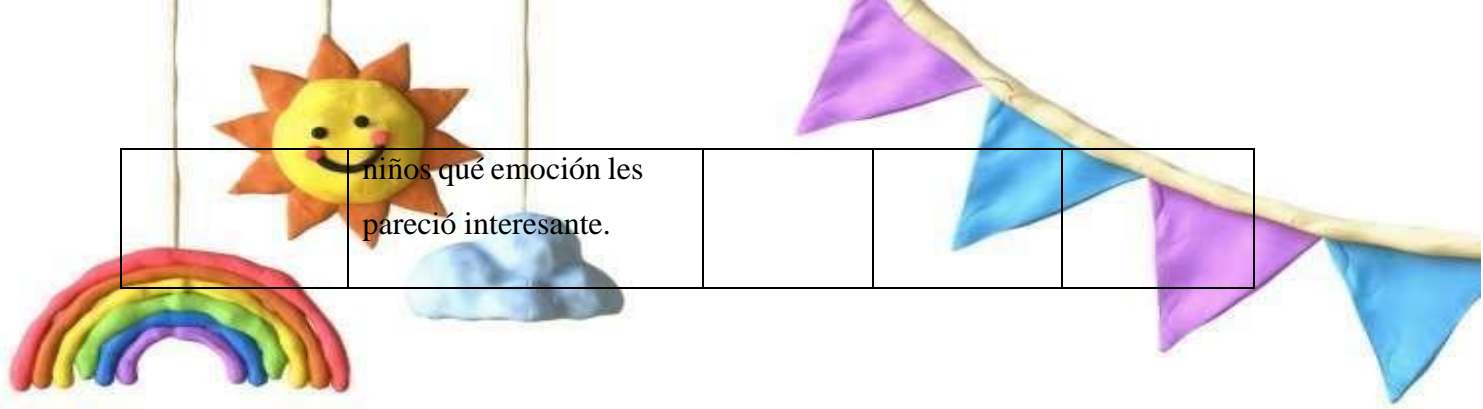
Esta actividad se realizará para que los niños sean conscientes de las diferentes emociones que pueden presentarse en diferentes situaciones y así puedan reconocer que emoción están sintiendo en cada momento para poder expresarla sin ningún problema.

Materiales:

Títeres que representen las emociones.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=oq3TcqUvEts>

Nombre de la actividad	Desarrollo de la actividad	Duración	Recursos	Evaluación
Obra de títeres: El mounstro de las emociones	-Se reúne a los niños en un espacio donde se pueda presentar la obra de títeres. -Les explicamos sobre el tema del cual se tratará la obra. -les pedimos que estén atentos y guarden silencio. -Presentamos la obra -Una vez finalizada la obra preguntar a los	15 minutos	-Audio sobre el mounstro de las emociones	-Elije una emoción que le pareció interesante



	niños qué emoción les pareció interesante.			
--	--	--	--	--

Actividad 6

Nombre de la actividad: Escuchemos un cuento

Objetivo de la actividad: Demostrar a los niños que pueden contar con las personas que los rodean cuando se sientan tristes.

¿Por qué realizar esta actividad?

Porque es importante que los niños sepan expresar sus emociones y puedan pedir ayuda cuando sienten alguna emoción negativa, así les permitirá sentirse más seguros de sí mismos y tendrán más confianza en las personas que los rodean.

Materiales:

Proyector

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=Kvt5tJQIuIQ>

Nombre de la actividad	Desarrollo de la actividad	Duración	Recursos	Evaluación
- Escuchemos un cuento	-Reunir a los niños en un lugar donde se pueda proyectar el cuento. - Explicarles de qué se tratará el cuento. -Proyectar el cuento -Una vez terminado hablar con los niños y reforzar la idea de que	15 minutos	-Video del cuento: Los tentáculos de Blef: Tristeza	-Reconoce en quién puede confiar cuando se siente triste

	<p>siempre pueden contar con alguien ante cualquier situación.</p> <p>-Preguntarles en quien ellos confían cuando se sienten tristes.</p>			
--	---	--	--	--

Actividad 7

Nombre de la actividad: Circulo de la autoestima

Objetivo de la actividad: Reforzar la autoestima de los niños mediante frases positivas.

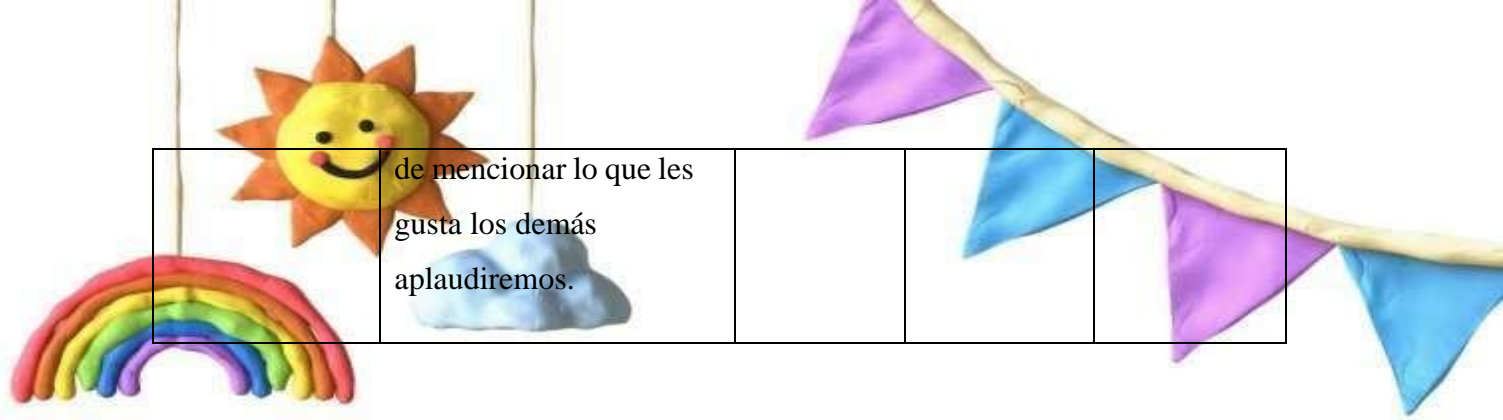
¿Por qué realizar esta actividad?

Esta actividad se la realizará para reforzar la autoestima en los niños, para que sepan que son aceptados y que los demás también miran sus buenas cualidades en cada uno de ellos.

Materiales:

Un espejo

Nombre de la actividad	Desarrollo de la actividad	Duración	Recursos	Evaluación
-Circulo de la autoestima	<p>-Reunir a los niños y sentarlos en círculo.</p> <p>- Pedir que a medida que vaya pasando el espejo ellos se miren y mencionen algo bonito de ellos.</p> <p>-Cuando el niño termine</p>	15 minutos	-Música relajante	-Tiene una imagen positiva de sí mismo.



	de mencionar lo que les gusta los demás aplaudiremos.			
--	---	--	--	--

Actividad 8:

Nombre de la actividad: Yo elijo lo que como

Objetivo de la actividad: Mejorar el apetito y la alimentación de los niños.

¿Por qué realizar esta actividad?

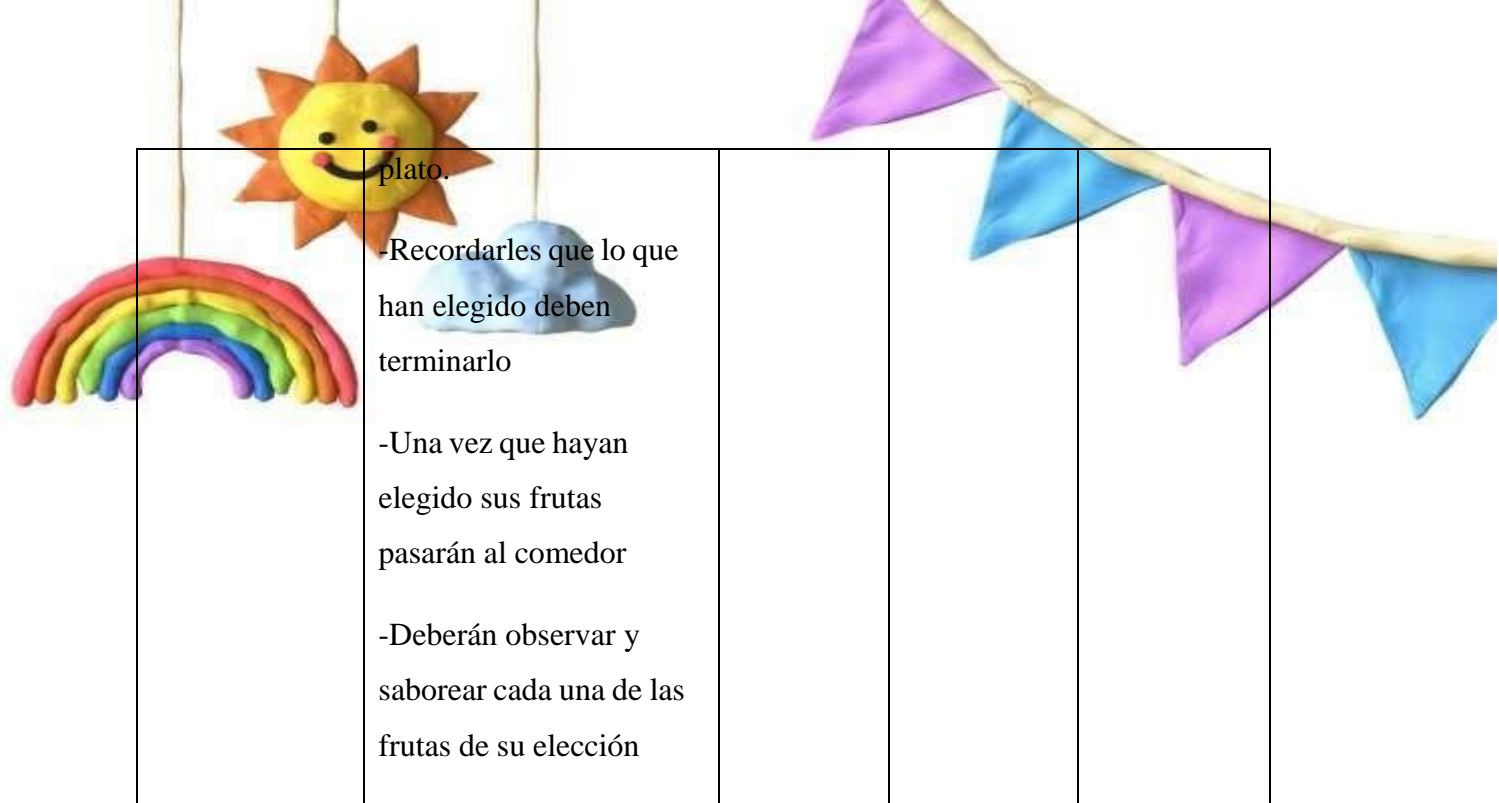
La alimentación es importante en el desarrollo del niño, por lo tanto, si notan que un niño no tiene buen apetito o no quiere comer, se debe buscar la manera de incentivar el apetito en el niño mediante el juego.

Materiales:

-Frutas

-Platos y cubiertos

Nombre de la actividad	Desarrollo de la actividad	Duración	Recursos	Evaluación
-Yo elijo lo que como	-En la hora del lunch, se realizará un buffet de frutas para los niños. -Las frutas deberán estar picadas -Explicarles que ellos pueden elegir las frutas que deseen tener en su	25 minutos	-Canción de las frutas	-Termina sus alimentos elegidos.



	plato. -Recordarles que lo que han elegido deben terminarlo -Una vez que hayan elegido sus frutas pasarán al comedor -Deberán observar y saborear cada una de las frutas de su elección			
--	--	--	--	--

Actividad 9:

Nombre de la actividad: La botella de la calma

Objetivo de la actividad: Comprender mejor lo que sucede en la mente cuando llega la calma

¿Por qué realizar esta actividad?

Para ayudar a los niños a comprender el proceso de cómo se llega a la calma después de haber experimentado una emoción fuerte.

Materiales:

-Una botella plástica con agua escarchada.

Nombre de la actividad	Desarrollo de la actividad	Duración	Recursos	Evaluación
-La botella de la calma	-En un espacio abierto pedimos a los niños que se pongan de pie en el	15 minutos	-Música relajante	-Entiende cómo funcionan

	<p>lugar que deseen.</p> <p>-Se les pedirá a los niños que realicen movimientos conforme vaya pasando la botella por sus puestos.</p> <p>-Ellos deberán realizar el movimiento solicitado con la botella en su mano.</p> <p>-Cuando la botella regrese a manos de la docente, los niños deberán sentarse y escuchar la voz de la docente.</p> <p>-La docente pedirá que los niños respiren 3 veces y observen la botella como deja de agitarse y todo dentro de ella permanece en calma.</p> <p>-La docente explicará que el agua y la escarcha representan las emociones fuertes que pueden sentir y que así de agitado se vuelve nuestro interior y por eso tenemos momentos de</p>			<p>las emociones en su interior.</p>
--	---	--	--	--------------------------------------

	<p>llanto, enojo o rabietas.</p> <p>-Por lo tanto, cuando entendemos lo que pasa en el interior es importante llamar a la calma, pueden respirar y permanecer en silencio y tranquilos en un lugar cómodo. Recordar como el agua escarchada quedó en calma después de respirar y dejar de moverla.</p>			
--	--	--	--	--



Actividad 10

Nombre de la actividad: Yo hoy quiero ser

Objetivo de la actividad: Permitir que los niños tomen sus propias decisiones.

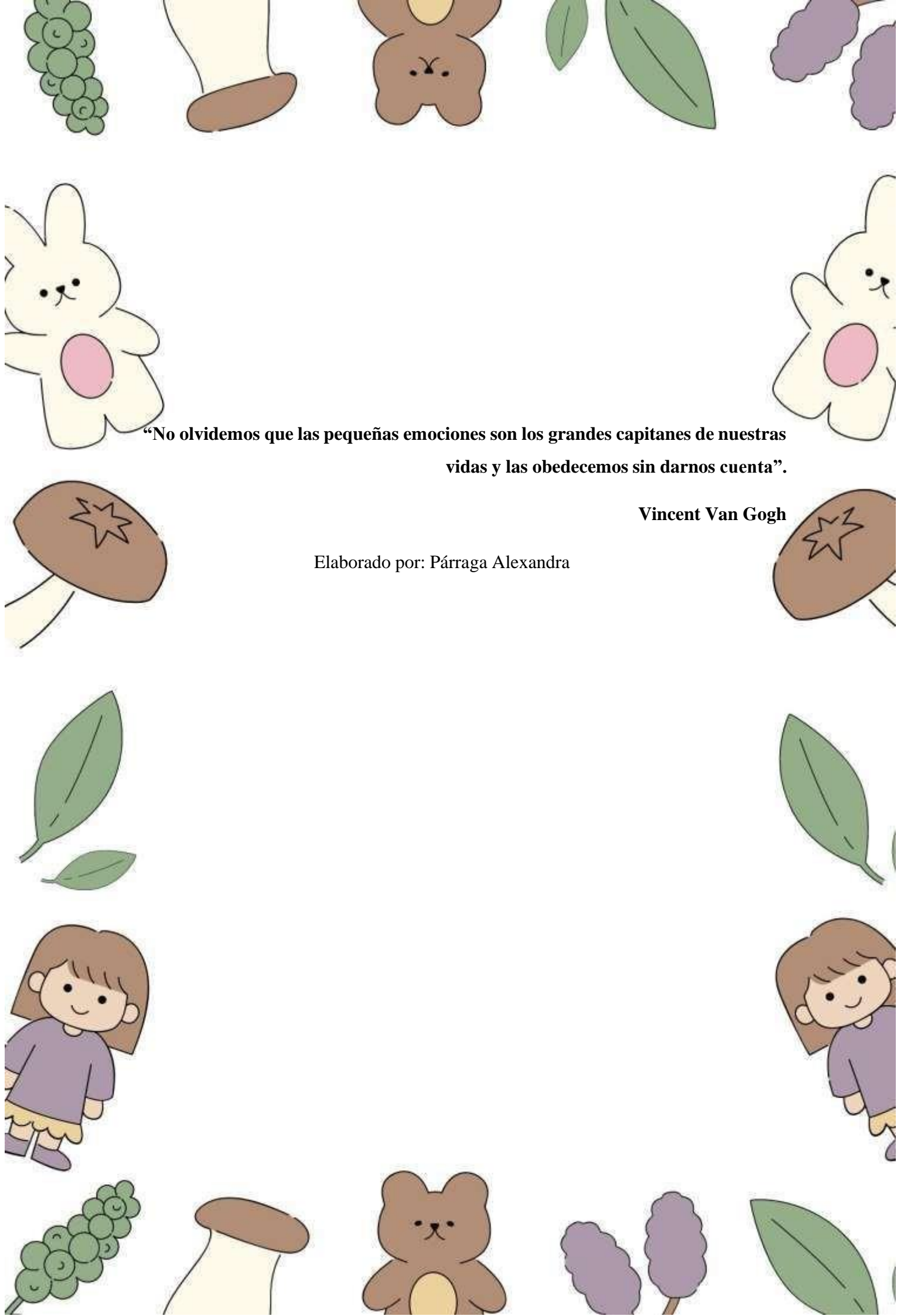
¿Por qué realizar esta actividad?

Porque es importante fortalecer la toma de decisiones en los niños ya que así se refuerza la autoestima.

Materiales:

Máscaras de animales.

Nombre de la actividad	Desarrollo de la actividad	Duración	Recursos	Evaluación
-Yo hoy quiero ser	-Exponer ante los niños diferentes mascarar de animales y mencionarles el sonido característico de cada uno de ellos. -Permitir que los niños elijan libremente una de las máscaras. -Cada niño deberá pasar adelante e imitar el sonido del animal elegido.	15 minutos	-Música relajante	-Toma decisiones por si mismo.



“No olvidemos que las pequeñas emociones son los grandes capitanes de nuestras vidas y las obedecemos sin darnos cuenta”.

Vincent Van Gogh

Elaborado por: Párraga Alexandra

CONCLUSIONES

- 1.-Se pudo conocer que, si hay la presencia de síntomas relacionados con la depresión infantil, a raíz de lo observado se puede concluir que si puede resultar conveniente y necesario una guía de estrategias lúdicas con actividades que sean preventivas ante este trastorno.
- 2.-Los resultados obtenidos mediante los instrumentos de investigación permitieron que se analicen diferentes estrategias lúdicas para prevenir la depresión infantil dentro del CDI “Chispitas de Vida”.
- 3.- Elaborar una guía de estrategias lúdicas para prevenir la depresión infantil puede servir de apoyo para las docentes, ya que son actividades que pueden adaptar a su clase y que se enfocan en permitir que los niños reconozcan, canalicen y expresen sus sentimientos para mantener un estado emocional más saludable.

RECOMENDACIONES

- 1.-Brindar mayor atención al estado emocional de los niños, mediante la realización de actividades lúdicas enfocadas a su estabilidad emocional, que beneficien y sirvan de apoyo a los niños y puedan canalizar de una manera adecuada sus emociones en cualquier situación.
- 2.- Si alguno de los síntomas se llegase a presentar por más de 2 semanas informar al profesional correspondiente para que se realice un seguimiento adecuado.
- 3.-Se recomienda a las docentes utilizar la guía como apoyo en sus clases, ya que trabajar con estas estrategias les permitirá prevenir la depresión infantil que actualmente puede ser un riesgo emocional en los niños del Centro de Desarrollo Inicial “Chispitas de Vida”.

BIBLIOGRAFÍA

- Albán, E. (2021). *Pontificia Universidad Católica del Ecuador*. Obtenido de Repositorio: <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3398/1/77552.pdf>
- Arellano, & Gent. (2018). *Mentalidad lúdica*. Chile: Momento cero S. A.
- Arranz, E. (2017). *Juegos Cooperativos y sin competición para la educación infantil*. Obtenido de https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2017/09/juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf
- Barragan, C. (2021). *Universidad Tecnologica Indoamerica*. Obtenido de Repositorio: <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2614/1/BARRAG%20C%20ROSALES%20C%20SAR%20ADRI%20N.pdf>
- Bautista, S. (2018). *Universidad Nacional Pedro Enriquez Ureña*. Obtenido de INCIDENCIA DE LA DEPRESIÓN EN EL CLIMA SOCIAL ESCOLAR EN NIÑOS: <https://repositorio.unphu.edu.do/bitstream/handle/123456789/3530/Incidencia%20de%20la%20depresi%20en%20el%20clima%20social%20escolar%20en%20ni%20ños..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Borja, F. (2018). *Universidad de la Laguna*. Obtenido de Repositorio: <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/8830/Depresion%20infantil%20Evaluacion%20y%20tratamiento.%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Un%20estudio%20reciente%20realizado%20por,y%20la%20interacci%20n%20entre%20estas.>
- Cajahuaman, E. (2022). *Universidad Cesar Vallejo*. Obtenido de Repositorio: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78236/Espiritu_CG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Callupe, M. (2022). *Impacto economico relacionado a la salud mental*. Obtenido de Repositorio:
https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/11321/1/IV_FCS_502_TE_Callupe_Becerra_2022.pdf
- Canela, & Benavides. (2020). *TIC como recurso educativo para mejorar los procesos lectoescritores en la etapa infantil*. Obtenido de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ddLbEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA23&dq=Para+Candela+y+Benavides+\(2020\).+El+juego+y+el+aprendizaje+tienen+varios+aspectos+en+com%C3%BAn+el+deseo+de+superaci%C3%B3n,+pr%C3%A1ctica+y+entrenamiento+para+mejorar+habilidades+y](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ddLbEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA23&dq=Para+Candela+y+Benavides+(2020).+El+juego+y+el+aprendizaje+tienen+varios+aspectos+en+com%C3%BAn+el+deseo+de+superaci%C3%B3n,+pr%C3%A1ctica+y+entrenamiento+para+mejorar+habilidades+y)
- Castro, P. (2024). *Depresión en el niño y adolescente*. Obtenido de Clinica Universitaria de Navarra.: <https://www.cun.es/enfermedades-tratamientos/enfermedades/depresion-infantil-adolescente>
- Cheryl C. Rodgers, D. W. (2019). *Enfermería Pediátrica*. España. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/Wong_Enfermer%C3%ADa_Pedi%C3%A1trica/LcrSDwAAQBAJ?hl=es&gbpv=1
- Chinchilla. (2008). *La depresión y sus máscaras*. Médica Panamericana S.A. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/La_Depresi%C3%B3n_y_sus_M%C3%A1scaras/Yvp51Web9JsC?hl=es&gbpv=1
- Cruz, C., Gonzales, E., Rodriguez, & Elena. (2022). *Atención Socioeducativa a menores víctimas de violencia de género*. GRAO. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/Atenci%C3%B3n_socioeducativa_a_menores_v%C3%ADctimas_de_violencia_de_g%C3%A9nero/7Lu9EAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1
- Cuasapud, & Manguashca. (30 de Abril de 2023). *UISRAEL*. Obtenido de Revista Científica: <https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/issue/view/51/54>
- Daubert, Ramani, & Rubin. (1 de Febrero de 2018). *Enciclopedia infantes*. Obtenido de Enciclopedia basada en el desarrollo de los infantes: <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/expert/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/el-aprendizaje-basado-en-el-juego-y-el-desarrollo>

- Educación, M. d. (7 de Junio de 2019). *Pasa la voz*. Obtenido de Pasa la voz:
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/07/Junio.pdf>
- Educación, M. d. (Enero de 2022). *Módulo Juego trabajo*. Obtenido de Juego trabajo:
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>
- Estevez, & Perez. (2007). *Sistema de indicadores para el diagnostico y seguimiento*.
 México: Guadalupe. Obtenido de
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=tubgwrgX4ZkC&oi=fnd&pg=PA17&dq=La+investigaci%C3%B3n+de+campo+es+aquella+que+se+considera+como+id%C3%B3nea+para+recoger+la+informaci%C3%B3n+y+datos+relevantes+que+ser%C3%A1n+de+importancia+para+el+an%C3%A1lisis+y>
- Freile, V. (Julio de 2019). *Pasa la Voz*. Obtenido de Ministerio de Educación:
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/07/Julio.pdf>
- Fuentes, & Ortiz. (2019). *Elsevier*. Obtenido de Revista Médica clínica los condes:
<https://www.elsevier.es/es-revista-revista-medica-clinica-las-condes-202-articulo-dolor-cronico-y-depresion-S0716864019300902>
- Galeano. (2005). *Universidad EAFIT*. Obtenido de Repositorio:
<http://www.ditso.cunoc.edu.gt/articulos/800039fbf3dbd9bc0b4c0a985bf6b4795613da05.pdf>
- Gallardo. (20 de Marzo de 2018). *INNOVAGOGIA*. Obtenido de Fundación Valse:
<https://www.fundacionvalse.org/wp-content/uploads/2022/03/TEORIAS-DEL-JUEGO-COMO-RECURSO-EDUCATIVO.pdf>
- Gomez, P., & Ávila, C. (2021). *Universidad Central del Ecuador*. Obtenido de Repositorio:
<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/4b600681-6508-4a83-a4e4-7f479cf94071/content>
- Gonzales, B. (10 de 2020). *Universidad de Guayaquil*. Obtenido de Repositorio:
<https://repositorio.ug.edu.ec/items/5e410cb7-4305-4648-86ce-5b5401eeb2f1>

- Guarin, D. (2022). *Universidad Santo Tomás*. Obtenido de Repositorio: <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/47181/2022danielguarin.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernandez. (Enero de 2022). *Módulo Juego trabajo*. Obtenido de Módulo Jego trabajo: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>
- Hernández-Sampieri, & Mendoza. (2008). *Metodologia de Investigacion: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Obtenido de http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Herrera, K., & Tapia, A. (2020). *Universidad Central Del Ecuador*. Obtenido de Repositorio: <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/0613e31b-940b-4328-8bcb-49ef83cad321/content>
- Illinois. (s.f). *Early Learning*. Obtenido de Project: <https://illinoisearlylearning.org/es/ielg/perceptual-sp/>
- Infantiles, A. M. (21 de Mayo de 2018). *Bedoyecta*. Obtenido de <https://blog.bedoyecta.com.mx/blog/c%C3%B3mo-funciona-la-concentraci%C3%B3n-en-los-ni%C3%B1os-sigue-estos-juegos-para-desarrollar-esta-habilidad#:~:text=De%20acuerdo%20con%20un%20art%C3%ADculo,va%20sobre%20el%20nuevo%20objeto.>
- Jimenez. (2017). *Revista de Escuela de administracion de negocios*. Obtenido de Métodos científicos de indagacion y construccion del conocimiento: <https://www.redalyc.org/pdf/206/20652069006.pdf>
- Kroemer, N. (Agosto de 2022). *Infosalus*. Obtenido de Los cambios de apetito por la depresión: <https://www.infosalus.com/salud-investigacion/noticia-cambios-apetito-depresion-relacionados-sistema-recompensa-cerebro-20220825130632.html>
- Lanchipamba, N., Quilumba, & Carmen. (2021). *Universidad Central Del Ecuador*. Obtenido de Repositorio:

<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/5ac2053f-dac3-48a4-84d8-495e49d46f95/content>

Leyva, A. (2011). *Pontificia Universidad Javeriana*. Obtenido de Repositorio: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Lopez, & María. (2020). *Universidad Técnica de Babahoyo*. Obtenido de Repositorio: <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/8991/E-UTB-FCJSE-PSCLIN-000374.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Martin. (2023). *Hacer familia*. Obtenido de Salud: <https://www.hacerfamilia.com/salud/sabias-voz-puede-indicar-sintomas-depresion-20230113105109.html>

Monjarás. (2019). *Universidad Técnica Del Norte*. Obtenido de Repositorio: <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13408>

Monje. (2011). *Universidad Surcolombiana*. Obtenido de Guia didactica: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

Morales, Burgos, & Castillo. (2020). *Desarrollo Lúdico del aprendizaje Universitario*. Cartagena: Cartagena de Indias.

Nanjari. (Septiembre de 2021). *Artículo*. Obtenido de El juego y la convivencia escolar en niños : [file:///C:/Users/HP.LAPTOP-MHUTGLVI/Downloads/Dialnet-ElJuegoYLaConvivenciaEscolarEnNinosYNinas-8238520%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP.LAPTOP-MHUTGLVI/Downloads/Dialnet-ElJuegoYLaConvivenciaEscolarEnNinosYNinas-8238520%20(1).pdf)

Olivera, N., Edith, R., Gutierrez, M., & Juan, M. (2018). Funcionalidad familiar en la depresión de adolescentes de la Institución Educativa Particular "Gran Amauta. Obtenido de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1019-43552019000300004

OMS. (31 de Marzo de 2019). *Organización Mundial de la Salud*. Obtenido de Organización Mundial de la Salud: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/depression>

- Paredes, E. (2020). *Universidad Andina* . Obtenido de Repositorio:
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Parrales, D. (2019). *Universidad Tecnica de Babahoyo*. Obtenido de Repositorio:
<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/6066/P-UTB-FCJSE-PSCLIN-000204.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Perez, Z. (2018). *La Felicidad de los niños: Un juego de grandes*. Huelva: CIPI. Obtenido de <https://www.cipinfancia.org/images/pdf/Zuly-Prez.pdf>
- Pomare, & Steele. (2018). *Repositorios*. Obtenido de Repositorios:
<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2885/40990869%20-%2040988860.pdf?sequence=1>
- Quiñonez, K. (2018). *Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de Repositorio:
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28119/1/0503688640%20%20Katerine%20Del%20Roci%20C3%B3%20Qui%C3%B1onez%20Qui%C3%B1onez.pdf>
- Red Naciona de niños, n. y. (2021). *World vision*. Obtenido de TuVozTusDerechos:
[https://2623910.fs1.hubspotusercontent-na1.net/hubfs/2623910/Ecuador/Descargables/TuVozTusDerechos-Digital%20\(1\).pdf](https://2623910.fs1.hubspotusercontent-na1.net/hubfs/2623910/Ecuador/Descargables/TuVozTusDerechos-Digital%20(1).pdf)
- Rendon, E., & Rodriguez, R. (2021). *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociaes*. Obtenido de ScCielo:
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-715X2021000200121
- Rivera, & Andrade. (2017). *Revista de investigación Psicologica*. Obtenido de SCielo:
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322017000200008#:~:text=Las%20relaciones%20intrafamiliares%20son%20las,a%20las%20situaciones%20de%20cambio.

- Rodriguez, J. (2017). *Pontifica Universidad Javeriana*. Obtenido de Repositorio:
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/54715/RodriguezNossa%20CJavier.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rosario. (Septiembre de 2018). *Repositorio*. Obtenido de Repositorio:
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1585/diazmaria2017.pdf?sequence=1>
- Rota, & Rota. (2021). *Depresión como tratarla y superarla*. Texas: 625. Obtenido de
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=w2tCEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=El+s%C3%ADntoma+m%C3%A1s+distintivo+es+la+tristeza+la+intensidad+de+la+misma+puede+llegar+al+punto+del+deseo+de+no+vivir+m%C3%A1s+y+de+morir+el+sentimiento+de+intensa+tristeza+se+enc>
- Rota, & Rota. (2021). *Universidad Técnica de Babahoyo*. Obtenido de Repositorio:
<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/13674/E-UTB-FCJSE-PSCLIN-000689.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rubicela. (Noviembre de 2018). *Investigación*. Obtenido de Instcamp:
https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
- Salavera, & Carlos. (2021). *Psicopatología en educación infantil. Casos prácticos*. Madrid: DYKINSON. Obtenido de
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=6XAnEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA7&dq=Salavera+\(2021\)+define+a+la+depresi%C3%B3n+infantil+como+una+alteraci%C3%B3n+grave+del+estado+de+%C3%A1nimo+donde+los+ni%C3%B1os+muestran+sentimientos+de+tristeza,+irritabilidad+y+de](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=6XAnEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA7&dq=Salavera+(2021)+define+a+la+depresi%C3%B3n+infantil+como+una+alteraci%C3%B3n+grave+del+estado+de+%C3%A1nimo+donde+los+ni%C3%B1os+muestran+sentimientos+de+tristeza,+irritabilidad+y+de)
- Samaniego. (s.f). *Universidad Nacional de Loja*. Obtenido de Repositorios:
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/19532/1/TESIS%20FINAL%20JOSE%20AULESTIA.pdf>
- Sampieri-Hernandez. (2010). *Metodología de la Investigación*. México. Obtenido de
<https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>

- Social, C. d. (2013). *Universidad de Cordoba* . Obtenido de Repositorio:
<https://repositorio.unicordoba.edu.co/entities/publication/12e81793-d870-4c0d-8129-16822e96b724>
- Sociales, M. d. (2018). *Guía de práctica clínica sobre la depresión mayor en la infancia y adolescencia*. NIPO. Obtenido de https://sncpharma.com/wp-content/uploads/2019/05/GPC_575_Depresion_infancia_Avaliat_compl.pdf
- Tortosa, Megías, Lozano, & Serrano. (2019). *El juego infantil y su metodología*. España: Editex.
- Trapero. (1 de Noviembre de 2008). *CSIF*. Obtenido de Revista digital CSIF:
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_12/M_DOLORES_ALCANTARA_1.pdf
- UNICEF. (2019). *Aprendizaje a través del juego*. New York: Fondo de las Naciones Unidas para la infancia.
- Ylarragorry, E. (2018). *Universidad Católica Argentina*. Obtenido de Repositorio:
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>
- Zapata, C. (2020). *Disciplina para niños pequeños: El poder de la crianza positiva y una comunicacion saludable*. Roland Bind. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/Disciplina_para_ni%C3%B1os_peque%C3%B1os/lkEAEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1
- Zukha, Y. (1 de Diciembre de 2019). *Revistas Unife*. Obtenido de Depresion Infantil:
<https://revistas.unife.edu.pe/index.php/consensus/article/view/2326/2393>

ANEXOS

Anexo A: Entrevista a las docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA - FECYT
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



Sección uno

Datos informativos:

Género: M () F () Otro ()

Disciplina de la que fue formado: _____

Edad:

Esta usted de acuerdo en participar en esta entrevista. SI () NO ()

Sección dos

Entrevista.

1.- ¿Para usted qué es la lúdica en la educación?

2.- ¿Considera usted que la lúdica desempeña un papel importante al momento de impartir clases? ¿Por qué?

3.- ¿Cree usted que aplicar estrategias lúdicas despierta el interés de los niños hacia el aprendizaje? ¿Por qué?

4.- ¿Según su criterio, como cree que las estrategias lúdicas permiten la evolución de la personalidad en el niño?

5.- ¿Qué estrategias lúdicas conoce?

6.- ¿Usted sabe que es la depresión? Mencione un concepto.

7.- ¿Qué estrategias lúdicas usted aplicaría en sus clases para la prevención de la depresión?



8.- ¿Considera usted que la escuela puede ser un factor que desencadena la depresión?
¿Por qué?

9.- ¿Considera usted que los docentes deben aplicar alguna estrategia lúdica enfocada en la parte emocional del niño?

10.- ¿Cree usted que una guía con estrategias lúdicas serviría de ayuda para la prevención de la depresión infantil? ¿Por qué?

Anexo B: Validación de la entrevista



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA - FECYT
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

Observaciones generales:

Datos del Validador

Nombre: Irma Consuelo Pulles Chamorro

Cédula de Identidad: 0401400197

Especialidad: Educación Inclusiva

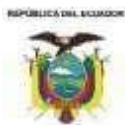
Firma



IRMA CONSUELO
PULLES CHAMORRO

Muchas gracias por su valiosa contribución a la validación de esta encuesta

Anexo C: Ficha de observación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA - FECYT
 CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDO A LOS INFANTES DE 3 A 5 AÑOS					
Nombre del Alumno:					
Edad:					
CATEGORÍAS:	CATEGORÍAS:				OBSERVACIONES
Presente: P Moderado: M Leve: L Ausente: A					
1.- <i>Síntomas físicos</i>	P	M	L	A	
Perdida de interés en las actividades escolares					
Perdida de energía					
Voz débil					
Respuestas con monosílabos					
Dolores de pecho y abdomen					
Falta de apetito					
Cansancio o estado somnoliento					
2. <i>Síntomas emocionales</i>					
Tristeza					
Angustia					
Tendencia al llanto					
Llanto					
3.- <i>Síntomas Cognitivos</i>					
Dificultad para concentrarse					
No toma decisiones por sí mismo					
Bajo rendimiento escolar					
No termina las actividades					

Anexo D: Validación de la ficha de observación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA - FECYT
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Item Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	
11	E	E	E	
12	E	E	E	
13	E	E	E	
14	E	E	E	
15	E	E	E	

Observaciones generales:

Datos del Validador

Nombre: Irma Consuelo Pulles Chamorro

Cédula de Identidad: 0401400197

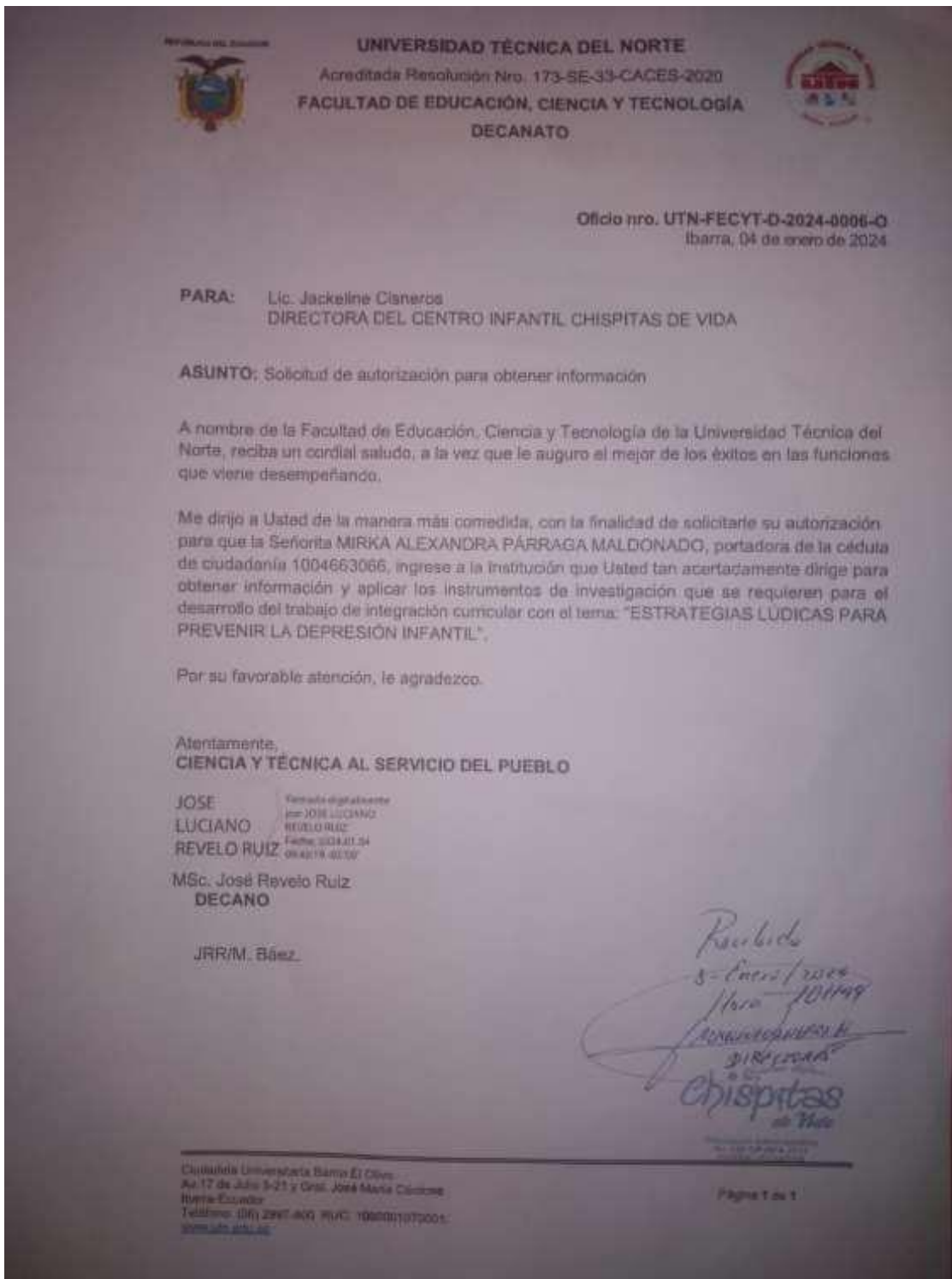
Especialidad: Educación Inclusiva

Firma



Muchas gracias por su valiosa contribución a la validación de esta ficha de observación

Anexo E: Oficio para la aplicación de los instrumentos de investigación



Anexo F: Evidencia de la ficha de la aplicación de la ficha de observación



Anexo G: Asistencias de tutorías



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO
CONTROL DE ASISTENCIA A TUTORÍAS DE TRABAJO DE GRADO

NOMBRE DEL DOCENTE: Msc. Alce Israel Nuñez Sanchez

Nombre del maestrante: Mirka Alejandra Párraga Maldonado

N° resolución y fecha de aprobación del anteproyecto:

Tema de trabajo de grado:

FECHA	HORA INICIO	HORA FINALIZA	TOTAL HORAS	ACTIVIDADES REALIZADAS POR OBJETIVOS	RESULTADOS OBTENIDOS	FIRMA TUTOR	FIRMA DEL MAESTRANTE	OBSERVACIONES
20-01-23	9:00	11:00	2	Introducción. Marco teórico	Introducción - Marco teórico	<i>[Firma]</i>	<i>[Firma]</i>	
22-04-23	10:00	12:00	2	Marco teórico - estructura	Marco teórico - estructura	<i>[Firma]</i>	<i>[Firma]</i>	
11-05-23	8:00	11:00	3	Marco metodológico	Marco metodológico	<i>[Firma]</i>	<i>[Firma]</i>	
15-05-23	9:00	11:00	2	Materiales y Métodos	Materiales y Métodos	<i>[Firma]</i>	<i>[Firma]</i>	
13-07-23	8:00	12:00	4	Resultados y discusión	Resultados y discusión	<i>[Firma]</i>	<i>[Firma]</i>	
18-09-23	10:00	12:00	2	Propuesta	Propuesta	<i>[Firma]</i>	<i>[Firma]</i>	
11-10-23	8:00	13:00	5	Conclusiones y recomendaciones	Conclusiones y Recomendaciones	<i>[Firma]</i>	<i>[Firma]</i>	
23-10-23	8:00	11:00	3	Revisión General	Revisión General	<i>[Firma]</i>	<i>[Firma]</i>	
01-11-23	10:00	12:00	2	Corregir Metodología	Corregir Metodología	<i>[Firma]</i>	<i>[Firma]</i>	
08-11-23	8:00	12:00	4	Corregir Actividades	Corregir Actividades	<i>[Firma]</i>	<i>[Firma]</i>	
15-01-24	8:00	13:00	5	Corregir discusión y análisis	Corregir discusión	<i>[Firma]</i>	<i>[Firma]</i>	
01-02-24	8:00	13:00	5	Corregir Resumen	Corregir Propuesta	<i>[Firma]</i>	<i>[Firma]</i>	
08-02-24	8:00	11:00	3	Revisión final	Revisión final	<i>[Firma]</i>	<i>[Firma]</i>	
TOTAL			42					

TOTAL 40 HORAS
 MÍNIMO 10 SESIONES



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSGRADO
CONTROL DE ASISTENCIA A TUTORÍAS DE TRABAJO DE GRADO

NOMBRE DEL DOCENTE: Msc. Paz Achar Yolanda Margrthe

Nombre del maestrante: Mirra Alejandra Parraga Maldonado

N° resolución y fecha de aprobación del anteproyecto:

Tema de trabajo de grado:

FECHA	HORA INICIO	HORA FINALIZA	TOTAL HORAS	ACTIVIDADES REALIZADAS POR OBJETIVOS	RESULTADOS OBTENIDOS	FIRMA TUTOR	FIRMA DEL MAESTRANTE	OBSERVACIONES
29-05-23	9:00	10:00	1	Corrección Marco Ferrero	Corrección Marco Ferrero	MPS	Mirra Parraga	
30-06-23	9:00	11:00	2	Corrección Estrutura	Corrección Estrutura	MPS	Mirra Parraga	
08-01-23	10:00	11:00	1	Corrección Metodología	Corrección Metodología	MPS	Mirra Parraga	
08-08-23	11:00	12:00	1	Corrección Metodos	Corrección Metodos	MPS	Mirra Parraga	
08-09-23	9:00	11:00	2	Corrección discusión	Corrección discusión	MPS	Mirra Parraga	
10-10-23	10:00	11:00	1	Corrección Analisis	Corrección Analisis	MPS	Mirra Parraga	
11-11-23	9:00	10:00	1	Corrección Instrumentos	Corrección Instrumentos	MPS	Mirra Parraga	
01-12-23	9:00	11:00	2	Corrección Ficha	Corrección Ficha	MPS	Mirra Parraga	
20-01-24	11:00	12:00	1	Corrección Entrevista	Corrección Entrevista	MPS	Mirra Parraga	
01-02-24	10:00	11:00	1	Corrección Propuesta	Corrección Propuesta	MPS	Mirra Parraga	
07-02-24	11:00	12:00	1	Corrección Conclusión	Corrección Conclusión	MPS	Mirra Parraga	
03-02-24	9:00	11:00	2	Corrección Recomendación	Corrección Recomendación	MPS	Mirra Parraga	
01-02-24	10:00	11:00	1	Corrección tesis final	Corrección tesis final	MPS	Mirra Parraga	
TOTAL			17					

TOTAL 40 HORAS
 MÍNIMO 10 SESIONES