



**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Aplicación del taller de juegos dramáticos para  
mejorar las competencias emocionales en niños de 5  
años del colegio San Antonio Marianistas – Callao,  
2018**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**Maestra en Psicología Educativa**

**AUTORA:**

Br. Julia Luciana María Torres Lequernaqué

**ASESORA:**

Dra. Nancy Elena Cuenca Robles

**SECCIÓN:**

Educación e Idiomas

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones pedagógicas

**Lima- Perú**

**2018**



DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL / LA BACHILLER (ES): TORRES LEQUERNAQUE, JULIA LUCIANA MARIA

Para obtener el Grado Académico de Maestra en Psicología Educativa, ha sustentado la tesis titulada:

APLICACIÓN DEL TALLER DE JUEGOS DRAMÁTICOS PARA MEJORAR LAS COMPETENCIAS EMOCIONALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DEL COLEGIO SAN ANTONIO MARIANISTAS – CALLAO, 2018

Fecha: 21 de agosto de 2018

Hora: 4:00 p.m.

JURADOS:

PRESIDENTE: Dr. Yolvi Ocaña Fernandez

Firma: [Handwritten Signature]

SECRETARIO: Dr. Ulises Cordova Garcia

Firma: [Handwritten Signature]

VOCAL: Dra. Nancy Elena Cuenca Robles

Firma: [Handwritten Signature]

El Jurado evaluador emitió el dictamen de:

[Handwritten Dictamen: Aprobado por unanimidad]

Habiendo encontrado las siguientes observaciones en la defensa de la tesis:

[Empty lines for observations, crossed out with a diagonal line]

Recomendaciones sobre el documento de la tesis:

ESTILO Y REDACCIÓN APA

AGRADECER LAS RECOMENDACIONES

Nota: El tesista tiene un plazo máximo de seis meses, contabilizados desde el día siguiente a la sustentación, para presentar la tesis habiendo incorporado las recomendaciones formuladas por el jurado evaluador.

**Dedicatoria:**

A Dios que me acompaña y guía mis pasos, a mi hija Isabela mi motivación constante y cómplice de mis aventuras artísticas, a mi madre, y hermano que siempre me apoyan, a mi abuelito Cristóbal por darme el amor de padre y a todos aquellos que crecemos y desarrollamos mediante el arte.

**Agradecimiento:**

A todos mis alumnos que día a día me proponen nuevos retos por afrontar y se convierten así en cómplices en esta aventura teatral. Al colegio San Antonio Marianistas por su apoyo en la presente investigación. A mi asesora por guiarme y motivarme a continuar.

### **Declaración de Autoría**

Yo, Julia Luciana María Torres Lequernaqué estudiante de la Escuela de Posgrado, del programa Maestría en Psicología educativa, de la Universidad César Vallejo, Sede Lima Norte; presento mi trabajo académico titulado: “Aplicación del taller de juegos dramáticos para mejorar las competencias emocionales en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018” en..... Folios para la obtención del grado académico de Maestro(a) en Psicología Educativa, es de mi autoría.

Por tanto, declaro lo siguiente:

- He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.
- De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario.

Lima, 18 de Agosto del 2018

Br. Julia Torres Lequernaqué

DNI: 47079945

## Presentación

Señores miembros del Jurado,

Presento a ustedes mi tesis titulada: “Aplicación del taller de juegos dramáticos para mejorar las competencias emocionales en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018””, cuyo objetivo fue: determinar si la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las competencias emocionales en niños de 5 años, en cumplimiento del Reglamento de grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, para obtener el Grado Académico de Magíster.

La presente investigación está estructurada en siete capítulos y un anexo: El capítulo uno: Introducción, contiene los antecedentes, la fundamentación científica, técnica o humanística, el problema, los objetivos y la hipótesis. El segundo capítulo: Marco metodológico, contiene las variables, la metodología empleada, y aspectos éticos. El tercer capítulo: Resultados se presentan resultados obtenidos. El cuarto capítulo: Discusión, se formula la discusión de los resultados. En el quinto capítulo, se presentan las conclusiones. En el sexto capítulo se formulan las recomendaciones. En el séptimo capítulo, se presentan las referencias bibliográficas, donde se detallan las fuentes de información empleadas para la presente investigación.

Por la cual, espero cumplir con los requisitos de aprobación establecidos en las normas de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo.

Br. Julia Torres Lequernaqué

DNI: 47079945

## Índice

|   |     |
|---|-----|
| <b>Agradecimiento:</b>  | iv  |
| <b>Declaración de Autoría</b>   | v   |
| <b>Presentación</b>   | vi  |
| <b>Índice</b>   | vii |
| <b>Índice de tablas</b>   | ix  |
| <b>Índice de figuras</b>  | x   |
| <b>Resumen</b>  | xi  |
| <b>Abstract</b>   | xii |
| <b>I. Introducción</b>  | 13  |
| 1.1. Realidad problemática  | 14  |
| 1.2. Trabajos previos   | 16  |
| 1.3. Teorías relacionadas al tema   | 19  |
| 1.4. Formulación del problema   | 30  |
| 1.5. Justificación del estudio  | 31  |
| 1.6. Hipótesis  | 32  |
| 1.7. Objetivos  | 33  |
| <b>II. Método</b>   | 35  |
| 2.1 .Diseño de investigación  | 36  |
| 2.2. Variables y operacionalización.....                                      | 37  |
| 2.3. Población y muestra  | 39  |
| 2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad | 40  |
| 2.5. Métodos de análisis de datos   | 42  |
| 2.6. Aspectos éticos  | 43  |
| <b>III. Resultados</b>  | 44  |
| 3.1. Descripción de los resultados por variable y dimensión                   | 45  |
| 3.2. Contrastación de hipótesis   | 51  |
| <b>IV. Discusión</b>  | 59  |
| <b>V. Conclusiones</b>  | 64  |
| <b>VI. Recomendaciones</b>  | 68  |
| <b>VII. Referencias</b>   | 70  |
| <b>Anexos</b>   | 73  |
| <b>ANEXOS</b>   |     |

Anexo 1: Artículo científico

Anexo 2: Matriz de consistencia

Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos

Anexo 4: Certificados de validación de instrumentos y confiabilidad

Anexo 5: Constancia emitida por la institución que acredite la realización del estudio in situ

Anexo 6: Base de datos

Anexo 7: Programa

Anexo 8: Resultados de las pruebas



## Índice de tablas

|   |     |
|---|-----|
| Tabla 1 Bloque 1° Conciencia emocional  | 27  |
| Tabla 2 Bloque 2° Regulación emocional  | 28  |
| Tabla 3 Bloque 3° Autoestima  | 29  |
| Tabla 4 Bloque 4° Habilidades sociales  | 30  |
| Tabla 5 Bloque 5° Habilidades de vida   | 30  |
| Tabla 6 Operacionalización de la variable dependiente   | 38  |
| Tabla 7 Niveles de logro por dimensión  | 38  |
| Tabla 8 Organización de la variable   | 39  |
| Tabla 9 Población de estudiantes  | 39  |
| Tabla 10 Muestra experimental y control   | 40  |
| Tabla 11 Ficha de técnica del instrumento para medir la variable dependiente  | 41  |
| Tabla 12 Baremos de la variable dependiente   | 41  |
| Tabla 1 Validez de contenido por juicio de expertos   | 41  |
| Tabla 14 Fiabilidad alfa de Cronbach  | 42  |
| Tabla 15 Media, Varianza, Correlación Alfa de Cronbach  |     |
| Tabla 2 Distribución de niveles de la variable competencias emocionales en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018.          | 45  |
| Tabla 17 Distribución de niveles de la conciencia emocional en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018.                      | 46  |
| Tabla 18 Distribución de niveles de la regulación emocional en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018.                      | 47  |
| Tabla 19 Distribución de niveles de la autoestima en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018.                                | 48  |
| Tabla 20 Distribución de niveles de habilidades sociales en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018.                         | 49  |
| Tabla 21 Distribución de niveles de habilidades de vida en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018.                          | 50  |
| Tabla 22 Resultados de la prueba de hipótesis general.  |     |
| Tabla 3 Comparación de los grupos control y experimental en la competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao. | 511 |
| Tabla 24 Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis específica 1   |     |
| Tabla 25 Comparación de los grupos control y experimental en la conciencia emocional en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.    | 522 |
| Tabla 26 Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis específica 2   | 533 |
| Tabla 27 Comparación de los grupos control y experimental en la regulación emocional en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.    | 533 |
| Tabla 28 Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis específica 3   | 555 |
| Tabla 29 Comparación de los grupos control y experimental en la autoestima en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.              | 555 |
| Tabla 30 Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis específica 4   | 566 |
| Tabla 31 Comparación de los grupos control y experimental en las habilidades sociales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.   | 566 |
| Tabla 32 Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis específica 5   | 577 |
| Tabla 33 Comparación de los grupos control y experimental en las habilidades de vida en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.    | 57  |

## Índice de figuras

|  |    |
|--|----|
| Figura 1 Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.  | 45 |
| Figura 2 Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.  | 46 |
| Figura 3 Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.  | 47 |
| Figura 4 Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.  | 48 |
| Figura 5. Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental. | 49 |
| Figura 6. Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental. | 50 |

## Resumen

La presente investigación titulada: “Aplicación del taller de juegos dramáticos para mejorar las competencias emocionales en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao tuvo como objetivo general determinar si la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora las competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

El método empleado fue inductivo- deductivo, el tipo de investigación fue aplicada de nivel exploratorio de enfoque cuantitativo de diseño cuasi experimental. La población estuvo formada por 32 niños de 5 años la muestra por 32 niños de 5 años y el muestreo fue de tipo no probabilístico. La técnica empleada para recolectar información fue observación y los instrumentos de recolección de datos fueron (cuestionario y lista de cotejo) que fueron debidamente validados a través de juicios de expertos determinando su confiabilidad a través del estadístico de fiabilidad Alfa de Cronbach.

Se llegó a la siguiente conclusión:

(a) Se determinó con la aplicación del taller de juegos dramáticos el 88.20% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado comprobándose de este modo que: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

**Palabras claves:** Juego dramático, competencias emocionales, actividad dramática, conciencia emocional, regulación emocional, autoestima, habilidades sociales y habilidades de vida.

## Abstract

The present investigation entitled: "Application of dramatic play workshop to improve emotional competencies in children of 5 years of San Antonio Marianistas - Callao school had as a general objective to determine if the application of the dramatic games workshop improves emotional competences in children of 5 years of the Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

The method used was (inductive, deductive, hypothetical deductive, etc.), the type of research was applied at the exploratory level of quantitative approach of quasi-experimental design. The population consisted of 32 children of 5 years old, the sample was of 32 children of 5 years old and the sample was of the type (probabilistic, not probabilistic). The technique used to collect information was observation and the data collection instruments were (questionnaire and checklist) that were duly validated through expert judgments determining its reliability through the Cronbach's Alpha reliability statistic.

The following conclusion was reached:

(a) It was determined with the application of the dramatic play workshop that 88.20% of the students demonstrated that they overcame the difficulty by ascending to the level achieved, thus verifying that: The application of the dramatic play workshop significantly improves emotional competences in children of 5 years of the Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

**Keywords:** Dramatic play, emotional competence, dramatic activity, emotional awareness, emotional regulation, self-esteem, social skills and life skills.

## **I. Introducción**

### **1.1. Realidad problemática**

Las competencias emocionales son imprescindibles en el desarrollo holístico de la persona con el fin de prepararlo para los desafíos de la vida, siendo el objetivo fortalecerlo individual y socialmente. Desde este punto de vista convenimos que es deber de los educadores acompañar y fortalecer este proceso en los años de vida escolar de los estudiantes. Es entendido entonces que se puede intervenir con programas de modo que sean una forma de prevención ante las diferentes reacciones emocionales.

Internacionalmente hay iniciativa en algunos países en aplicar programas de educación emocional a estudiantes de educación básica; como lo da a conocer el informe de la Fundación Botín (2015); que hace referencia a países como Dinamarca que tiene una iniciativa en el nivel inicial, Malta ha incluido en su currículo el área de personal para adolescentes entre 12 y 16 años, llevándose a cabo por 2 horas semanales de 40 minutos cada clase; es de carácter exploratorio y la evaluación no es formal.

En América Latina, México trabaja un proyecto titulado “Amistad para Siempre”, la versión en español, adaptada culturalmente de “Friends for Life”, un programa de desarrollo social y emocional, que ha sido certificado por la Organización Mundial de la Salud (OMS), que considera lograr desarrollar las competencias emocionales y sociales en infantes y la adolescentes. Los estudios confirman que las personas que pertenecieron a estos talleres incrementan sus habilidades emocionales para enfrentarse a situaciones de conflicto y hacer de ellas una experiencia de crecimiento.

El juego dramático constituye un recurso didáctico y estimula la capacidad de relacionarse con los compañeros (Inteligencia interpersonal) aumentando la habilidad de atención en los estudiantes. En el desarrollo del mismo no se interpreta la realidad tal cual, quedando solo en la imitación sino que genera una reconstrucción creativa a partir de situaciones ludicoexperimentales insertadas en las actividades del taller.

En Perú, el currículo Nacional del nivel inicial toma en cuenta el desarrollo y autonomía del estudiante en los cursos de personal social y comunicación con el fin de fortificar el conocimiento y valoración de ellos mismos, pero no hay programas específicos donde las competencias emocionales sean la centralidad, lo que genera que no se desarrollen con la amplitud requerida.

El colegio San Antonio Marianistas ubicado en la región Callao brinda educación básica regular a los niños y niñas de esa zona. De acuerdo con el diagnóstico encontrado en el Proyecto Educativo Institucional (PEI), la problemática del nivel inicial se relaciona estrechamente con los hábitos familiares y el tiempo de calidad dedicado a los hijos. En la familia moderna los padres trabajan a horario completo quedando los niños al cuidado de sus abuelos, o de una niñera, por lo que los referentes de conducta no son estables.

En otros casos la exposición a la tecnología es tan frecuente que hace que los alumnos se acostumbren a demandar estímulos que premien sus conductas. Cuando los padres se encuentran en casa evidencian el complejo de culpa, al no haber dedicado más tiempo lo que influye en los límites de conducta que influyen en la regulación del comportamiento socialmente aceptado. Todas estas experiencias acompañan a cada niño y se fusionan con las vivencias de sus compañeros lo que hace única la presente investigación.

El aula de 5 años cuenta con un total de 16 alumnos matriculados que con relación a género son 9 niños y 7 niñas. Esta aula es singular por las conductas que reportan la maestra tutora y co-tutora. Después de una observación a distancia y en varios momentos de clases además de recreos; se pueden describir las causas que generan conflictos entre los educandos, entre ellas: la competencia por la atención de la maestra, el egocentrismo propio de la edad, expresión inadecuada de sentimientos, carencia de habilidades de resolución de problemas. Todo ello se relaciona al poco estímulo de las competencias emocionales que debería ocupar un lugar fundamental en el currículo para que el estudiante aprenda a conocerse, regularse, quererse, respetarse a él y a su comunidad.

Durante la observación se evidenció que en algunas ocasiones las docentes omitían oportunidades de aprovechar un conflicto y mostrar a los estudiantes maneras asertivas de solucionar el problema.

Por el momento esta problemática de los alumnos no está siendo atendida y al encontrarse esta necesidad es que se propone el taller de juegos dramáticos para mejorar las competencias emocionales en los niños de último año educación inicial.

Los juegos dramáticos son una actividad donde los niños reflejan la realidad donde viven y la representan de acuerdo al cuento o situación planteada. Para este trabajo se utilizaron inductores como cuentos, música y material concreto (telas, cajas, gorros, etc.) que permiten al niño recrear el mundo y las situaciones tal y como las ve y crear una ficción a través de ello.

## **1.2. Trabajos previos**

Para fines de sustentar esta investigación se procedió a recolectar información de trabajos nacionales e internacionales que abordaron la misma problemática y en el mismo nivel. Dichos estudios se describen a continuación y se emplearon en la elaboración de la discusión.

### **Trabajos previos internacionales**

Cruz, (2014) en su trabajo sobre: *El juego teatral como herramienta para el tratamiento educativo y psicopedagógico de algunas situaciones y necesidades especiales en la infancia* para optar por el grado de doctora por la universidad UNED, España cuyo objetivo general ha sido diseñar y usar un método de trabajo interesante para los niños con necesidades especiales ya sean conductuales, lingüísticas con el fin que desarrolle sus habilidades verbales y no verbales. El tipo de investigación fue aplicada, de nivel exploratorio, con el enfoque cuantitativo y de diseño cuasi experimental. La muestra es no probabilística e intencional porque se llevó a cabo con estudiantes que donde ya se había identificado dificultades. Las técnicas que aplicó fueron: encuesta para los padres de familia y observación. Los instrumentos que usó fueron guías de observación, cuestionarios y listas de cotejo) validados debidamente por



expertos. Llegó a las siguientes conclusiones: La educación creativa que se sustentó en el programa de juegos teatrales ha garantizado un avance no solo en las competencias emocionales sino también en aquellos estudiantes que presentaban bajo rendimiento en algunas de las áreas académicas. Dentro de los juegos dramáticos existen diferentes campos que permiten el explorar dimensiones y mundos compartiendo estas experiencias con sus compañeros, lo que hace que el niño se descubra a sí mismo y se conecte con los demás.

Merino (2015) en la tesis *Educación de las emociones: una reflexión sobre los programas de educación emocional en la primera infancia a través de la lente de la psicología positiva*, buscó reseñar los elementos característicos de diversos programas educativos emocionales en niños, desde el punto de vista psicológico del título, con una metodología cualitativa documental, que reflexiona sobre documentos sobre el tema. La muestra fueron 21 artículos, 9 fueron investigaciones empíricas y 12 de tipo teórico con fecha del año 2000 a 2015. Se concluyó que sí hay interés en afirmar programas desde la óptica de la Psicología Positiva en la primera infancia, que buscan trabajar en la identificación de problemáticas, aun cuando no se interesa en el potencial y crecimiento del niño, sino que lo encierra en estándares de desarrollo establecidos. Además, se señala que buena parte de los programas se enmarcan en una pedagogía dinámica y usualmente los favorecidos son los docentes o cuidadores, y en una cantidad menor los niños, cuando son ellos a quienes deben ir dirigidos los programas.

Hera, Cepa y Lara (2016) en el estudio: *Desarrollo Emocional en la infancia, Un estudio sobre las competencias emocionales de niños y niñas* mantuvieron el objetivo de evaluar el desarrollo emocional del alumnado de 2º ciclo de educación infantil contrastando los resultados de los niños y niñas con el fin de conocer la influencia en su desarrollo emocional. El estudio ha demostrado que los resultados muestran discrepancias reveladoras en función a la variable del sexo. Este estudio evidencia además la necesidad de evaluar las competencias socioemocionales del alumnado con el fin de reforzarlas y lograr su desarrollo integral. Para ello se utilizó la Escala Reconocimiento, Regulación, Empatía y Resolución de Problemas (RRER). La muestra la

componen 123 estudiantes de educación infantil de Castilla y León, España.

### **Trabajos previos nacionales**

Huamán y Villena (2014) en su trabajo titulado: *El programa de juegos psicomotrices “Jucandra” en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 5 años de la I.E.I.N°113 Domingo Savio, Ventanilla Callao*, para optar por el grado de Magíster la investigación es de tipo experimental, con diseño cuasi-experimental, el muestreo aplicado es de tipo intencional, la muestra comprende a 40 niños de 5 años. En las conclusiones los hallazgos se indica que el programa contribuyó a mejorar la inteligencia emocional.

Mayanga (2011) en la investigación: *Aplicación de un programa de juegos dramáticos para mejorar las relaciones interpersonales en los alumnos del sexto grado de educación primaria de la institución educativa N° 81584 "Everardo Zapata Santillana", de la Ciudad de Trujillo* para obtener el grado de magíster determinó la eficacia del estímulo de Juegos dramáticos en la interacción, con los 50 estudiantes que conforman la muestra. El diseño de la investigación es cuasi-experimental. Y los resultados analizaron las cuatro dimensiones planteadas y confirmaron que en las sesiones de juegos dramáticos optimizaron significativamente las relaciones interpersonales en la muestra seleccionada.

Camacho (2012) en la tesis *“El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”* tuvo como objetivos relacionar el juego cooperativo al desarrollo de las habilidades sociales necesarias a los 5 años, conocer cuáles de estas habilidades sociales requieren los niños de 5 años al realizar juegos cooperativos, y tener evidencias sobre lo que resulta de aplicar un proyecto sobre juego cooperativo para desarrollar habilidades sociales. El estudio descriptivo tuvo una muestra de 16 niños a los que se les aplicó el instrumento de lista de cotejo, llegando a obtener varias conclusiones, siendo la principal que a través del programa se pueden acrecentar significativamente las habilidades superiores, que habilidades relacionadas a los sentimientos han tenido incremento después de aplicado el programa, y que las habilidades básicas no presentaron modificación durante la ejecución del programa.

Riquero (2017) en su trabajo: *Contribución del juego dramático al desarrollo de las habilidades sociales para la resolución de conflictos interpersonales en niños de 3 años de educación inicial*. Analizó la propuesta efectuada por la maestra a través del juego dramático contribuye a estimular habilidades de comunicación e interacción en especial la resolución de conflictos entre pares en el aula de tres años de educación inicial. El enfoque de la investigación es cualitativo dado que el estudio se llevó a cabo en su contexto natural.

### **1.3. Teorías relacionadas al tema**

#### **1.3.1. Variable dependiente: Juego dramático**

Al iniciar esta investigación las primeras incógnitas que surgieron sobre la estrategia a utilizar para solucionar la problemática se relacionaron con el “juego” dado que es un aspecto ligado a la psicología del infante. Se citan a continuación algunos conceptos relevantes para el sustento de la investigación.

(a) Cuando un niño juega, siempre se comporta como si fuese mayor, se siente como si midiese un palmo más” (LS Vygotsky, 1978).

(b) Winnicott (1982), afirma que durante el juego se llevan a cabo intercambios creadores y experiencias en un espacio y tiempo determinado.

(c) El juego debe trascender al simple hecho de considerársele para momentos de recreación dado que el participante se automotiva y regula como lo comenta Bruner (1995): “el juego es protagonizado por el niño y le proporciona a este oportunidades de descubrir sus pensamientos.”

(d) El juego les permite a los niños “armar y modelar su mundo interno a través de expresiones, como en un juego de construcción” (Aucoturier, 2004) para autoafirmarse como un ser único.

(e) El juego es imprescindible en la educación inicial puesto que los niños desarrollan habilidades espontáneamente.

(f) Vygotsky (1933) afirmó que en las actividades lúdicas los niños expresan y asimilan rasgos de cultura y comportamiento, siendo así que el juego es el motor que impulsa el desarrollo infantil, a nivel motor, de motivación y cualidades necesarias para su interacción social.

De este modo, el juego va por delante del desarrollo, ya que así los niños y niñas comienzan a adquirir motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que se da con la intervención y mediación de padres y profesores.”.

### **Definición**

“Al adoptar un papel el niño ve los que se siente desde otro punto de vista y aprende que el mundo se ve desde forma distinta para diferentes personas. Esto nos hace darnos cuenta, incluyendo a los niños de que todos pensamos y ser conscientes de que todos pensamos y aprendemos es uno de los factores clave del aprendizaje exitoso” (DCSF, 2009)

El juego dramático o rol play en inglés, es abordado desde varias perspectivas y se le asocia al concepto de dramatización o “hacer teatro” cuando pueden encontrarse sutiles diferencias. De manera breve describimos el juego, para luego ahondar en el juego dramático como actividad de la pedagogía teatral.

Cañas (1992) refirió que la sensación que tienen los niños al jugar a ser otros es un proceso revelador y de muchos estímulos, lo que implica que reconozca cualidades en los demás dignas de su atención y por supuesto de ser imitables. El juego dramático también es una actividad espontánea del ser humano que se enriquece al hacerse consiente y poder intervenir en ella.

El juego dramático para Moreno es una cualidad primordial, que le permite al niño desarrollar la creatividad pensamiento divergente (implican situaciones irreales o no cotidianas) aunque a base del juego parte de las experiencias previas de los estudiantes.

Para Eines y Mantovani (1995) el adulto pasa a ser un mediador o animador en el juego dramático en donde a partir de la elección de un tema los niños crean y representan situaciones.

Para Tejerina el juego dramático debe ser concebido de manera autónoma, aunque existen palabras que son de fácil asociación con este término creándose un doble uso de la palabra para diferentes situaciones siendo la más común el concepto de teatro. Ambos conceptos coinciden en representar

situaciones reales e imaginarias

El juego no pretende ser concebido como preparación actoral para pequeños, por el contrario trata de estimular el desarrollo de la personalidad y el deleite de sus necesidades de expresión. (Tejerina, 2005)

El juego dramático es una estrategia práctica, maleable y diversificable dado que permite la exploración de recursos diversos (elementos inductores para desarrollar el impulso creativo y la integración de las artes como la música y plástica incluyendo los recursos propios como el cuerpo y la voz.

En este descubrimiento el niño se siente libre de ser y comunicarse libremente compartiendo sus recuerdos significativos a través de acciones, enriqueciéndose de las experiencias de sus compañeros y así percibirlos de una manera distinta, sensible reforzando capacidades como la observación y escucha.

El proyecto combina en sí dos puntos clave del desarrollo infantil: el juego dramático y las competencias emocionales que se esperan mejorar en los estudiantes. Durante el desarrollo del proyecto los niños interactúan de varias formas:

- (a) El niño establece una relación con su cuerpo al realizar movimientos, distenderse y contraerse, comunicarse con sus compañeros a través de gestos y señas.
- (b) El niño establece una relación con el medio que los rodea al percibir por medio de los sentidos e interpretar la información del exterior reconociendo a sus compañeros como personas que gozan de valor y singularidad.
- (c) El niño rescata su impulso de mimesis presente desde los primeros meses de vida, así al representar conoce a fondo situaciones cotidianas. Imitar no es solamente repetir una secuencia de movimientos, porque para ello participan estructuras de pensamiento para elaborar nuevos conceptos.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2014) considera que las innovaciones o proyectos que puedan hacerse dentro de un aula deben mejorar la calidad de los aprendizajes, desenfocando el

conocimiento tradicional y estimulando una educación donde la interacción sea necesario para la construcción del conocimiento.

Implica trascender el conocimiento academicista y pasar del aprendizaje pasivo del estudiante a una concepción donde el aprendizaje es interacción y se construye entre todos.

El esquema del taller de juegos dramáticos de basa en el modelo de los pedagogos Tomar Motos y Francisco Tejedo (2007) que proponen lecciones que se interpretan en varias sesiones. Dichas sesiones poseen un esquema de siete pasos que hacen a fin de propiciar un ambiente creativo, donde el niño tenga la posibilidad de explorar con su cuerpo, voz y expresiones. La estructura de la sesión comprende los momentos de juegos iniciales, sensibilización, técnicas y creatividad corporal, juegos de voz, improvisación, dramatización y evaluación.

Los juegos iniciales son de carácter lúdico y rompehielo. Representan el estímulo y el enlace con el nuevo concepto.

Sensibilización por medio de los sentidos loes estudiantes perciben e interpretan emociones. Durante el taller se utilizan inductores que desencadenan reacciones creativas que les permitirán asociar sus experiencias con el presente, entre ellos música, imágenes, el uso de objetos, máscaras, títeres, elementos etc.

Técnica y creatividad corporal se realizan ejercicios donde los estudiantes conecten su cuerpo y reconozcan movimientos y posturas desconocidas; el objetivo no es buscar una preparación atlética sino una preparación expresiva

Juegos de voz se realizan ejercicios de volumen, velocidad e intensidad para que exploren sonidos y los asocien a sus estados de ánimo.

Improvisación se le hará pasar por situaciones y personajes inesperados para lograr la respuesta creativa.

Dramatización durante la dramatización los estudiantes tienen la oportunidad de utilizar y combinar todas las herramientas antes mencionadas. A fin de recrear una ficción con base de sus experiencias previas.

Durante la dramatización es, una práctica reúne a varias personas con el fin de “jugar a ser otro” elegido por él y por sus compañeros, con la ayuda del “coordinador”

El pertenecer e interactuar con un grupo ayuda a estructurar la personalidad dada la implicancia de las emociones y las relaciones entre ellos.

De acuerdo con Sánchez (2007) llevar prácticas de dramatización al campo educativo es sumamente beneficioso porque impacta en el desarrollo afectivo y social, el niño se siente seguro de participar en un lugar donde se respeta su opinión, impacta también en el campo de la comunicación para resolver conflictos entre los pares. Al asumir roles el estudiante realiza acciones y ve la consecuencia de ellas ya sea positiva o negativa conociendo entonces más de su vida y las relaciones interpersonales. El sentimiento de cooperación también se ve estimulado al representar todos una misma acción y expresarla al unísono.

Para Pavis (1983), el rol del docente crucial para descubrir problemas entre los estudiantes que no permitan el desarrollo de la actividad, o que afecten la confianza y el deseo de participar de algunos estudiantes.

Durante la educación inicial el niño comprende que no es el único, hace frente a su realidad como ser social y poco a poco supera su egocentrismo, compartiendo espacios y juegos formando así las estructuras del carácter. Este proceso de formación es expresado y compartido con sus pares en estos juegos espontáneos.

Piaget relaciona el desarrollo del juego con las etapas madurativas que atraviesan los niños. En la etapa preoperacional se pasa del juego simbólico a juegos imaginarios y de grupo, aunque consideran otras características como las de emplear la lógica en situaciones cotidianas.

En estas creaciones colectivas el niño abre una ventana de sí mismo, compartiendo pensamientos de cómo viene interpretando el mundo la vez que abre una entrada a nuevos elementos que nacen de las experiencias compartidas con sus amigos.

La evaluación va referida a los conceptos contenidos durante la sesión o lección:

El taller debe tener las siguientes características:

(a) El juego tiene que ser divertido y espontáneo procurando la expresividad y brindándole al estudiante un clima en el cual se sienta libre para crear.

Se busca la participación de todos es por ello que se respeta el tiempo que se toman algunos estudiantes en integrarse a la dinámica de clase y es bien recibido cuando decide integrarse. Se tiene en cuenta que la mayoría de las dinámicas de clase son presentadas como juegos, con la frase: "Y ahora vamos a jugar a".

(b) Un local espacioso apropiado siempre es de ayuda, ahí los estudiantes tienen comodidad al desplazarse entre ellos, explorando sus capacidades motoras.

(c) Establecer normas de convivencia que velen por el respeto entre compañeros. Tener cuidado con las burlas entre compañeros y los actos impulsivos.

(d) El juego es una actividad espontánea, no es un "ensayo" los diálogos nacen entre los estudiantes y son parte de una "necesidad" de lograr algo para su personaje. Es necesario dejar de ver estas actividades como un "espectáculo" donde los niños son "Graciosos". EL objetivo es que se expresen y compartan con sus compañeros.

(e) En el juego dramático los resultados inesperados, y no hay elementos que fijen o limiten la creatividad, apareciendo muchas situaciones donde cada niño aporta y resuelve más conflictos de los que imaginaba ser capaz. Aprende a aceptar su singularidad y las de sus compañeros. (Castro Álvarez, 1997).

El juego dramático es una oportunidad y debe estar inmerso en la propuesta curricular con los objetivos trazados, no solo como recurso de expresión sino también como recurso de experiencia a fin de estimular el desarrollo holístico del niño dado que favorece el intercambio de ideas y formación del carácter que desarrolla a la par competencias motrices y relacionales, siendo esta la intención de la investigación.



### **1.3.2. Variable dependiente: Competencias emocionales**

El término de competencias emocionales deriva de varias teorías de Inteligencia emocional revisadas por Rafael Bisquerra, que junto a otros autores complementan y brindan diferentes perspectivas.

El interés hacia la educación emocional surge en los años 90 por dos psicólogos americanos: Peter Salovey y John Mayer que realizaron un modelo con los componentes de inteligencia emocional. El siguiente paso lo dio Daniel Goleman, en su publicación de inteligencia emocional, definiéndolas como una capacidad

que puede ser desarrollada y que permite comprender las emociones experimentadas y canalizarlas a fin de ser capaces de regular nuestra conducta y pensamientos.

No debemos dejar ir el origen de estas corrientes, que nacen como un recurso para mejorar la productividad, dado el interés encontrar “claves o características” que aseguren el éxito profesional.

Goleman tuvo influencia a su vez de destacados investigadores como David McClelland, Howard Gardner y Joseph Le Doux.

Gardner a través de su teoría de las inteligencias múltiples rescata las inteligencias intra e interpersonales. Define la inteligencia intrapersonal como una capacidad de conocerse verídicamente y ser capaz de trasladarlo de manera coherente a su medio de vida. La inteligencia interpersonal está definida como la capacidad de relacionarse constructivamente con los demás.

Joseph Le Doux, investigador de neurofisiología explica cómo se da el proceso del raciocinio en el neocortex, la función de la amígdala, aporta en sí la explicación fisiológica de las emociones.

Todas estas teorías influenciaron y abren camino a la propuesta de currículum emocional de Bisquerra.

#### **La educación emocional**

El informe Delors (1996) afirma que en cuatro pilares de la educación: aprender a conocer, hacer, convivir se encuentra la estructura de la enseñanza, aunque

en los dos últimos se afirma la necesidad de dar cobertura a las emociones a fin de promover una educación de integral y de calidad. Cabe entonces concebir la idea de promover espacios donde se desarrollen estos pilares en beneficio de los estudiantes. La educación emocional es “un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo integral de la persona, con objeto de capacitarle para la vida” (Bisquerra, 2000). Desde esta visión se entiende que no basta con potenciarlas estas habilidades en cierto periodo de la escolaridad, por el contrario debe contar con horas exclusivas y con una programación continua a lo largo de toda la etapa curricular, puesto que pretende el desarrollo emocional: punto de partida para las competencias a lo largo de la vida. Contextualizando los hechos de actualidad es también pertinente considerar a la educación emocional como una manera de prevenir los crecientes problemas provenientes de la falta de regulación de emociones (estrés, impulsividad, agresividad, etc).

### **Las competencias emocionales**

Para Bisquerra en el 2003 las emociones pueden ser reguladas y expresadas en actitudes que ayuden a construir una sociedad respetuosa y tolerante, solo si desarrollamos los conocimientos y capacidades que nos hagan conocerlas y generar hábitos. Influenciado por varios modelos Bisquerra clasifica a las competencias emocionales en cinco bloques de contenidos, sosteniendo su propuesta en la necesidad de autoconocerse, verbalizar nuestras emociones para poder saber cómo actuar frente a ellas y en diferentes circunstancias desarrollando la autoestima y concientizando las habilidades que le van a permitir crecer individualmente y con los demás.

Del modelo de “Currículum emocional” propuesto por Rafael Bisquerra, Ramona Ribes, Jesús Agulló, Gemma Filella y Ana Soldevilla se extrajeron puntos que fueron de referencia en el desarrollo de la investigación (dimensiones) y en la elaboración del programa.

## Dimensión 1: Conciencia emocional

El término de conciencia emocional implica reconocer las emociones propias así como las de los demás. El ser consciente de las emociones nos permite saber cómo nos sentimos y a la vez nos ayuda a disfrutar de las emociones agradables y a regular las desagradables, que a menudo pueden convertirse en una fuente de conflictos múltiples. (Bisquerra, 2005)

Lewis (1990) postula que las emociones (tristeza, alegría, miedo) se expresan en un conjunto de gestos y posturas que el niño puede decodificar en él y en las personas que lo rodean. Con ayuda del maestro o docente el estudiante podrá identificar actitudes y parte del vocabulario propuesto para nombrar a las emociones.

Bisquerra (2000) “Define las emociones estéticas como la respuesta y sensaciones emocionales provocadas por la exposición a manifestaciones artísticas: como “la música, la plástica, teatro y literatura”

Es importante inculcar a los niños valorar las manifestaciones artísticas conectándolo con su contexto, al sentirse parte de él y a sensibilizarse con los demás. El siguiente cuadro resume los contenidos del taller en esta área:

Tabla 4  
*Bloque 1º Conciencia emocional*

| Conciencia Emocional  |  |  |
|---|--|--|
| Objetivos   | Conceptuales   | Actitudinales  |
| Reconocer las propias emociones de tristeza, alegría, miedo y rabia.                    | Las emociones en otros<br>La expresión facial y corporal | Interés en el reconocimiento de emociones en otros.  |
| Reconocer en otros las emociones de tristeza, alegría, miedo y rabia.                   | La expresión de mis emociones                            | La valoración positiva de la expresión de emociones. |
| Aprender a mostrar los propios sentimientos a través de la expresión corporal y facial. |  |  |
| Relacionar emociones con gestos al dramatizar.  |  |  |

Nota: Adaptación de la propuesta de currículum emocional de Rafael Bisquerra (2005)

## Dimensión 2: Regulación emocional

La regulación emocional es definida como la capacidad de controlar y las emociones desagradables, los impulsos resultantes de ellas, tolerar la frustración y saber postergar las necesidades o gratificaciones.

La regulación permite generar conciencia de las emociones que nos producen situaciones de conflicto sin responder impulsivamente y controlar nuestra conducta.

Podríamos traducir la regulación como el arte de ser capaz de calmarse, de adecuar socialmente nuestra conducta actuando sobre el componente cognitivo y conductual de las emociones. (Bisquerra, 2005)

Los niños de la etapa infantil acostumbran a regular las emociones actuando sobre la modificación de la situación problema, es decir, intentando influir sobre las personas o cosas que provoca la emoción, llorando, agrediendo, evitando..., sería el afrontamiento centrado en el problema (Ortiz, 1999).

En el currículum en regulación emocional propuesto por Bisquerra se mencionan cuatro estrategias:

- a) la búsqueda de ayuda en los otros,
- b) la relajación
- c) la distracción conductual y
- d) la reestructuración cognitiva.

Tabla 5  
*Bloque 2º Regulación emocional*

| Objetivos   | Regulación emocional  |   |
|---|---|---|
|   | Conceptuales  | Actitudinales                                     |
| Identificar las consecuencias de actuar impulsivamente.<br>Identificar estrategias para regular las emociones desagradables (Tristeza, miedo y rabia)<br>Descubrir estrategias personales para el control de emociones. | El control de las emociones<br>Estrategias de regulación:<br>Respiración,<br>Pedir ayuda. | Valoración de la necesidad de controlar emociones |

Nota: Adaptación de la propuesta de currículum emocional de Rafael Bisquerra (2005)

### Dimensión 3: Autoestima

La imagen que uno tiene de sí mismo (autoconcepto) contribuirá al desarrollo de la autoestima. La autoestima es el sentimiento que cada persona tiene de su propio valor y competencia, es el aspecto evaluado del “yo” (Hidalgo y Palacios, 2001). Se debe estimular a los niños para que desarrollen de manera adecuada su autoestima y esto es ayudándole a que reconozca sus cualidades, esfuerzo y actitudes de mejora.

En definitiva, el niño debe percibir e interiorizar una valoración positiva de sí mismo, tener un sentimiento de seguridad y confianza, e ir consolidando una imagen positiva. (Bisquerra, 2005)

Tabla 6  
Bloque 3º *Autoestima*

| Objetivos   | Autoestima   |  |
|---|--|--|
|   | Conceptuales   | Actitudinales                              |
| Expresar cualidades de sí mismo, tanto a nivel físico como personal.<br>Identificar cualidades de las personas que lo rodean.<br>Valorar positivamente las diferencias de las personas. | Mis cualidades<br>Las cualidades de otros.<br>Las diferencias de cada persona. | Valoración de las cualidades de uno mismo. |

Nota: Adaptación de la propuesta de currículum emocional de Rafael Bisquerra (2005)

### Dimensión 4: Habilidades sociales

Por habilidades sociales entendemos la capacidad de vincularse, integrarse a la sociedad. Para ello es necesario reconocer las emociones de los demás, saber ser empático, solidario, asertivo y considerar a los demás como personas valiosas que tienen pensamientos propios, y merecen respeto. Es otra habilidad aprender a lidiar con los conflictos cotidianos y soluciones creativas.

Tabla 7  
Bloque 4° Habilidades sociales

| Habilidades Sociales   |                              |   |
|--|------------------------------|---|
| Objetivos  | Conceptuales                 | Actitudinales                                   |
| Discriminar actitudes positivas y negativas ante los demás.              | Las normas y la convivencia. | Valora positivamente el hecho de brindar ayuda. |
| Desarrollar actitudes de ayuda hacia los otros.                          | Ayudo a los demás            | Toma conciencia de las normas de convivencia    |
| Valorar las normas de convivencia para el buen funcionamiento del grupo. |                              |   |

Nota: Adaptación de la propuesta de currículum emocional de Rafael Bisquerra (2005)

### Dimensión 5: Habilidades de vida

Según López (2003) las habilidades de vida son aquellas que nos van a permitir llevar una vida ordenada, practicar hábitos que nos ayuden a equilibrarnos, superando las dificultades.

Según Marina (2003) los niños deben aprender a pensar en las cosas y resolver los problemas por el mismo concientizando aquellas cosas o dificultades que pueda tener y la manera de superarlas bajo la supervisión de un adulto.

Tabla 8  
Bloque 5° Habilidades de vida

| Habilidades de vida   |                       |   |
|---|-----------------------|---|
| Objetivos   | Conceptuales          | Actitudinales                                     |
| Mejorar la iniciativa para practicar hábitos positivos en casa o escuela. | El orden es necesario | Valoración de los hábitos positivos               |
| Identificar diferentes maneras de resolver un problema.                   | La creatividad        | Actitud positiva ante el mantenimiento del orden. |

Nota: Adaptación de la propuesta de currículum emocional de Rafael Bisquerra (2005)

#### 1.4. Formulación del problema

¿De qué manera la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las competencias emocionales de los niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao?

##### Problema específico 1

¿De qué manera la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora la conciencia emocional de los niños de 5 años del Colegio San Antonio

Marianistas- Callao?

### **Problema específico 2**

¿De qué manera la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente la regulación emocional de los niños de los 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao?

### **Problema específico 3**

¿De qué manera la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente la autoestima de los niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao?

### **Problema específico 4**

¿De qué manera la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las habilidades sociales de los niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao?

### **Problema específico 5**

¿De qué manera la aplicación del taller de juegos dramáticos influye en las habilidades de vida de los niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao?

## **1.5. Justificación del estudio**

### **Justificación teórica**

La investigación propuesta es un aporte desde el arte dramático para mejorar las competencias emocionales en niños de educación inicial, una población poco atendida en este aspecto. He aquí su importancia dado que se puede tomar el modelo del programa estructurado para cada una de las dimensiones que componen a la variable dependiente y por qué no ampliarlos y/o seguir profundizando en ellas. Los datos estadísticos contenidos en los resultados de la investigación nos confirman que la propuesta de un currículum emocional afirmada por Rafael Bizquerra et al. sí son aplicables a la edad escogida. El programa responde a una problemática muy frecuente en las escuelas, por lo que resulta un recurso pedagógico para otros docentes, que contextualizándolo podrían dar origen a estudios posteriores.

### **Justificación práctica**

El problema abordado está presente en la actualidad, y se pueden evidenciar las consecuencias de no atenderlo oportunamente en las crecientes crisis por falta de control de emociones, por ello está en manos de los docentes ofrecer una cobertura emocional a los estudiantes. Los niños atraviesan un periodo donde se encuentran receptivos y entretejen sus redes neuronales, el cual es aprovechado para, desde su percepción ayudarle a comprender las relaciones humanas y la importancia de las competencias emocionales básicas.

La trascendencia del programa se evidenciará en los comportamientos de los estudiantes, y en la aplicación de los conceptos y estrategias adquiridas punto clave en su formación al descubrir la sociedad y sentirse parte de ella., Por ello los principales beneficiarios son ellos, sus familias y entorno.

### **Justificación metodológica**

La investigación utiliza un cuestionario que aborda las cinco dimensiones de las competencias emocionales: conciencia emocional, regulación emocional, autoestima, habilidades sociales y habilidades de vida evaluándolas de acuerdo a una rúbrica que permite medir el desarrollo de las competencias emocionales en los estudiantes. El programa aplicado consta de 15 sesiones diseñadas con el objetivo de alcanzar mejoras en cada una de las dimensiones tomando en cuenta el contexto de desarrollo.

### **1.6. Hipótesis**

La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

#### **Hipótesis específica 1**

La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente la conciencia emocional de los niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao

#### **Hipótesis específica 2**

La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente la regulación emocional de los niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao



**Hipótesis específica 3**

La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente la autoestima de los niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao

**Hipótesis específica 4**

La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las habilidades sociales de los niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao

**Hipótesis específica 5**

La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las habilidades de vida de los niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao

**1.7. Objetivos**

Determinar si la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora las competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

**Objetivo específico 1**

Determinar si la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente la conciencia emocional en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao

**Objetivo específico 2**

Determinar si la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente la regulación emocional en los niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao

**Objetivo específico 3**

Determinar si la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente la autoestima en los niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao

**Objetivo específico 4**

Determinar si la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las habilidades sociales en los niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

**Objetivo específico 5**

Determinar si la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente la conciencia emocional en los niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao

## **II. Método**

## **2.1 .Diseño de investigación**

El diseño de la investigación fue cuasi- experimental. Ésta perteneció a las cuantitativas, porque durante la aplicación se manipuló intencionalmente la variable independiente para observar los efectos en la variable dependiente.

Hernández, Fernández y Baptista. (2010) “Los diseños experimentales se utilizan cuando el investigador pretende establecer el posible efecto de una causa que se manipula. (p.122)

### **Método**

El método utilizado en la presente investigación fue el hipotético-deductivo, que según Ñaupas et al. (2013) “comprende cuatro pasos: la observación o descubrimiento de un problema, formulación de una hipótesis, deducción de consecuencias contrastables de la hipótesis y la verificación o experimentación” (p.136).

### **Enfoque**

El enfoque que orienta la investigación fue cuantitativo según explica Sampieri (1991: 5), “usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías”.

### **Tipo**

El tipo de investigación fue aplicada, porque busca modificar conocimientos adquiridos, mientras va adquiriendo otros para transformar y producir cambios basados en la investigación (Murillo 2008, p.159) A través del programa de juegos dramáticos se busca mejorar las competencias emocionales de la muestra tomada.

### **Nivel**

El nivel de la investigación fue aplicada porque solucionará un problema práctico. En ambos grupos se aplicará una prueba antes y después de aplicar el programa de Juegos dramáticos en un solo grupo.

### **Diseño de la investigación**

El diseño de la investigación fue experimental de corte cuasi- experimental, ya que los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están formados antes del experimento, son grupos intactos”. (Hernández, et al. 2010, p. 148).

El diagrama representativo de este diseño es el siguiente:

G.E.: 01 – X -03  
1G.C.: 02      04

Donde:

G.E.: Grupo experimental

G.C.: Grupo control.

01-02: Resultados del pretest.

03-04: Resultados del postest.

-X- : Estímulo o intervención.

: Sin estímulo o sin intervención.

## 2.2. Variables y operacionalización

### **Variable independiente: Juego dramático**

Definición conceptual

Cañas (1992) en su libro: "Didáctica de la expresión dramática" refiere que la sensación que tienen los niños al jugar a ser otros, lo que implica que reconozca cualidades en los demás dignas de su atención y por supuesto de ser imitables.

La variable dependiente es Competencias emocionales, está definida por Rafael Bizquerra (2003) como " el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarios para tomar conciencia, comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales para promover el bienestar personal y social" (p. 22).

Tabla 9  
Operacionalización de la variable dependiente

| Variable                 | Dimensión   | Indicador   | Ítem  | Escalas y valor | Niveles        |
|--------------------------|---|---|-------|-----------------|----------------|
| Competencias emocionales | Conciencia emocional                                  | 1. Identifica sus emociones   | 1,2,3 | <b>Escalas:</b> |                |
|                          |   | 2. Reproduce emociones gestualmente.  |       |                 |                |
|                          |   | 3. Identifica situaciones que lo entristecen, alegran, enojan y le dan miedo. |       |                 |                |
|                          |   | 4. Identifica las emociones de otros.   |       |                 |                |
|                          | Regulación emocional                                  | 1. Reconoce las consecuencias de actos agresivos.                             | 4,5,6 | <i>Inicio</i>   | <i>Inicio</i>  |
|                          |   | 2. Reconoce estrategias de control de emociones.                              |       | 0               | 0-9            |
|                          |   | 3. Da ideas para solucionar un conflicto.                                     |       | <i>Proceso</i>  | <i>Proceso</i> |
|                          | Autoestima  | 1. Menciona sus cualidades.   | 7,8,9 | 1               | 10-19          |
|                          |   | 2. Menciona cualidades de sus compañeros                                      |       | <i>Logro</i>    | <i>Logro</i>   |
|                          |   | 3. Demuestra entusiasmo al realizar actividades grupales.                     |       | 2               | 20-30          |
| Habilidades sociales     | 1. Reconoce normas del aula                           | 10,11,12  |       |                 |                |
|                          | 2. Realiza juegos en grupo                            |   |       |                 |                |
|                          | 3. Se conmueve con las situaciones tristes y alegres. |   |       |                 |                |
| Habilidades de vida      | 1. Reconoce hábitos positivos y negativos             | 13,14,15  |       |                 |                |
|                          | 2. Disfruta de las actividades de juego               |   |       |                 |                |

Nota: Los indicadores se relaciona a cada pregunta del instrumento utilizado. (2018)

Tabla 10  
Niveles de logro por dimensión

|                      | Niveles |         |       |
|----------------------|---------|---------|-------|
|                      | Inicio  | Proceso | Logro |
| Conciencia emocional | 0-3     | 4-6     | 7-8   |
| Regulación emocional | 0-2     | 3-4     | 5-6   |
| Autoestima           | 0-2     | 3-4     | 5-6   |
| Habilidades sociales | 0-2     | 3-4     | 5-6   |
| Habilidades de vida  | 0-1     | 2       | 3-4   |

Nota: Baremos del instrumento.

### Variable dependiente: Competencias Emocionales

#### Definición conceptual

Las competencias emocionales pueden definirse como un conjunto de

conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales (Bisquerra, 2003).

Tabla 11

*Organización de la variable*

| Programa de desarrollo de competencias emocionales |          |                                   |
|--|----------|-----------------------------------|
| Lecciones  | Sesiones | Estructura de la sesión           |
| 1° Conciencia emocional                            | 3        | - Juegos Iniciales                |
| 2° Regulación emocional                            | 3        | - Sensibilización                 |
| 3° Autoestima                                      | 3        | - Técnicas y creatividad corporal |
| 4° Habilidades sociales                            | 3        | - Juegos de voz                   |
| 5° Habilidades de vida                             | 3        | - Improvisación                   |
|  |          | - Dramatización                   |
|  |          | - Evaluación                      |

Nota: Esquema de lecciones de Teatro de Tomas Motos y Francisco Tejada.(2007)

### 2.3. Población y muestra

#### **Población:**

Carrasco (2006) precisa que la población es el “conjunto de todos los elementos (Unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (p.237).

La población del presente estudio está conformada por 17 estudiantes de ambos sexos de 5 años de educación inicial del colegio San Antonio Marianistas:

Tabla 12  
*Población de estudiantes*

| Secciones | Alumnos |
|-----------|---------|
| A         | 17      |
| B         | 17      |
| C         | 17      |

Nota: Nómina de matrícula. (2018)

#### **Muestra:**

Según Ñaupas et al. (2013) “una muestra es representativa si reúne las características de los individuos del universo”, y además es seleccionada por métodos diversos (p. 246) Para elegir el tamaño de la muestra se utilizó el muestreo no probabilístico, en este caso fue en forma intencional ya que estuvo definido por la propia investigadora, conforme se detalla en la siguiente tabla.

Tabla 13  
*Muestra experimental y control*

| <b>Secciones</b> | <b>Grupo</b> | <b>Alumnos</b> |
|------------------|--------------|----------------|
| A                | Experimental | 17             |
| B                | Control      | 17             |
| <b>TOTAL</b>     |              | <b>34</b>      |

Nota: N6mina de matr6cula (2018)

## **2.4. T6cnicas e instrumentos de recolecci3n de datos, validez y confiabilidad**

### **T6cnicas**

La presente investigaci3n emple3 como t6cnica de recolecci3n de datos, la encuesta. La encuesta es un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y al mismo tiempo obtener esa informaci3n de un n6mero considerable de personas (Grasso, 2006:13).

.

### **Instrumentos**

Para la presente investigaci3n se emple3 como instrumento de recolecci3n de datos el cuestionario de actitudes con preguntas abiertas evaluado con r6brica para recopilar informaci3n sobre los niveles de las competencias emocionales de los ni1os tanto del grupo de control como del grupo experimental, en el pretest y en el postest. Luego se comprobaron los resultados para procesarlos y poder comprobar la eficacia del programa realizado, El cuestionario, que es un documento que recoge en forma organizada los indicadores de las variables implicadas en el objetivo de la encuesta (Casas, et. al. 2003: 528).



Tabla 14

*Ficha de técnica del instrumento para medir la variable dependiente*

|  |
|--|
| Nombre del instrumento: Instrumento de evaluación de las competencias emocionales en niños de 5 años- 2018 |
| Autora: Aleida Guevara Flores  |
| Adaptado por: Julia Torres Lequernaqué   |
| Lugar y año : Callao- 2018   |
| Objetivo: Determinar el nivel de competencias emocionales en los niños de 5 años.                          |
| Administración: Individual   |
| Ámbito de aplicación: Colegio San Antonio Marianistas.   |
| Tiempo: 35 min   |
| Estructura: Está compuesta por 5 dimensiones y 15 preguntas  |

Nota: Adaptación realizada para el contexto de la población.

Tabla 15

*Baremos de la variable dependiente*

| Dimensiones          | Niveles |         |       |
|----------------------|---------|---------|-------|
|                      | Inicio  | Proceso | Logro |
| Conciencia emocional | 0-3     | 4-6     | 7-8   |
| Regulación emocional | 0-2     | 3-4     | 5-6   |
| Autoestima           | 0-2     | 3-4     | 5-6   |
| Habilidades sociales | 0-2     | 3-4     | 5-6   |
| Habilidades de vida  | 0-1     | 2       | 3-4   |

Nota: Niveles por dimensión. (2018)

**Validez del instrumento**

El análisis de la validez de contenido se llevó a cabo en la tabla de evaluación de los juicios de expertos. Asimismo, a través del software SPSS y mediante la prueba binomial, se determinó si las preguntas tienen relación con los elementos de los indicadores. Ñaupas et al (2013) nos señalan que “validez proviene de válido y válido es aquello que tiene valor y fuerza o eficacia para producir un efecto. La validez de un proyecto de investigación se refiere al control y posibilidad de generalización que tiene el investigador sobre los resultados que logra” (p.327).

Tabla 16

*Validez de contenido por juicio de expertos*

| Expertos                           | Aplicabilidad del instrumento |
|------------------------------------|-------------------------------|
| Dra. Virginia Cerafín Urbano       | Aplicable                     |
| Dra. Marta Iliana Nole Lequernaqué | Aplicable                     |
| Mg. Rosa María Melchor Espinoza    | Aplicable                     |

Nota: Certificado de validez (2018)

## Confiabilidad

Hernández, Fernández y Baptista (2014) mencionan que la confiabilidad de un instrumento de medición hace referencia al grado en que ese instrumento genera resultados consistentes y coherentes. La actualización y la validación del nuevo instrumento fueron realizadas por los autores en una muestra de 15 sujetos del Colegio San Antonio Marianistas de Bellavista - Callao, pertenecientes a la sección "C" de 5 años. Se ha buscado la consistencia interna de los 15 ítems agrupados en cinco dimensiones para la única variable de la escala de medición propuesta por el investigador de la presente tesis. El criterio para determinar la confiabilidad interna del presente instrumento es el Alfa de Cronbach. El cual es válido a partir de 0.70, aunque puede bajar a 0.60 para investigaciones descriptivas. (Anderson 1999: 105).

Tabla 17  
Fiabilidad alfa de Cronbach

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|------------------|----------------|
| .814             | 15             |

Nota: Elaboración propia. SPSS versión 22.

## 2.5. Métodos de análisis de datos

El análisis de datos se realizó por medio de la estadística descriptiva y la inferencial, en la que se utilizó la base de datos con las puntuaciones que los niños obtuvieron en las evaluaciones del pre y postest, ambas mediante el software SPSS (Statistic Package of Social Sciences), versión 22.

En la estadística descriptiva se utilizaron las tablas cruzadas y los diagramas de cajas y bigotes y de pirámide poblacional. Según Ñaupas et al. (2013), la estadística descriptiva tiene como objetivo central el procesamiento, resumen y análisis de los datos que se han recogido de las variables que se han estudiado, comprendiendo su magnitud a través de medidas de dispersión o de tendencia. 63 En la estadística inferencial se utilizó la prueba no paramétrica U de Mann Whitney que señala los resultados de la significación estadística para comprobar las hipótesis de investigación. Su fórmula es:

$$U = n_1 n_2 + \frac{(n_1 + 1) - R_1}{2}$$

$$z = \frac{U - \frac{n_1 n_2}{2}}{\sqrt{\left(\frac{n_1 n_2}{N(N-1)}\right) \left(\frac{N^3 - N}{12} - \right)}}$$

La estadística inferencial, como señala Ñaupás et al. (2013) permite que se encuentre significado a los resultados obtenidos, generalizando cualidades y utilizando procedimientos como la significación estadística, pruebas paramétricas y no paramétricas, que se hacen de forma manual y también pueden procesarse mediante paquete SPSS.

## 2.6. Aspectos éticos

Los datos indicados en esta investigación fueron recogidos del grupo de investigación y se procesaron de forma adecuada sin adulteraciones, pues estos datos están cimentados en el instrumento aplicado.

La investigación contó con la autorización correspondiente del director de la institución. Asimismo, se mantuvo:

- (a) el anonimato de los sujetos encuestados.
- (b) el respeto y consideración.
- (c) No hubo prejuzgamiento.

### **III. Resultados**

### 3.1. Descripción de los resultados por variable y dimensión

Tabla 18

Distribución de niveles de la variable competencias emocionales en niños de 5 año del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018.

| Competencias emocionales | N | Control (n=17) | Grupo |                     |
|--------------------------|---|----------------|-------|---------------------|
|                          |   |                | N     | Experimental (n=17) |
| <i>Pretest</i>           |   |                |       |                     |
| Inicio                   | 4 | 23.5%          | 11    | 64.7%               |
| Proceso                  | 8 | 47.1%          | 5     | 29.4%               |
| Logrado                  | 5 | 29.4%          | 1     | 5.9%                |
| <i>Postest</i>           |   |                |       |                     |
| Inicio                   | 7 | 41.2%          | 0     | 0%                  |
| Proceso                  | 6 | 35.3%          | 2     | 11.8%               |
| Logrado                  | 4 | 23.5%          | 15    | 88.2%               |

Nota: Análisis estadístico. SSPS versión 22.

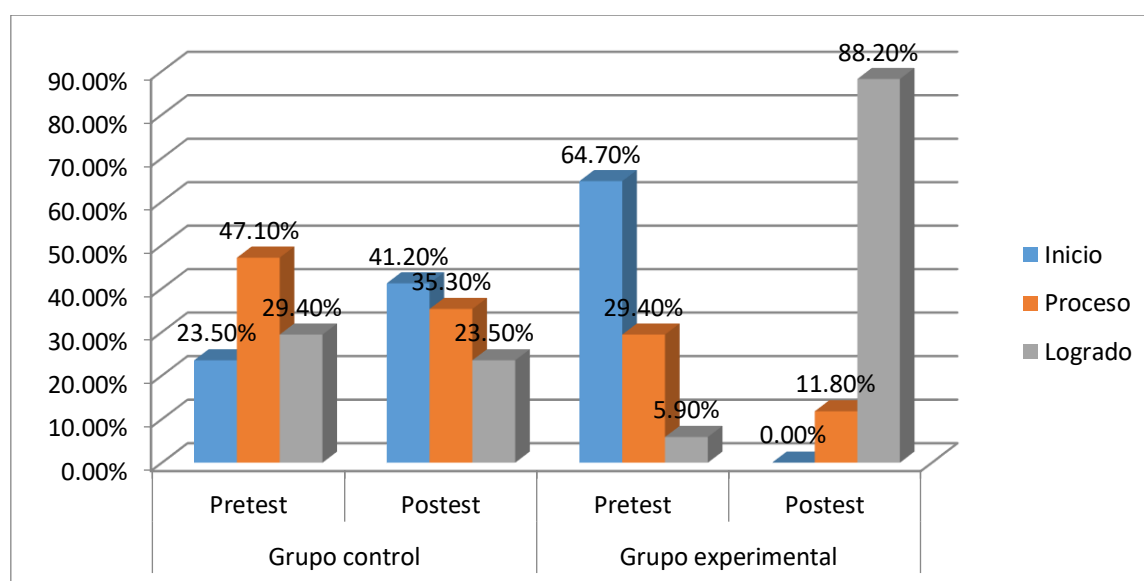


Figura 1 Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.

Se observa en la figura 1, la comparación de la variable competencias emocionales, en el pretest y postest del grupo control se percibe que el 47.10% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, el 41.20% de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 64.70% en las competencias emocionales es decir presentaban dificultades en las competencias emocionales y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 88.20% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado.

Tabla 19  
Distribución de niveles de la conciencia emocional en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018.

| Conciencia emocional | N | Control<br>(n=17) | Grupo |                        |
|----------------------|---|-------------------|-------|------------------------|
|                      |   |                   | N     | Experimental<br>(n=17) |
| <i>Pretest</i>       |   |                   |       |                        |
| Inicio               | 3 | 17.6%             | 8     | 47.1%                  |
| Proceso              | 9 | 52.9%             | 6     | 35.3%                  |
| Logrado              | 5 | 29.4%             | 3     | 17.6%                  |
| <i>Postest</i>       |   |                   |       |                        |
| Inicio               | 6 | 35.3%             | 3     | 17.6%                  |
| Proceso              | 5 | 29.4%             | 4     | 23.5%                  |
| Logrado              | 6 | 35.3%             | 10    | 58.8%                  |

Nota: Análisis estadístico.. SPSS versión 22.

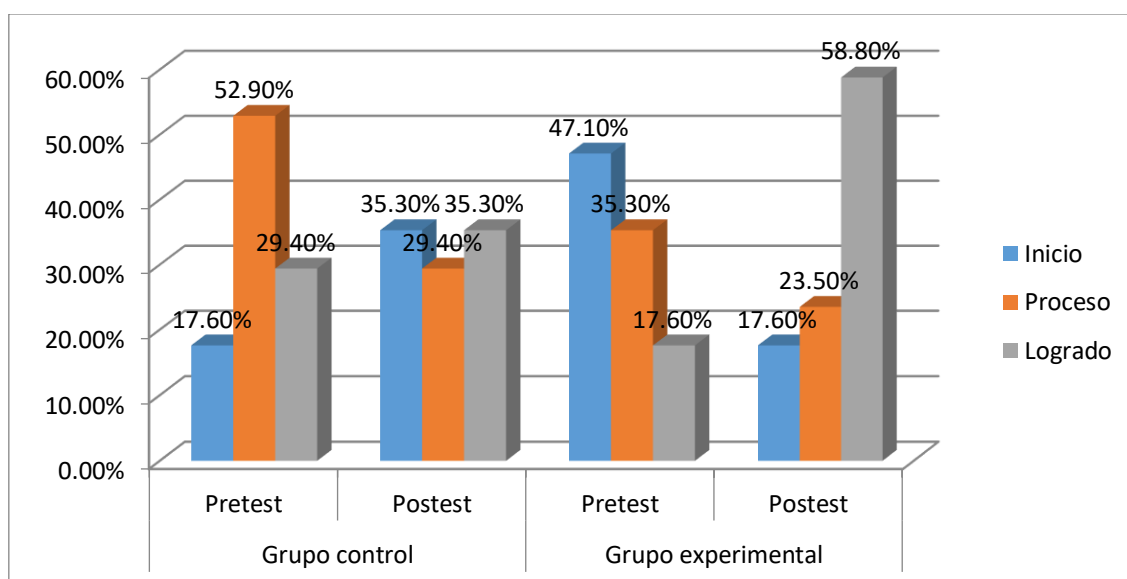


Figura 2 Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.

Se observa en la figura 2, la comparación de la conciencia emocional, en el pretest y posttest del grupo control se percibe que el 52.90% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, el 35.30% de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio y logrado. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 47.10% en la conciencia emocional es decir presentaban dificultades en la conciencia emocional y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 58,80% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado.

Tabla 20  
Distribución de niveles de la regulación emocional en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018.

| Regulación emocional | N  | Control<br>(n=17) | Grupo |                        |
|----------------------|----|-------------------|-------|------------------------|
|                      |    |                   | N     | Experimental<br>(n=17) |
| <i>Pretest</i>       |    |                   |       |                        |
| Inicio               | 5  | 29.4%             | 10    | 58.8%                  |
| Proceso              | 10 | 58.8%             | 6     | 35.3%                  |
| Logrado              | 2  | 11.8%             | 1     | 5.9%                   |
| <i>Posttest</i>      |    |                   |       |                        |
| Inicio               | 7  | 41.2%             | 2     | 11.8%                  |
| Proceso              | 6  | 35.3%             | 4     | 23.5%                  |
| Logrado              | 4  | 23.5%             | 11    | 64.7%                  |

Nota: Análisis estadístico. SSPS versión 22.

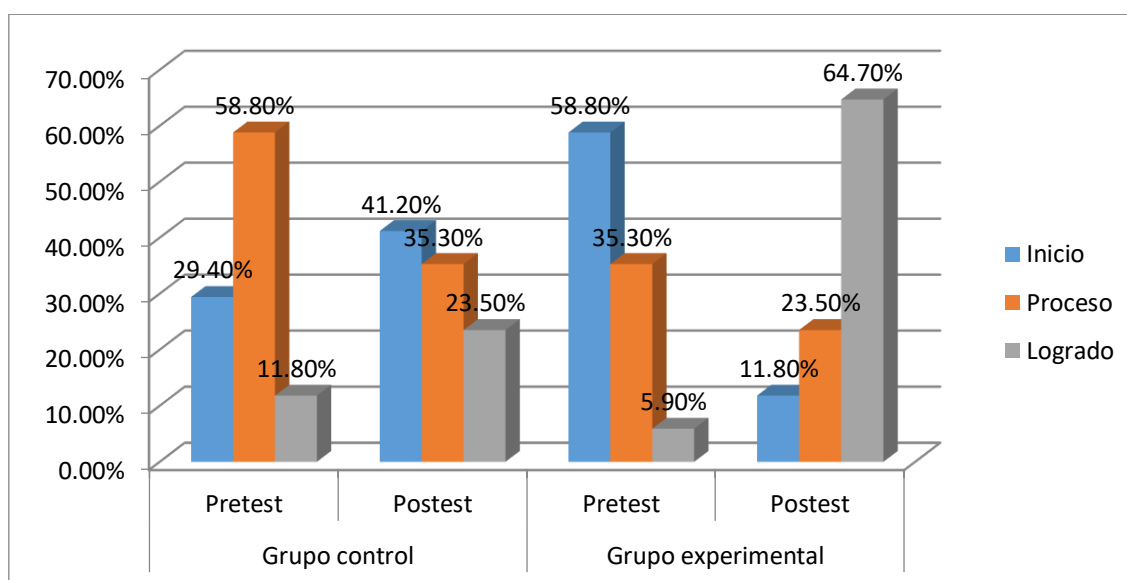


Figura 3 Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.

Se observa en la figura 3, la comparación de la regulación emocional, en el pretest y posttest del grupo control se percibe que el 58.80% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, el 41.20% de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 58.80% en la regulación emocional es decir presentaban dificultades y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 64.70% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado.

Tabla 21  
Distribución de niveles de la autoestima en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018.

| Autoestima      | N  | Control (n=17) | Grupo N | Experimental (n=17) |
|-----------------|----|----------------|---------|---------------------|
| <i>Pretest</i>  |    |                |         |                     |
| Inicio          | 6  | 35.3%          | 10      | 58.8%               |
| Proceso         | 10 | 58.8%          | 5       | 29.4%               |
| Logrado         | 1  | 5.9%           | 2       | 11.8%               |
| <i>Posttest</i> |    |                |         |                     |
| Inicio          | 6  | 35.3%          | 1       | 5.9%                |
| Proceso         | 10 | 58.8%          | 5       | 29.4%               |
| Logrado         | 1  | 5.9%           | 11      | 64.7%               |

Nota: Análisis estadístico. SSPS versión 22.

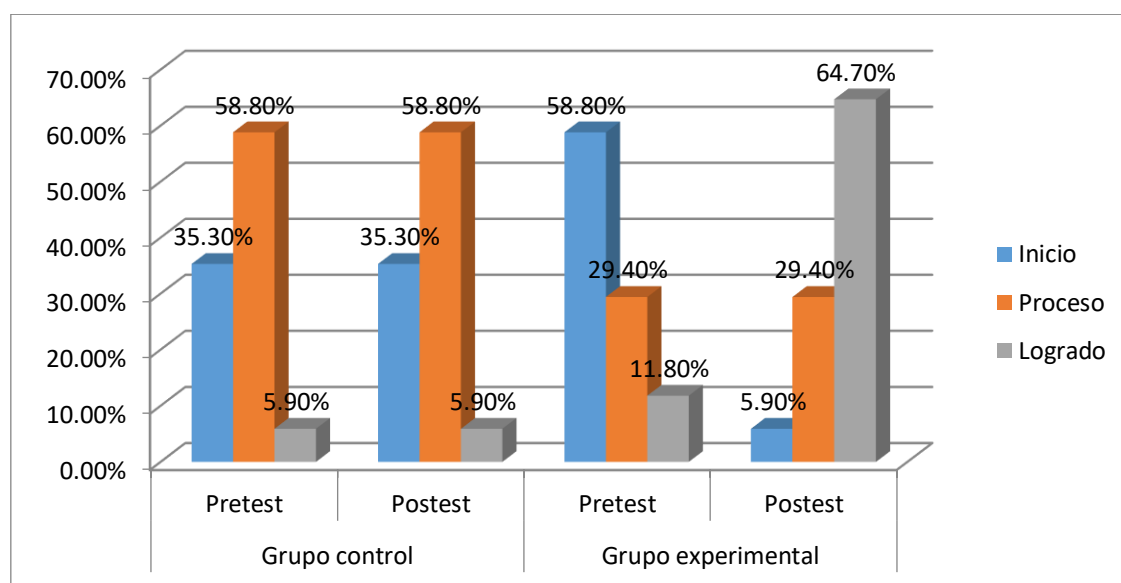


Figura 4 Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.

Se observa en la figura 4, la comparación de la autoestima, en el pretest y posttest del grupo control se percibe que el 58.80% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 58.80% en la autoestima es decir presentaban dificultades y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 64.70% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado.



Tabla 22

Distribución de niveles de habilidades sociales en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018.

| Habilidades sociales | N | Control<br>(n=17) | Grupo           |                        |
|----------------------|---|-------------------|-----------------|------------------------|
|                      |   |                   | N               | Experimental<br>(n=17) |
|                      |   |                   | <i>Pretest</i>  |                        |
| Inicio               | 5 | 29.4%             | 11              | 64.7%                  |
| Proceso              | 9 | 52.9%             | 4               | 23.5%                  |
| Logrado              | 3 | 17.6%             | 2               | 11.8%                  |
|                      |   |                   | <i>Posttest</i> |                        |
| Inicio               | 6 | 35.3%             | 1               | 5.9%                   |
| Proceso              | 7 | 41.2%             | 4               | 23.5%                  |
| Logrado              | 4 | 23.5%             | 12              | 70.6%                  |

Nota: Análisis estadístico. SSPS versión 22.

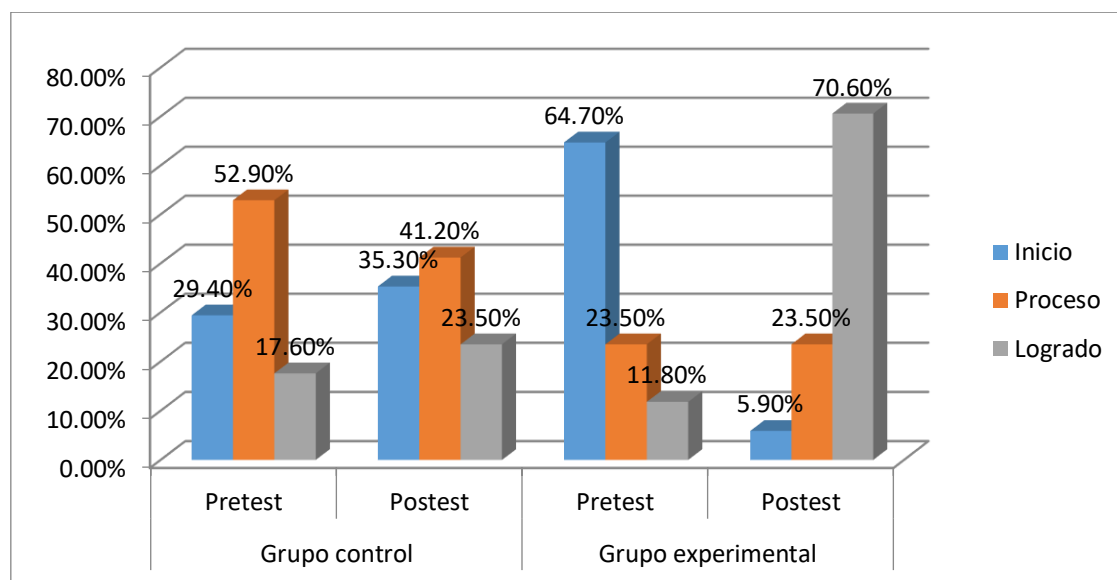


Figura 5. Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.

Se observa en la figura 5, la comparación de las habilidades sociales, en el pretest y posttest del grupo control se percibe que el 52,90% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, el 41.20% de los estudiantes se encuentran en el nivel proceso. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 64.70% en las habilidades sociales es decir presentaban dificultades y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 70.60% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado.

Tabla 23  
Distribución de niveles de habilidades de vida en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018.

| Habilidades de vida | N  | Control (n=17) | Grupo N         | Experimental (n=17) |
|---------------------|----|----------------|-----------------|---------------------|
|                     |    |                | <i>Pretest</i>  |                     |
| Inicio              | 7  | 41.2%          | 12              | 70.6%               |
| Proceso             | 9  | 52.9%          | 4               | 23.5%               |
| Logrado             | 1  | 5.9%           | 1               | 5.9%                |
|                     |    |                | <i>Posttest</i> |                     |
| Inicio              | 2  | 11.8%          | 1               | 5.9%                |
| Proceso             | 13 | 76.5%          | 3               | 17.6%               |
| Logrado             | 2  | 11.8%          | 13              | 76.5%               |

Nota: Análisis estadístico. SSPS versión 22.

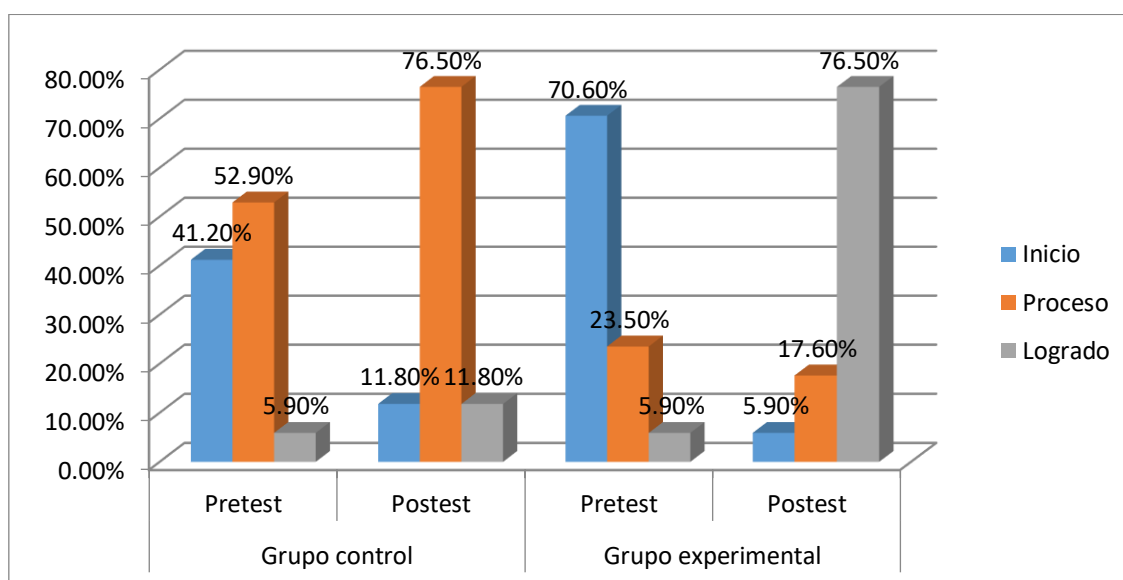


Figura 6. Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.

Se observa en la figura 6, la comparación de las habilidades de vida, en el pretest y posttest del grupo control se percibe que el 52,90% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, el 76.50% de los estudiantes se encuentran en el nivel proceso. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 70.60% en las habilidades de vida es decir presentaban dificultades y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 70.50% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado.

### 3.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general:

H<sub>0</sub>: La aplicación del taller de juegos dramáticos no mejora significativamente las competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

H<sub>a</sub>: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Nivel de confianza: 95%

Nivel de significancia: 5% y límite de error ( $\alpha$ ): 0,05

Regla de decisión: Si  $p \geq \alpha$ , se acepta H<sub>0</sub> y si  $p < \alpha$ , se rechaza H<sub>0</sub>

Tabla 24  
*Resultados de la prueba de hipótesis general.*

|                                    | Grupo              | N  | Rango promedio | Suma de rangos |
|------------------------------------|--------------------|----|----------------|----------------|
| Competencias emocionales (Pretest) | Grupo control      | 17 | 21.32          | 362.50         |
|                                    | Grupo experimental | 17 | 13.68          | 232.50         |
|                                    | Total              | 34 |                |                |
| Competencias emocionales (Postest) | Grupo control      | 17 | 9.00           | 153.00         |
|                                    | Grupo experimental | 17 | 26.00          | 442.00         |
|                                    | Total              | 34 |                |                |

Tabla 25  
*Comparación de los grupos control y experimental en la competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.*

|                                   | Competencias emocionales (Pretest) | Competencias emocionales (Postest) |
|-----------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| U de Mann-Whitney                 | 79.500                             | .000                               |
| Z                                 | -2.255                             | -5.012                             |
| Sig. asintót. (bilateral)         | .324                               | .000                               |
| Sig. exacta [2*(Sig. unilateral)] | .324 <sup>b</sup>                  | .000 <sup>b</sup>                  |

a. Variable de agrupación: Grupo

b. No corregidos para los empates.

En el pretest: de los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 0.324$  mayor que  $p = 0,05$  ( $p > \alpha$ ) y  $z = -2.255$  mayor que  $-1,96$  (punto crítico), por lo tanto se concluye que los estudiantes al inicio presentan resultados similares en cuanto al nivel de las competencias emocionales, es decir no hay diferencia significativas entre el grupo control y experimental.

En el postest: de los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 0,00$  menor que  $p = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $z = -5.012$  menor que  $-1,96$  (punto crítico) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, comprobándose de este modo que: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

### Hipótesis específica 1

H0: La aplicación del taller de juegos dramáticos no mejora significativamente en la conciencia emocional en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Ha: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente en la conciencia emocional en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Tabla 26  
*Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis específica 1*

|                                | Grupo              | N  | Rango promedio | Suma de rangos |
|--------------------------------|--------------------|----|----------------|----------------|
| Conciencia emocional (Pretest) | Grupo control      | 17 | 17.50          | 297.50         |
|                                | Grupo experimental | 17 | 15.30          | 297.50         |
|                                | Total              | 34 |                |                |
| Conciencia emocional (Postest) | Grupo control      | 17 | 9.71           | 165.00         |
|                                | Grupo experimental | 17 | 25.29          | 430.00         |
|                                | Total              | 34 |                |                |

Tabla 27  
*Comparación de los grupos control y experimental en la conciencia emocional en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.*

|                                   | Conciencia emocional (Pretest) | Conciencia emocional (Postest) |
|-----------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| U de Mann-Whitney                 | 79.500                         | .000                           |
| Z                                 | -2.243                         | -5.736                         |
| Sig. asintót. (bilateral)         | .531                           | .000                           |
| Sig. exacta [2*(Sig. unilateral)] | .531 <sup>b</sup>              | .000 <sup>b</sup>              |

a. Variable de agrupación: Grupo

b. No corregidos para los empates.

En el pretest: de los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 0.531$  mayor que  $p = 0,05$  ( $p > \alpha$ ) y  $z = -2.243$  mayor que  $-1,96$  (punto crítico), por lo tanto se concluye que los estudiantes al inicio presentan resultados similares en cuanto al nivel de

la conciencia emocional, es decir no hay diferencia significativas entre el grupo control y experimental.

En el posttest: de los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 000$  menor que  $p = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $z = -5.736$  menor que  $-1,96$  (punto crítico) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, comprobándose de este modo que: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

### Hipótesis específica 2

H0: La aplicación del taller de juegos dramáticos no mejora significativamente en la regulación emocional en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Ha: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente en la regulación emocional en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Tabla 28  
*Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis específica 2*

|                                 | Grupo              | N  | Rango promedio | Suma de rangos |
|---------------------------------|--------------------|----|----------------|----------------|
| Regulación emocional (Pretest)  | Grupo control      | 17 | 19.82          | 337.00         |
|                                 | Grupo experimental | 17 | 15.18          | 258.00         |
|                                 | Total              | 34 |                |                |
| Regulación emocional (Posttest) | Grupo control      | 17 | 9.00           | 153.00         |
|                                 | Grupo experimental | 17 | 26.00          | 442.00         |
|                                 | Total              | 34 |                |                |

Tabla 29  
*Comparación de los grupos control y experimental en la regulación emocional en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.*

|                                   | Regulación emocional (Pretest) | Regulación emocional (Posttest) |
|-----------------------------------|--------------------------------|---------------------------------|
| U de Mann-Whitney                 | 105.000                        | .000                            |
| Z                                 | -1.447                         | -5.095                          |
| Sig. asintót. (bilateral)         | .148                           | .000                            |
| Sig. exacta [2*(Sig. unilateral)] | .182 <sup>b</sup>              | .000 <sup>b</sup>               |

a. Variable de agrupación: Grupo

b. No corregidos para los empates.

En el pretest: de los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 0.148$  mayor que  $p = 0,05$  ( $p > \alpha$ ) y  $z = -1.447$  mayor que  $-1,96$  (punto crítico), por lo tanto se concluye que los estudiantes al inicio presentan resultados similares en cuanto al nivel de la regulación emocional, es decir no hay diferencia significativas entre el grupo control y experimental.

En el postest: de los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 000$  menor que  $p = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $z = -5.095$  menor que  $-1,96$  (punto crítico) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, comprobándose de este modo que: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente la regulación emocional en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

### **Hipótesis específica 3**

H0: La aplicación del taller de juegos dramáticos no mejora significativamente en la autoestima en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Ha: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente en la autoestima en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Tabla 30  
Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis específica 3

|                      | Grupo              | N  | Rango promedio | Suma de rangos |
|----------------------|--------------------|----|----------------|----------------|
| Autoestima (Pretest) | Grupo control      | 17 | 19.85          | 337.50         |
|                      | Grupo experimental | 17 | 15.15          | 257.50         |
|                      | Total              | 34 |                |                |
| Autoestima (Postest) | Grupo control      | 17 | 9.15           | 155.50         |
|                      | Grupo experimental | 17 | 25.85          | 439.50         |
|                      | Total              | 34 |                |                |

a. Variable de agrupación: Grupo

b. No corregidos para los empates.

Tabla 31  
Comparación de los grupos control y experimental en la autoestima en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

|                                   | Autoestima<br>(Pretest) | Autoestima<br>(Postest) |
|-----------------------------------|-------------------------|-------------------------|
| U de Mann-Whitney                 | 104.500                 | 2.500                   |
| W de Wilcoxon                     | 257.500                 | 155.500                 |
| Z                                 | -1.447                  | -4.953                  |
| Sig. asintót. (bilateral)         | .148                    | .000                    |
| Sig. exacta [2*(Sig. unilateral)] | .170 <sup>b</sup>       | .000 <sup>b</sup>       |

a. Variable de agrupación: Grupo

b. No corregidos para los empates.

En el pretest: de los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 0.148$  mayor que  $p = 0,05$  ( $p > \alpha$ ) y  $z = -1.447$  mayor que  $-1,96$  (punto crítico), por lo tanto se concluye que los estudiantes al inicio presentan resultados similares en cuanto al nivel de la autoestima, es decir no hay diferencia significativas entre el grupo control y experimental.

En el postest: de los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 000$  menor que  $p = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $z = -4.953$  menor que  $-1,96$  (punto crítico) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, comprobándose de este modo que: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente la autoestima en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

### Hipótesis específica 4

H0: La aplicación del taller de juegos dramáticos no mejora significativamente en las habilidades sociales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Ha: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente en las habilidades sociales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Tabla 32  
*Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis específica 4*

|                                | Grupo              | N  | Rango promedio | Suma de rangos |
|--------------------------------|--------------------|----|----------------|----------------|
| Habilidades sociales (Pretest) | Grupo control      | 17 | 19.38          | 329.50         |
|                                | Grupo experimental | 17 | 15.62          | 265.50         |
|                                | Total              | 34 |                |                |
| Habilidades sociales (Postest) | Grupo control      | 17 | 9.00           | 153.00         |
|                                | Grupo experimental | 17 | 26.00          | 442.00         |
|                                | Total              | 34 |                |                |

Tabla 33  
*Comparación de los grupos control y experimental en las habilidades sociales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.*

|                                   | Habilidades<br>sociales<br>(Pretest) | Habilidades<br>sociales<br>(Postest) |
|-----------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|
| U de Mann-Whitney                 | 112.500                              | .000                                 |
| Z                                 | -1.172                               | -5.051                               |
| Sig. asintót. (bilateral)         | .241                                 | .000                                 |
| Sig. exacta [2*(Sig. unilateral)] | .274 <sup>b</sup>                    | .000 <sup>b</sup>                    |

a. Variable de agrupación: Grupo

b. No corregidos para los empates.

En el pretest: de los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 0.241$  mayor que  $p = 0,05$  ( $p > \alpha$ ) y  $z = -1.172$  mayor que  $-1,96$  (punto crítico), por lo tanto se concluye que los estudiantes al inicio presentan resultados similares en cuanto al nivel de la autoestima, es decir no hay diferencias significativas entre el grupo control y experimental.



En el posttest: de los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 0,00$  menor que  $p = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $z = -5.051$  menor que  $-1,96$  (punto crítico) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, comprobándose de este modo que: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las habilidades sociales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

### Hipótesis específica 5

H0: La aplicación del taller de juegos dramáticos no mejora significativamente en las habilidades de vida en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Ha: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente en las habilidades de vida en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Tabla 34  
Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis específica 5

|                               | Grupo              | N  | Rango promedio | Suma de rangos |
|-------------------------------|--------------------|----|----------------|----------------|
| Habilidades de vida (Pretest) | Grupo control      | 17 | 20.09          | 341.50         |
|                               | Grupo experimental | 17 | 14.91          | 253.50         |
|                               | Total              | 34 |                |                |
| Habilidades de vida (Postest) | Grupo control      | 17 | 9.06           | 154.00         |
|                               | Grupo experimental | 17 | 25.94          | 441.00         |
|                               | Total              | 34 |                |                |

Tabla 35  
Comparación de los grupos control y experimental en las habilidades de vida en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

|                                   | Habilidades de vida (Pretest) | Habilidades de vida (Postest) |
|-----------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| U de Mann-Whitney                 | 100.500                       | 1.000                         |
| Z                                 | -1.602                        | -5.058                        |
| Sig. asintót. (bilateral)         | .109                          | .000                          |
| Sig. exacta [2*(Sig. unilateral)] | .131 <sup>b</sup>             | .000 <sup>b</sup>             |

a. Variable de agrupación: Grupo

b. No corregidos para los empates.

En el pretest: de los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 0.109$  mayor que  $p = 0,05$  ( $p > \alpha$ ) y  $z = -1.602$  mayor que  $-1,96$  (punto crítico), por lo tanto se concluye que los estudiantes al inicio presentan resultados similares en cuanto al nivel de la autoestima, es decir no hay diferencia significativas entre el grupo control y experimental.

En el postest: de los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 000$  menor que  $p = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $z = -5.058$  menor que  $-1,96$  (punto crítico) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, comprobándose de este modo que: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las habilidades de vida en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

## **IV. Discusión**

La presente investigación se desarrolló en la línea de investigación de innovaciones pedagógicas con el fin de crear un programa diseñado específicamente para que niños de 5 años puedan desarrollar sus competencias emocionales a través de estrategias dramáticas. Es por ello que se aplicó un pre y post test que se encarga de medir si el experimento tuvo un impacto significativo en estos estudiantes y compararlo con el grupo B (control).

Los resultados que se han obtenido revelan que la aplicación del taller sí mejoró las competencias emocionales según lo explicado a continuación.

La comparación de la variable competencias emocionales, en el pretest y posttest del grupo control se percibe que el 47.10% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, el 41.20% de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 64.70% en las competencias emocionales es decir presentaban dificultades en las competencias emocionales y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 88.20% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado.

La intervención realizada con este programa ha facilitado el progreso según los resultados del pre test, lo que va a influir en su desarrollo, quedando como misión de posteriores cursos, el reforzar las competencias alcanzadas; coincidimos entonces con Ramírez (2017) que afirma que En relación a las competencias emocionales en la medición pre test (antes de aplicar el programa “Érase una vez”), el 92% del total de sujetos de la muestra presentó un nivel de proceso y 4% en el nivel de inicio. Luego de aplicar el programa, el porcentaje fue mayoritario y acumulado en los niveles de proceso (4%) y de Logro (96%); siendo que los estudiantes ubicados en el nivel de Logro, presentan mayor conciencia emocional, regulan sus emociones de forma constante, son más autónomos en sus actividades por lo son mejores sus competencias vitales y de socialización con otros.

Pero estos resultados también son predecibles para Camacho quien ya en el 2012 descubre con su trabajo sobre el juego cooperativo en un aula de 5 años que sus habilidades sociales se incrementaron luego de llevar un programa de juegos cooperativos diseñado de acuerdo a sus características.

En la comparación de la conciencia emocional, en el pretest y postest del grupo control se percibe que el 52.90% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, el 35.30% de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio y logrado. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 47.10% en la conciencia emocional es decir presentaban dificultades en la conciencia emocional y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 58,80% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. En el estudio del 2017 luego de aplicar el programa, la conciencia emocional aumentó del 4% (pretest) al 81% del total de los sujetos de la muestra presentando entre sus características individuales: expresar sus propias emociones por medios corporales y faciales como también, identificar distintas emociones en sí mismos como en otros(as) compañeros(as) que le rodean.

Se determinó con la aplicación del taller de juegos dramáticos el 64.70% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. La comparación de la regulación emocional, en el pretest y postest del grupo control se percibe que el 58.80% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, el 41.20% de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 58.80% en la regulación emocional es decir presentaban dificultades y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 64.70% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. El estudio del 2017 la dimensión regulación emocional se establece que el 96% del total de niños y niñas de la muestra presentó un nivel de inicio. Después de aplicar el programa (postest), este porcentaje disminuyó al 4% y aumentó en el nivel de logro de un 0% (pretest) al 38% en la medición postest; por lo que los sujetos incluidos en

esta agrupación pueden practicar estrategias para disminuir, controlar o aumentar su percepción emocional, sensorial con respecto a otros y hacia sus propias acciones.

Se determinó que la aplicación del taller de juegos dramáticos el 64.70% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. La comparación de la autoestima, en el pretest y postest del grupo control se percibe que el 58.80% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 58.80% en la autoestima es decir presentaban dificultades y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 64.70% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. En relación a la autonomía emocional el estudio del 2017 muestra que el 62% del total presentó nivel de inicio y el 35% nivel de proceso en la muestra – medición pretest. Sin embargo, luego de aplicar el programa “Érase una vez”, los sujetos demostraron en un 77% del total en un nivel de inicio; existiendo a su vez un aumento, del 4% (pretest) al 23% en la categoría de logro; en donde los sujetos asumen responsabilidades al tomar decisiones, pueden demostrar una actitud positiva ante la vida; y son muy autónomos ante la decisión para expresar sentimientos a otros.

Se determinó que la aplicación del taller de juegos dramáticos el 70.60% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. La comparación de las habilidades sociales, en el pretest y postest del grupo control se percibe que el 52,90% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, el 41.20% de los estudiantes se encuentran en el nivel proceso. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 64.70% en las habilidades sociales es decir presentaban dificultades y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 70.60% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. En el estudio del 2017 la competencia social, presenta al 35% del total de sujetos en nivel de inicio, y el 62% se mostró en un nivel de proceso en la medición pretest (antes de aplicar el

programa). Por otro lado, existió una disminución evidente en el nivel de inicio ya que bajó al 0% del total de sujetos, y un aumento del más del 25% en el nivel de logro (medición= 31%); por lo que estos individuos logran: manifestar habilidades sociales, y presentar respeto hacia los demás.

Se determinó que la aplicación del taller de juegos dramáticos el 70.50% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado la comparación de las habilidades de vida, en el pretest y postest del grupo control se percibe que el 52,90% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, el 76.50% de los estudiantes se encuentran en el nivel proceso. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 70.60% en las habilidades de vida es decir presentaban dificultades y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 70.50% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. En la dimensión competencias para la vida (2017) y el bienestar en niños de 4 años, se detalla que del 77% en la medición pretest este porcentaje disminuyó al 35%; y el total acumulado de esta pérdida se reflejó en el aumento en el nivel de inicio de un 23 al 65% del total de sujetos que logran: identificar situaciones agradables y desagradables de su vida cotidiana; como también, buscan la generación de un bienestar social como también incluirse en ese tipo de bienestar.

## **V. Conclusiones**



Primera: Se determinó con la aplicación del taller de juegos dramáticos el 88.20% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. Asimismo según la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 000$  menor que  $p = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $z = -5.012$  menor que  $-1,96$  (punto crítico) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, comprobándose de este modo que: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Segunda: Se determinó con la aplicación del taller de juegos dramáticos el 58,80% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. Del mismo modo empleando la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney se comprobó los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 000$  menor que  $p = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $z = -5.736$  menor que  $-1,96$  (punto crítico) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, comprobándose de este modo que: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente la conciencia emocional en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Tercera: Se determinó con la aplicación del taller de juegos dramáticos el 64.70% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. También se comprobó empleando la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney donde los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 000$  menor que  $p = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $z = -5.095$  menor que  $-1,96$  (punto crítico) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, comprobándose de este modo que: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora

significativamente la regulación emocional en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Cuarta: Se determinó que la aplicación del taller de juegos dramáticos el 64.70% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. Asimismo según la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney se comprobó que los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 000$  menor que  $p = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $z = -4.953$  menor que  $-1,96$  (punto crítico) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, comprobándose de este modo que: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente la autoestima en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Quinta: Se determinó que la aplicación del taller de juegos dramáticos el 70.60% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. Asimismo según la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney se comprobó que los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 000$  menor que  $p = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $z = -5.051$  menor que  $-1,96$  (punto crítico) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, comprobándose de este modo que: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las habilidades sociales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Sexta: Se determinó que la aplicación del taller de juegos dramáticos el 70.50% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. Asimismo según la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney se comprobó que los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 000$  menor que  $p = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y

$z = -5.058$  menor que  $-1,96$  (punto crítico) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, comprobándose de este modo que: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las habilidades de vida en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

## **VI. Recomendaciones**

La presente investigación probó la hipótesis que alterna que confirma que los juegos dramáticos mejoran significativamente las competencias emocionales en estudiantes de 5 años de educación inicial por ello se consideró en brindar las siguientes recomendaciones a la institución.

Primera: Realizar la aplicación del programa en las otras secciones de cinco años y diversificar el currículo emocional para las otras aulas de tres y cuatro años y así poder estimular la educación emocional desde pequeños, brindándoles la oportunidad de conocerse ellos mismo, dramatizar y vivir experiencias estéticas.

Segunda: Extender el programa a el siguiente ciclo a fin de que los estudiantes implicados en el programa no pierdan continuidad en el desarrollo de las competencias emocionales.

Tercera: Capacitar a los docentes en el conocimiento de las competencias emocionales y de la importancia de los juegos dramáticos para continuar con el enfoque en la educación integral de los estudiantes.

Cuarta: Se sugiere con respecto a la lección de conciencia emocional poder reforzar con otras actividades para lograr mejores resultados en el reconocimiento de las propias emociones y de los demás.

Quinta: Se sugiere ampliar la duración de la lección de regulación emocional para mejorar los resultados obtenidos y afianzar las estrategias de regulación y control de impulsos en los estudiantes.

Sexta: Realizar un taller de para padres, para ofrecer orientaciones sobre como brindar un soporte emocional coherente para que los niños puedan desenvolverse en el medio que lo rodea.

## **VII. Referencias**

- Alessandri, S. M., Sullivan, M. W., & Lewis M. (1990). Violation of expectancies and frustration in early infancy. *Developmental Psychology*, 26, 738-744
- Bisquerra, R. y Pérez, N. (2007). *Las competencias emocionales*. Educación XXI, 10,
- Cañas, J. (1992) *Didáctica de la expresión dramática*. España: Octaedro
- Escalada, R. Taller de Títeres. Primera edición. Argentina. Aique Grupo editor.
- Genua, E. (2009) *Un tesoro en nuestras manos: Los títeres*.
- Giménez, M. – Fernández, M.- France, M. *Pensando las emociones. Programa de intervención para Educación infantil*.
- Glenn, A.- Cousins, J.- Helps, A. (2014) *Dificultades de comportamiento en edades muy tempranas. Estudio de casos reales*. Ediciones Narcea.
- Goleman, D. (2000) *Inteligencia Emocional*. Argentina: Grupo Zeta.
- Hinostroza, A. (1988) *El maestro y los títeres*. Lima: EDITORA "LIMA"
- Izaguirre, M. (2015) *Neuroproceso de la enseñanza y el aprendizaje*. Lima
- Kostelnik, M- Phipps, W.- Soderman, A. –Gregory, K. *El desarrollo social de los niños*. (2009) México: DELMAR CENGAGE Learning.
- Leuridan, J. (2016) *El sentido de las dimensiones éticas de la vida*. Lima: Fondo editorial Universidad de San Martín de Porres.
- López, E (2013) *Educación Emocional en la escuela. Actividades para la educación infantil (3 a 5 años) tomo I*. (México) Alfaomega
- Luengo, Á. (2014) *Cómo intervenir en los problemas de conductas infantiles*.
- Mestre, J.- Fernández. P. *Manual De inteligencia emocional*. (2012) Madrid. Pirámide.
- Mora, F. (2013) *Neuroeducación. Solo se puede aprender lo que uno ama*. Madrid: Alianza Editorial.
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. & Villagómez, A. ((2013). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de tesis*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Novara, D. Passerini, E. *Educación Socioafectiva. 150 actividades para conocerse, comunicarse y aprender de los conflictos*. (2005) Madrid. Ediciones Narcea.
- Palau, E. (2005) *Aspectos básicos del desarrollo infantil. La etapa de 0 a 6 años*. España. Editorial Grafos.

- Palou, S. (2010) *Sentir y crecer. EL crecimiento emocional en la infancia. Propuestas educativas*. 4ta Edición. España: Editorial Graó.
- Papalia, D. –WENDKOS, S. –DUSKIN, R. (2011) *Desarrollo Humano*. Undécima edición. México D.F: The McGraw Hill
- Piaget, J. *La representación del mundo en el niño*. (1933) 9° edición (2001) España. Ediciones Morata.
- Prados, M. (2014) *Manual de psicología de la educación. Para docentes de educación infantil y primaria*. Madrid. Ediciones Pirámide.
- Slade, P. (1978) *Expresión dramática infantil*. España: SANTILLANA.
- Tillería, D. (2003) *Títeres y máscaras en la educación. Una alternativa para la construcción del conocimiento*. Argentina: Ediciones Homo Sapiens.
- Warren, H. (2000) *Diccionario de Psicología*. (México) Fondo de cultura Económica.



## **Anexos**

## Anexos 1

### **Aplicación del taller de juegos dramáticos para mejorar las competencias emocionales en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018**

"Application of dramatic play workshop to improve emotional competencies in children of 5 years of San Antonio Marianistas - Callao school

Autor: Julia h Torres Lequernaqué

UCV Lima Norte

Correo (torresjacad@gmail.com)

#### **Resumen**

*La presente investigación titulada: “Aplicación del taller de juegos dramáticos para mejorar las competencias emocionales en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao tuvo como objetivo general determinar si la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora las competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.*

*El método empleado fue inductivo- deductivo, el tipo de investigación fue aplicada de nivel exploratorio de enfoque cuantitativo de diseño cuasi experimental. La población estuvo formada por 51 niños de 5 años la muestra por 34 niños de 5 años y el muestreo fue de tipo no probabilístico. La técnica empleada para recolectar información fue observación y los instrumentos de recolección de datos fueron (cuestionario y lista de cotejo) que fueron debidamente validados a través de juicios de expertos determinando su confiabilidad a través del estadístico de fiabilidad Alfa de Cronbach.*

*Se concluye que con la aplicación del taller de juegos dramáticos el 88.20% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado comprobándose de este modo que: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.*

**Palabras claves:** Juego dramático, competencias emocionales, actividad dramática

## **Abstract**

The present investigation entitled: "Application of the dramatic play workshop to improve emotional competences in 5-year-old children of the San Antonio Marianistas school - Callao had as a general objective to determine if the application of the dramatic play workshop improves the emotional competences in children of 5 years of the San Antonio Marianistas School- Callao.

The method used was inductive-deductive, the type of research was applied at the exploratory level of quantitative approach of quasi-experimental design. The population consisted of 51 children of 5 years, the sample was of 34 children of 5 years and the sample was non-probabilistic. The technique used to collect information was observation and the data collection instruments were (questionnaire and checklist) that were duly validated through expert judgments determining their reliability through the Cronbach's Alpha reliability statistic.

It is concluded that with the application of the dramatic play workshop, 88.20% of the students demonstrated that they overcame the difficulty ascending to the level achieved, thus verifying that: The application of the dramatic play workshop significantly improves the emotional competences in children of 5 years of age. Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

**Keywords:** Dramatic play, emotional competence, dramatic activity

## **Introducción.**

Esta investigación surgió de la realidad observada en clase con estudiantes del aula de 5 años y por ello se realizó la propuesta de utilizar juegos dramáticos para mejorar las competencias emocionales. Una vez identificado el problema se recurrió a buscar investigaciones relevantes que hayan generado un precedente para este tipo de casos. Así es que encontramos que hay una serie de investigaciones que se encuentran en el área de interés de la inteligencia emocional, aplicado en términos más actuales según el enfoque de Rafael Bisquerra, es decir las competencias emocionales. Hera, Cepa y Lara (2016) investigaron las competencias emocionales en niños de 2° grado de educación primaria encontrando en los resultados de la investigación las discrepancias del desarrollo de las mismas en función a la variable del sexo. Así es que en otra investigación relevante Riqueiro (2017) afirma que el juego dramático si contribuye al

desarrollo de las habilidades sociales y al desarrollo de conflictos interpersonales en niños de 3 años de educación inicial. La bibliografía especializada en educación emocional sugiere el enfoque de Rafael Bisquerra como el más actual ya que habla de su desarrollo progresivo como competencia. Divide las competencias emocionales en 5 conciencia emocional, regulación emocional, autoestima, habilidades sociales y habilidades de vida. Estas son las 5 dimensiones de la variable dependiente. La propuesta del taller de juegos se realizó adaptando el esquema de sesiones propuesto por Tomas Motos y Francisco Tejedo en su libro prácticas de dramatización (2007).

### **Materiales y métodos.**

Diseño de estudio. El diseño de la investigación fue cuasi- experimental. Ésta perteneció a las cuantitativas, porque durante la aplicación se manipuló intencionalmente la variable independiente para observar los efectos en la variable dependiente.

La población del presente estudio está conformada por 17 estudiantes de ambos sexos de 5 años de educación inicial del colegio San Antonio Marianistas y para elegir el tamaño de la muestra se utilizó el muestreo no probabilístico, en este caso fue en forma intencional ya que estuvo definido por la propia investigadora, conforme se detalla en la siguiente tabla.

### **Instrumentos**

Para la presente investigación se empleó como instrumento de recolección de datos el cuestionario de actitudes con preguntas abiertas evaluado con rúbrica para recopilar información sobre los niveles de las competencias emocionales de los niños tanto del grupo de control como del grupo experimental, en el pretest y en el postest. Luego se comprobaron los resultados para procesarlos y poder comprobar la eficacia del programa

realizado, El cuestionario, que es un documento que recoge en forma organizada los indicadores de las variables implicadas en el objetivo de la encuesta (Casas, et. al. 2003: 528).

## Resultados

Descripción de los resultados por variable y dimensión

Tabla 01

*Distribución de niveles de la variable competencias emocionales en niños de 5 año del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018.*

| Competencias emocionales | N | Control (n=17) | Grupo |                     |
|--------------------------|---|----------------|-------|---------------------|
|                          |   |                | N     | Experimental (n=17) |
| <i>Pretest</i>           |   |                |       |                     |
| Inicio                   | 4 | 23.5%          | 11    | 64.7%               |
| Proceso                  | 8 | 47.1%          | 5     | 29.4%               |
| Logrado                  | 5 | 29.4%          | 1     | 5.9%                |
| <i>Postest</i>           |   |                |       |                     |
| Inicio                   | 7 | 41.2%          | 0     | 0%                  |
| Proceso                  | 6 | 35.3%          | 2     | 11.8%               |
| Logrado                  | 4 | 23.5%          | 15    | 88.2%               |

Nota: Análisis estadístico. SSPS versión 22.

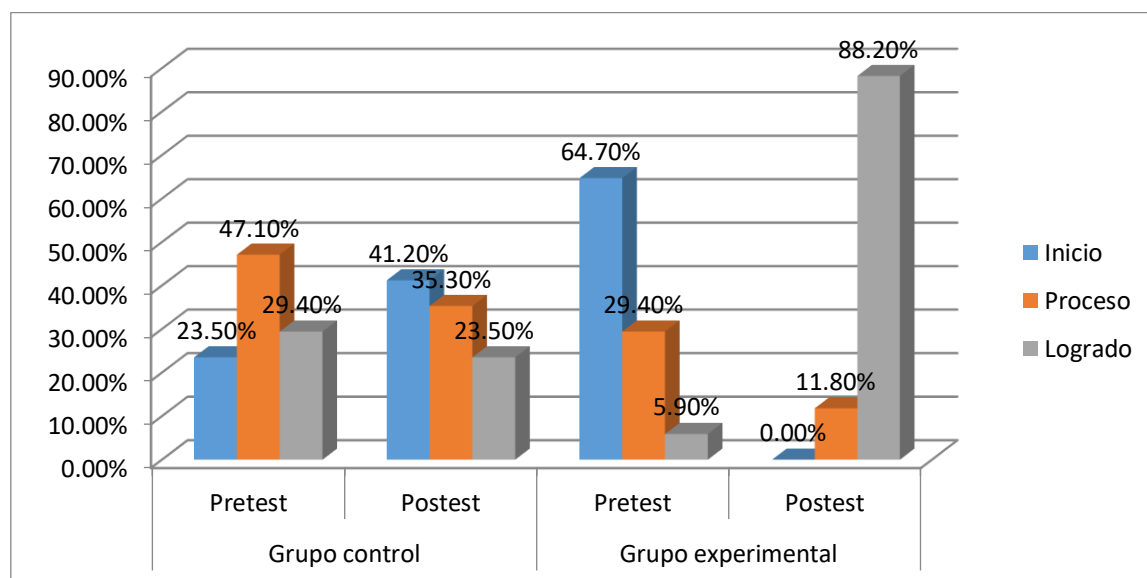


Figura 7 Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.

Se observa en la figura 1, la comparación de la variable competencias emocionales, en el pretest y postest del grupo control se percibe que el 47.10% de los

estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, el 41.20% de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 64.70% en las competencias emocionales es decir presentaban dificultades en las competencias emocionales y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 88.20% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado.

Tabla 02

Distribución de niveles de la conciencia emocional en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018.

| Conciencia emocional | Control |        | Grupo           |                     |
|----------------------|---------|--------|-----------------|---------------------|
|                      | N       | (n=17) | N               | Experimental (n=17) |
|                      |         |        | <i>Pretest</i>  |                     |
| Inicio               | 3       | 17.6%  | 8               | 47.1%               |
| Proceso              | 9       | 52.9%  | 6               | 35.3%               |
| Logrado              | 5       | 29.4%  | 3               | 17.6%               |
|                      |         |        | <i>Posttest</i> |                     |
| Inicio               | 6       | 35.3%  | 3               | 17.6%               |
| Proceso              | 5       | 29.4%  | 4               | 23.5%               |
| Logrado              | 6       | 35.3%  | 10              | 58.8%               |

Nota: Análisis estadístico.. SSPS versión 22.

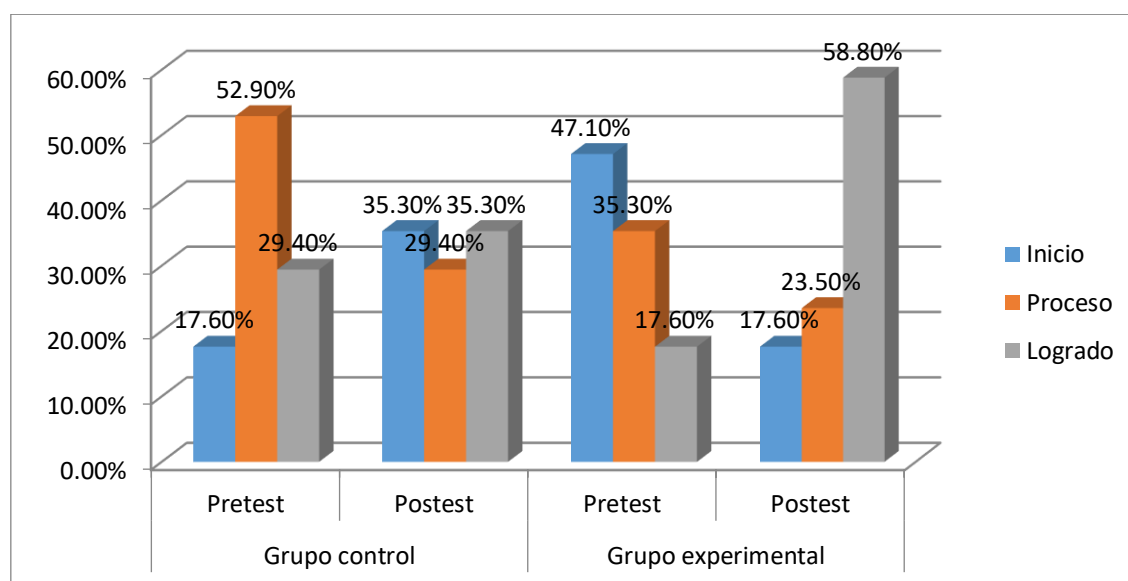


Figura 8 Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.

Se observa en la figura 2, la comparación de la conciencia emocional, en el pretest y posttest del grupo control se percibe que el 52.90% de los estudiantes se ubicaron

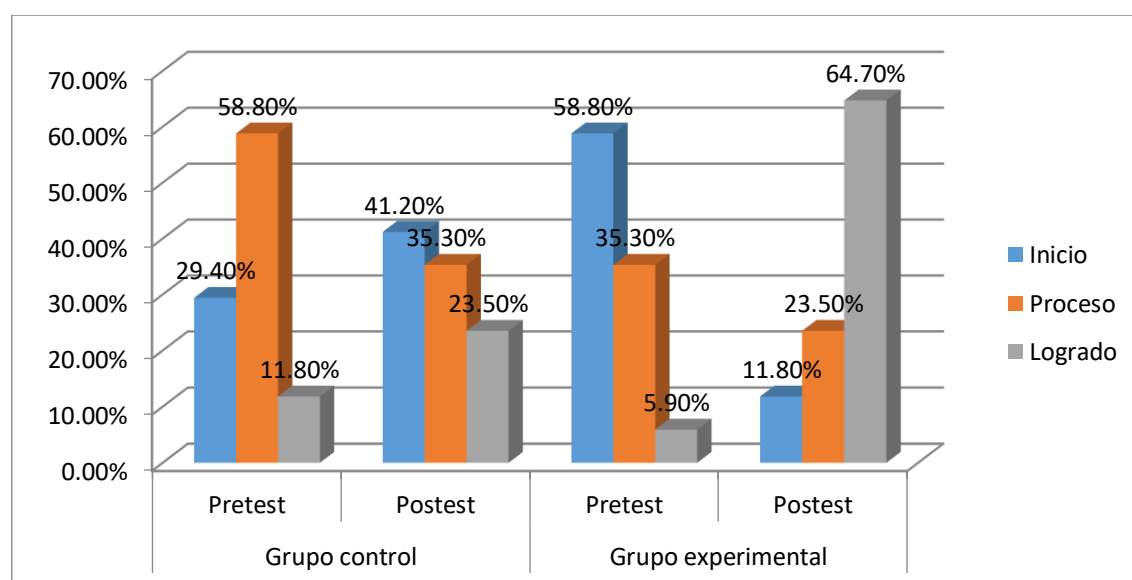
en el nivel proceso, el 35.30% de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio y logrado. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 47.10% en la conciencia emocional es decir presentaban dificultades en la conciencia emocional y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 58,80% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado.

Tabla 03

*Distribución de niveles de la regulación emocional en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018.*

| Regulación emocional | N  | Control<br>(n=17) | Grupo |                        |
|----------------------|----|-------------------|-------|------------------------|
|                      |    |                   | N     | Experimental<br>(n=17) |
| <i>Pretest</i>       |    |                   |       |                        |
| Inicio               | 5  | 29.4%             | 10    | 58.8%                  |
| Proceso              | 10 | 58.8%             | 6     | 35.3%                  |
| Logrado              | 2  | 11.8%             | 1     | 5.9%                   |
| <i>Posttest</i>      |    |                   |       |                        |
| Inicio               | 7  | 41.2%             | 2     | 11.8%                  |
| Proceso              | 6  | 35.3%             | 4     | 23.5%                  |
| Logrado              | 4  | 23.5%             | 11    | 64.7%                  |

Nota: Análisis estadístico. SSPS versión 22.



*Figura 9 Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.*

Se observa en la figura 3, la comparación de la regulación emocional, en el pretest y posttest del grupo control se percibe que el 58.80% de los estudiantes se ubicaron en el

nivel proceso, el 41.20% de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 58.80% en la regulación emocional es decir presentaban dificultades y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 64.70% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado.

Tabla 04  
*Distribución de niveles de la autoestima en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018.*

| Autoestima     | N  | Control (n=17) | Grupo N | Experimental (n=17) |
|----------------|----|----------------|---------|---------------------|
| <i>Pretest</i> |    |                |         |                     |
| Inicio         | 6  | 35.3%          | 10      | 58.8%               |
| Proceso        | 10 | 58.8%          | 5       | 29.4%               |
| Logrado        | 1  | 5.9%           | 2       | 11.8%               |
| <i>Postest</i> |    |                |         |                     |
| Inicio         | 6  | 35.3%          | 1       | 5.9%                |
| Proceso        | 10 | 58.8%          | 5       | 29.4%               |
| Logrado        | 1  | 5.9%           | 11      | 64.7%               |

Nota: Análisis estadístico. SSPS versión 22.

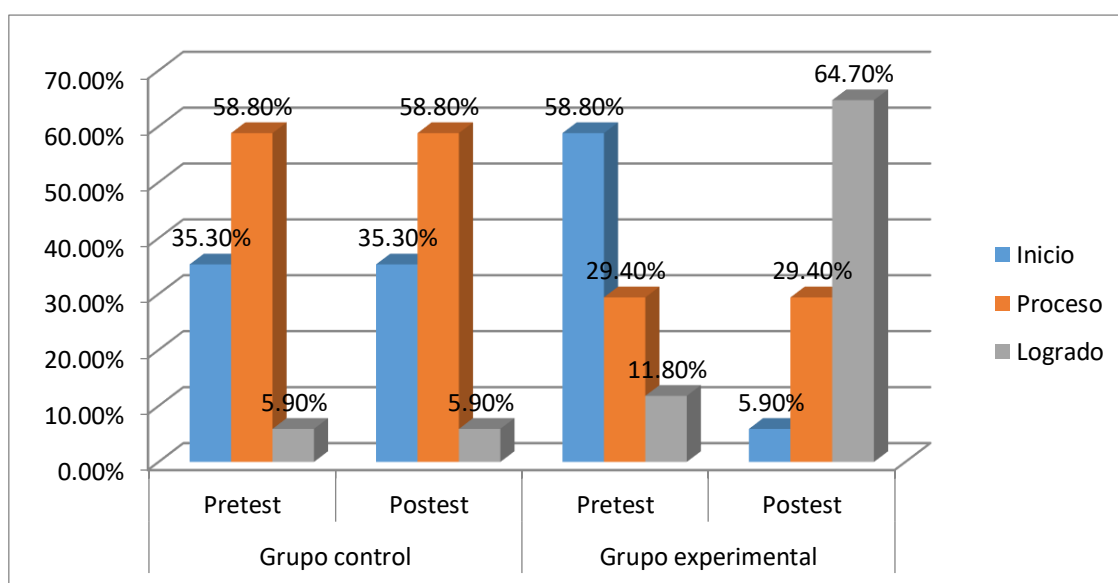


Figura 10 Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.



Se observa en la figura 4, la comparación de la autoestima, en el pretest y posttest del grupo control se percibe que el 58.80% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 58.80% en la autoestima es decir presentaban dificultades y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 64.70% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado.

Tabla 05

*Distribución de niveles de habilidades sociales en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018.*

| Habilidades sociales | N | Control<br>(n=17) | Grupo |                        |
|----------------------|---|-------------------|-------|------------------------|
|                      |   |                   | N     | Experimental<br>(n=17) |
| <i>Pretest</i>       |   |                   |       |                        |
| Inicio               | 5 | 29.4%             | 11    | 64.7%                  |
| Proceso              | 9 | 52.9%             | 4     | 23.5%                  |
| Logrado              | 3 | 17.6%             | 2     | 11.8%                  |
| <i>Posttest</i>      |   |                   |       |                        |
| Inicio               | 6 | 35.3%             | 1     | 5.9%                   |
| Proceso              | 7 | 41.2%             | 4     | 23.5%                  |
| Logrado              | 4 | 23.5%             | 12    | 70.6%                  |

Nota: Análisis estadístico. SSPS versión 22.

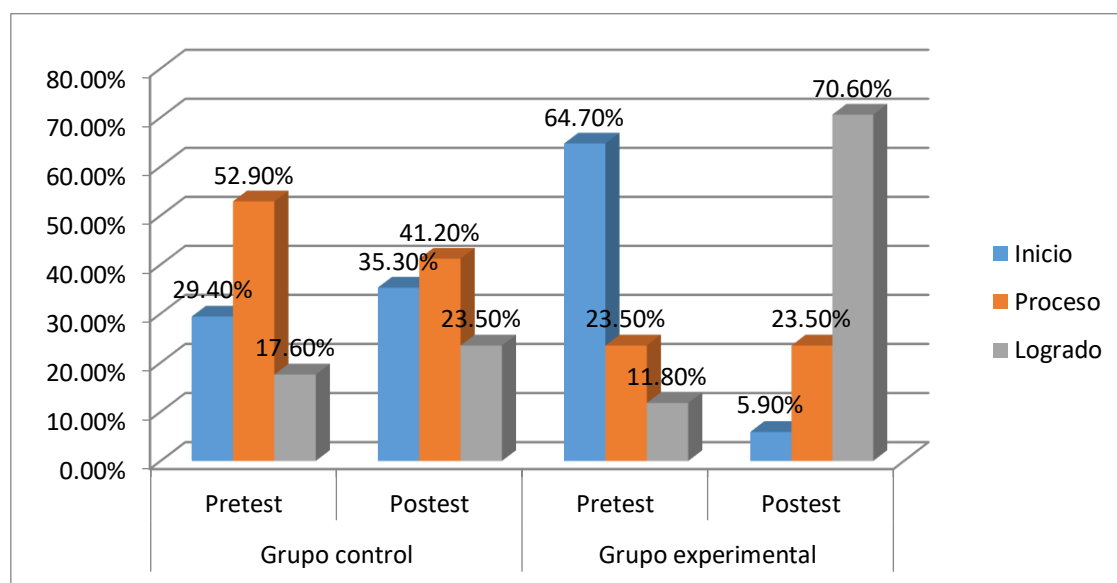


Figura 11. Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.

Se observa en la figura 5, la comparación de las habilidades sociales, en el pretest y posttest del grupo control se percibe que el 52,90% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, el 41.20% de los estudiantes se encuentran en el nivel proceso. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 64.70% en las habilidades sociales es decir presentaban dificultades y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 70.60% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado.

Tabla 06

*Distribución de niveles de habilidades de vida en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018.*

| Habilidades de vida | N  | Grupo          |                     |
|---------------------|----|----------------|---------------------|
|                     |    | Control (n=17) | Experimental (n=17) |
| <i>Pretest</i>      |    |                |                     |
| Inicio              | 7  | 41.2%          | 12 70.6%            |
| Proceso             | 9  | 52.9%          | 4 23.5%             |
| Logrado             | 1  | 5.9%           | 1 5.9%              |
| <i>Posttest</i>     |    |                |                     |
| Inicio              | 2  | 11.8%          | 1 5.9%              |
| Proceso             | 13 | 76.5%          | 3 17.6%             |
| Logrado             | 2  | 11.8%          | 13 76.5%            |

Nota: Análisis estadístico. SSPS versión 22.

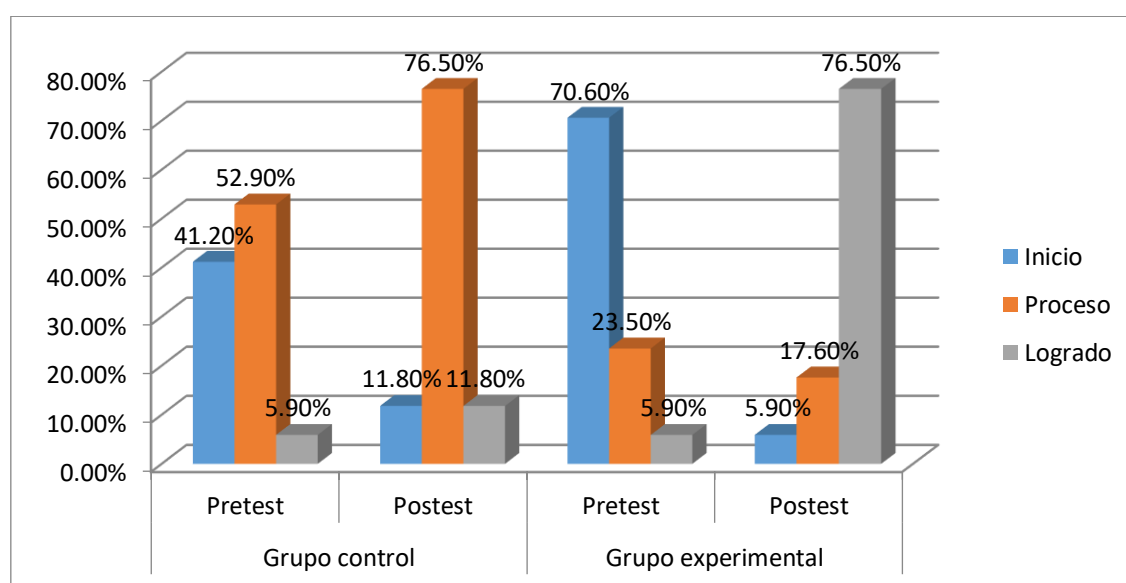


Figura 12. Diferencias entre pre-test y post-test del grupo control y experimental.

Se observa en la figura 6, la comparación de las habilidades de vida, en el pretest y posttest del grupo control se percibe que el 52,90% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, el 76.50% de los estudiantes se encuentran en el nivel proceso. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 70.60% en las habilidades de vida es decir presentaban dificultades y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 70.50% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado.

## **Discusión**

La presente investigación se desarrolló en la línea de investigación de innovaciones pedagógicas con el fin de crear un programa diseñado específicamente para que niños de 5 años puedan desarrollar sus competencias emocionales a través de estrategias dramáticas. Es por ello que se aplicó un pre y post test que se encarga de medir si el experimento tuvo un impacto significativo en estos estudiantes y compararlo con el grupo B (control).

Los resultados que se han obtenido revelan que la aplicación del taller si mejoró las competencias emocionales según lo explicado a continuación.

La comparación de la variable competencias emocionales, en el pretest y posttest del grupo control se percibe que el 47.10% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, el 41.20% de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 64.70% en las competencias emocionales es decir presentaban dificultades en las competencias emocionales y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller

de juegos dramáticos” el 88.20% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado.

La intervención realizada con este programa ha facilitado el progreso según los resultados del pre test, lo que va a influir en su desarrollo, quedando como misión de posteriores cursos, el reforzar las competencias alcanzadas; coincidimos entonces con Ramírez (2017) que afirma que En relación a las competencias emocionales en la medición pre test (antes de aplicar el programa “Érase una vez”), el 92% del total de sujetos de la muestra presentó un nivel de proceso y 4% en el nivel de inicio. Luego de aplicar el programa, el porcentaje fue mayoritario y acumulado en los niveles de proceso (4%) y de Logro (96%); siendo que los estudiantes ubicados en el nivel de Logro, presentan mayor conciencia emocional, regulan sus emociones de forma constante, son más autónomos en sus actividades por lo son mejores sus competencias vitales y de socialización con otros.

Pero estos resultados también son predecibles para Camacho quien ya en el 2012 descubre con su trabajo sobre el juego cooperativo en un aula de 5 años que sus habilidades sociales se incrementaron luego de llevar un programa de juegos cooperativos diseñado de acuerdo a sus características.

En la comparación de la conciencia emocional, en el pretest y postest del grupo control se percibe que el 52.90% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, el 35.30% de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio y logrado. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 47.10% en la conciencia emocional es decir presentaban dificultades en la conciencia emocional

y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 58,80% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. En el estudio del 2017 luego de aplicar el programa, la conciencia emocional aumentó del 4% (pretest) al 81% del total de los sujetos de la muestra presentando entre sus características individuales: expresar sus propias emociones por medios corporales y faciales como también, identificar distintas emociones en sí mismos como en otros(as) compañeros(as) que le rodean.

Se determinó con la aplicación del taller de juegos dramáticos el 64.70% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. La comparación de la regulación emocional, en el pretest y postest del grupo control se percibe que el 58.80% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, el 41.20% de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 58.80% en la regulación emocional es decir presentaban dificultades y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 64.70% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. El estudio del 2017 la dimensión regulación emocional se establece que el 96% del total de niños y niñas de la muestra presentó un nivel de inicio. Después de aplicar el programa (postest), este porcentaje disminuyó al 4% y aumentó en el nivel de logro de un 0% (pretest) al 38% en la medición postest; por lo que los sujetos incluidos en esta agrupación pueden practicar estrategias para disminuir, controlar o aumentar su percepción emocional, sensorial con respecto a otros y hacia sus propias acciones.

Se determinó que la aplicación del taller de juegos dramáticos el 64.70% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. La comparación de la autoestima, en el pretest y postest del grupo control se percibe que el 58.80% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 58.80% en la autoestima es decir presentaban dificultades y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 64.70% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. En relación a la autonomía emocional el estudio del 2017 muestra que el 62% del total presentó nivel de inicio y el 35% nivel de proceso en la muestra – medición pretest. Sin embargo, luego de aplicar el programa “Érase una vez”, los sujetos demostraron en un 77% del total en un nivel de inicio; existiendo a su vez un aumento, del 4% (pretest) al 23% en la categoría de logro; en donde los sujetos asumen responsabilidades al tomar decisiones, pueden demostrar una actitud positiva ante la vida; y son muy autónomos ante la decisión para expresar sentimientos a otros.

Se determinó que la aplicación del taller de juegos dramáticos el 70.60% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. la comparación de las habilidades sociales, en el pretest y postest del grupo control se percibe que el 52,90% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, el 41.20% de los estudiantes se encuentran en el nivel proceso. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 64.70% en las habilidades sociales es decir presentaban dificultades y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 70.60% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. En el estudio del

2017 la competencia social, presenta al 35% del total de sujetos en nivel de inicio, y el 62% se mostró en un nivel de proceso en la medición pretest (antes de aplicar el programa). Por otro lado, existió una disminución evidente en el nivel de inicio ya que bajo al 0% del total de sujetos, y un aumento del más del 25% en el nivel de logro (medición= 31%); por lo que estos individuos logran: manifestar habilidades sociales, y presentar respeto hacia los demás.

Se determinó que la aplicación del taller de juegos dramáticos el 70.50% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado la comparación de las habilidades de vida, en el pretest y posttest del grupo control se percibe que el 52,90% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, el 76.50% de los estudiantes se encuentran en el nivel proceso. Asimismo antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 70.60% en las habilidades de vida es decir presentaban dificultades y después de la ejecución de programa “Aplicación del taller de juegos dramáticos” el 70.50% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. En la dimensión competencias para la vida (2017) y el bienestar en niños de 4 años, se detalla que del 77% en la medición pretest este porcentaje disminuyó al 35%; y el total acumulado de esta pérdida se reflejó en el aumento en el nivel de inicio de un 23 al 65% del total de sujetos que logran: identificar situaciones agradables y desagradables de su vida cotidiana; como también, buscan la generación de un bienestar social como también incluirse en ese tipo de bienestar.

### **Conclusiones.**

Primera: Se determinó con la aplicación del taller de juegos dramáticos el 88.20% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado.

Asimismo según la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 0,000$  menor que  $p = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $z = -5.012$  menor que  $-1,96$  (punto crítico) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, comprobándose de este modo que: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Segunda: Se determinó con la aplicación del taller de juegos dramáticos el 58,80% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. Del mismo modo empleando la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney se comprobó los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 0,000$  menor que  $p = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $z = -5.736$  menor que  $-1,96$  (punto crítico) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, comprobándose de este modo que: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente la conciencia emocional en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Tercera: Se determinó con la aplicación del taller de juegos dramáticos el 64.70% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. También se comprobó empleando la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney donde los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 0,000$  menor que  $p = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $z = -5.095$  menor que  $-1,96$  (punto crítico) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, comprobándose de este modo que: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora



significativamente la regulación emocional en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Cuarta: Se determinó que la aplicación del taller de juegos dramáticos el 64.70% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. Asimismo según la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney se comprobó que los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 0,000$  menor que  $p = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $z = -4.953$  menor que  $-1,96$  (punto crítico) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, comprobándose de este modo que: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente la autoestima en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Quinta: Se determinó que la aplicación del taller de juegos dramáticos el 70.60% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. Asimismo según la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney se comprobó que los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel de significancia  $p = 0,000$  menor que  $p = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $z = -5.051$  menor que  $-1,96$  (punto crítico) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, comprobándose de este modo que: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las habilidades sociales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

Sexta: Se determinó que la aplicación del taller de juegos dramáticos el 70.50% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. Asimismo según la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney se comprobó que los resultados mostrados, se aprecia los estadísticos de los grupos de estudio, siendo el nivel

de significancia  $p = 0,000$  menor que  $p = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $z = -5.058$  menor que  $-1,96$  (punto crítico) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, comprobándose de este modo que: La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las habilidades de vida en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.

## Referencias.

- Alessandri, S. M., Sullivan, M. W., & Lewis M. (1990). Violation of expectancies and frustration in early infancy. *Developmental Psychology*, 26, 738-744
- Bisquerra, R. y Pérez, N. (2007). *Las competencias emocionales*. Educación XXI, 10,
- Cañas, J. (1992) *Didáctica de la expresión dramática*. España: Octaedro
- Escalada, R. Taller de Títeres. Primera edición. Argentina. Aique Grupo editor.
- Genua, E. (2009) *Un tesoro en nuestras manos: Los títeres*.
- Giménez, M. – Fernández, M.- France, M. *Pensando las emociones. Programa de intervención para Educación infantil*.
- Glenn, A.- Cousins, J.- Helps, A. (2014) *Dificultades de comportamiento en edades muy tempranas. Estudio de casos reales*. Ediciones Narcea.
- Goleman, D. (2000) *Inteligencia Emocional*. Argentina: Grupo Zeta.
- Hinostroza, A. (1988) *El maestro y los títeres*. Lima: EDITORA "LIMA"
- Izaguirre, M. (2015) *Neuroproceso de la enseñanza y el aprendizaje*. Lima
- Kostelnik, M- Phipps, W.- Soderman, A. –Gregory, K. *El desarrollo social de los niños*. (2009) México: DELMAR CENGAGE Learning.
- Leuridan, J. (2016) *El sentido de las dimensiones éticas de la vida*. Lima: Fondo editorial Universidad de San Martín de Porres.
- López, E (2013) *Educación Emocional en la escuela. Actividades para la educación infantil (3 a 5 años) tomo I*. (México) Alfaomega
- Luengo, Á. (2014) *Cómo intervenir en los problemas de conductas infantiles*.
- Mestre, J.- Fernández. P. *Manual De inteligencia emocional*. (2012) Madrid. Pirámide.
- Mora, F. (2013) *Neuroeducación. Solo se puede aprender lo que uno ama*.

Madrid: Alianza Editorial.

Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. & Villagómez, A. ((2013). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de tesis*. Bogotá: Ediciones de la U.

Novara, D. Passerini, E. *Educación Socioafectiva. 150 actividades para conocerse, comunicarse y aprender de los conflictos*. (2005) Madrid. Ediciones Narcea.

Palau, E. (2005) *Aspectos básicos del desarrollo infantil. La etapa de 0 a 6 años*. España. Editorial Grafos.

Palou, S. (2010) *Sentir y crecer. EL crecimiento emocional en la infancia. Propuestas educativas*. 4ta Edición. España: Editorial Graó.

Papalia, D. –WENDKOS, S. –DUSKIN, R. (2011) *Desarrollo Humano*. Undécima edición. México D.F: The McGraw Hill

Piaget, J. *La representación del mundo en el niño*. (1933) 9º edición (2001) España. Ediciones Morata.

Prados, M. (2014) *Manual de psicología de la educación. Para docentes de educación infantil y primaria*. Madrid. Ediciones Pirámide.

Slade, P. (1978) *Expresión dramática infantil*. España: SANTILLANA.

Tillería, D. (2003) *Títeres y máscaras en la educación. Una alternativa para la construcción del conocimiento*. Argentina: Ediciones Homo Sapiens.

Warren, H. (2000) *Diccionario de Psicología*. (México) Fondo de cultura Económica.

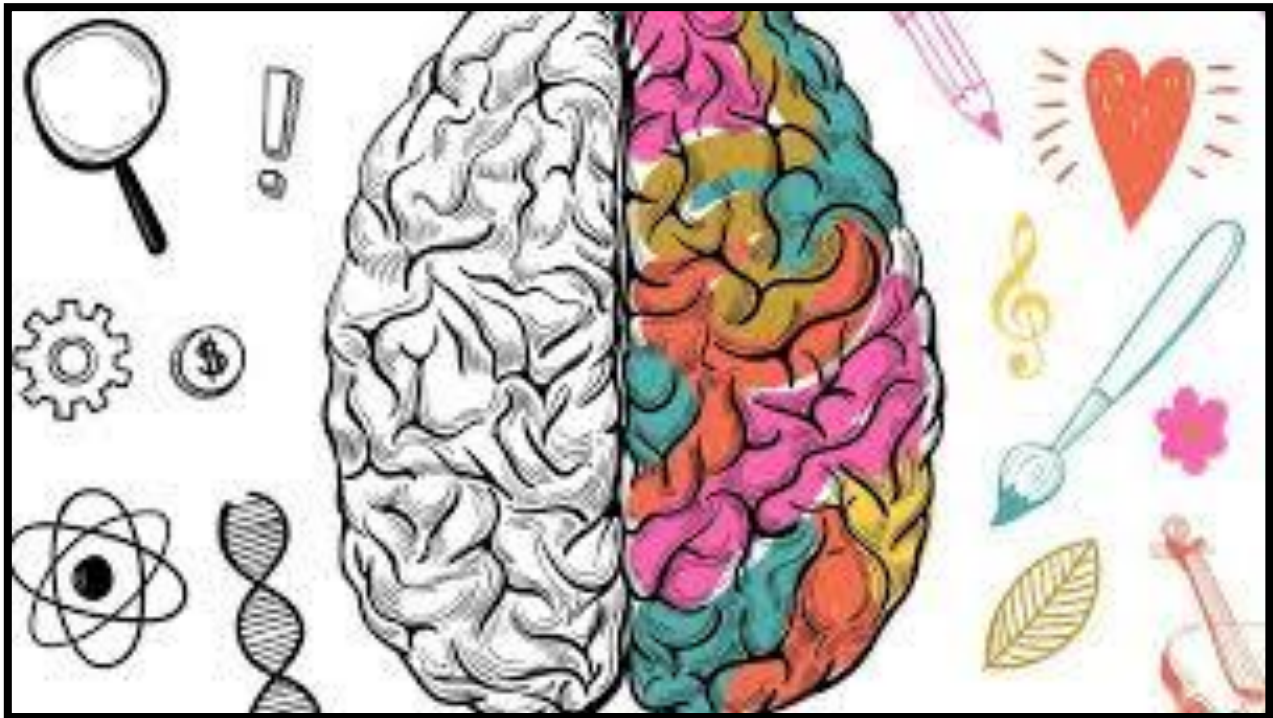
## Anexo 2

### Matriz de consistencia

#### Aplicación del taller de juegos dramáticos para mejorar las competencias emocionales en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018

| <b>PROBLEMAS</b>   | <b>OBJETIVOS</b>   | <b>HIPOTESIS</b>   | <b>VARIABLES</b>  |
|--|--|--|---|
| <p><u><i>Problema General</i></u></p> <p>¿De qué manera la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora las competencias emocionales de niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao?</p>  | <p><u><i>Objetivo General</i></u></p> <p>Determinar si la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora las competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao</p>  | <p><u><i>Hipótesis General</i></u></p> <p>La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.</p>   | <p><u>VARIABLE INDEPENDIENTE</u></p> <p><b>Juegos Dramáticos</b></p> <p><u>VARIABLE DEPENDIENTE</u></p> <p><b>Competencias emocionales</b><br/><i>Dimensiones:</i></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Conciencia emocional</li><li>2. Regulación emocional</li><li>3. Autoestima</li><li>4. Habilidades sociales</li><li>5. Habilidades de vida</li></ol> |
| <p><u><i>Problemas Específicos</i></u></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿De qué manera la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora la conciencia emocional de niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao?</li><li>2. ¿De qué manera la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora la regulación emocional de los niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao?</li><li>3. ¿De qué manera la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora la autoestima de los niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao?</li><li>4. ¿De qué manera la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora las habilidades sociales de los niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao?</li><li>5. ¿De qué manera la aplicación del taller de juegos dramáticos influye en las habilidades de vida de los niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao?</li></ol> | <p><u><i>Objetivos Específicos</i></u></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Determinar si la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora la conciencia emocional en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao</li><li>2. Determinar si la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora la regulación emocional en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao</li><li>3. Determinar si la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora la autoestima en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao</li><li>4. si la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora las habilidades sociales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao.</li><li>5. Determinar si la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora las habilidades de vida en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- Callao</li></ol> | <p><u><i>Hipótesis Específicas</i></u></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente la conciencia emocional en niños de 5 años.</li><li>2. La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente la regulación emocional en niños de 5 años.</li><li>3. La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente la autoestima en niños de 5 años.</li><li>4. La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las habilidades sociales en niños de 5 años.</li><li>5. La aplicación del taller de juegos dramáticos mejora significativamente las habilidades de vida en niños de 5 años.</li></ol> |   |

Anexo 3  
Instrumento de Recolección de datos



Cuestionario de evaluación de las competencias  
emocionales en niños de 5 años  
2018

d

## **Instrumento de evaluación de las competencias emocionales en niños de 5 años**

### **1. Fundamentos teóricos de la prueba**

La vida emocional está influenciada por los múltiples factores, fisiológicos, cognitivos y sociales que condicionan el desarrollo integral de la persona. Sroufe, en 1995, afirmaba que el desarrollo emocional y cognitivo progresan paralelamente, desde ese punto de vista, incidimos en que la educación debe velar por estos dos aspectos. En la actualidad, educar las emociones, no es solo un plus educativo, sino una necesidad. Ante esta demanda, han ido surgiendo teorías que avalan y son más ambiciosas en su impacto.

La educación emocional busca desarrollar en las personas competencias emocionales que las preparen para la vida. La formación humana debe estar presente a lo largo de las etapas de formación, por lo que es necesario contar con espacios que lleven a su impulso y así aumentar el bienestar personal y social. Es aquí donde las competencias emocionales, en sus diferentes dimensiones: conciencia emocional, autoestima, regulación emocional, habilidades sociales y habilidades de vida constituyen la base del ser.

Durante las primeras etapas de escolaridad, los estudiantes se encuentran más receptivos, y neurológicamente hablando están entretejiendo sus primeras redes sinápticas, por lo que resulta una edad ideal para una intervención de este tipo. Toda intervención debe realizarse con un diagnóstico previo que nos indicará el nivel en que se encuentran las competencias emocionales siendo este el caso del instrumento planteado.

El presente instrumento presenta ítems para las cinco dimensiones de la teoría planteada por Rafael Bizquerra.

#### **Material a utilizar**

Lápiz. Borrador, hoja de respuesta por estudiante, cartillas con imágenes.

#### **Edad de la aplicación**

De 5 a 6 años.

#### **Características**

El instrumento de evaluación incluye preguntas objetivas de dos tipos: respuesta corta y opción múltiple, por considerarse las más pertinentes dadas las características del grupo etario.

## **2. Aplicación de la prueba**

Las condiciones para la aplicación del presente instrumento son simples, se debe buscar un espacio libre de ruido, donde el evaluado pueda concentrarse con facilidad. En dicho espacio debe haber una mesa de trabajo, de preferencia a la altura del niño

En las preguntas que son de respuesta corta, el evaluador debe estar pendiente si el niño(a) entiende la pregunta, en caso de que el evaluado muestre inseguridad, deberá calificarse de acuerdo a ello, como se describe en la rúbrica. Como observaciones se debe tener en cuenta las reacciones afectivas del niño(a) durante el desarrollo de la prueba.

## **3. Interpretación de la prueba**

Al interpretar los resultados de la prueba se encuentra tres escalas de logro: Inicio, en proceso y logro, cada una de ellas descrita de acuerdo a la pregunta. Los puntajes totales de la prueba se catalogan de la siguiente manera:

| <b>INICIO</b> | <b>PROCESO</b> | <b>LOGRO</b> |
|---------------|----------------|--------------|
| 0-10          | 11-20          | 21-30        |

## **4. Pasos a Seguir en la aplicación del test**

Al iniciar la evaluación debe crearse un ambiente que estimule la confianza del estudiante para obtener las respuestas de forma espontánea.

Durante la aplicación, se le leerán las preguntas al estudiante y se le mostrarán las imágenes a fin de que responda de acuerdo al ítem. La hoja de respuestas debe permanecer al lado del evaluador, para ir marcando lo que dice el estudiante.

En las preguntas que sean de respuesta corta, se iniciará con un ejemplo, para animar al estudiante a contestar de acuerdo a su experiencia.

**Forma general del “Instrumento de evaluación de competencias emocionales en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas”**

**Conciencia Emocional:**

1. Reconoce por medio de imágenes las emociones: (miedo, ira, tristeza, alegría)

**INICIO**

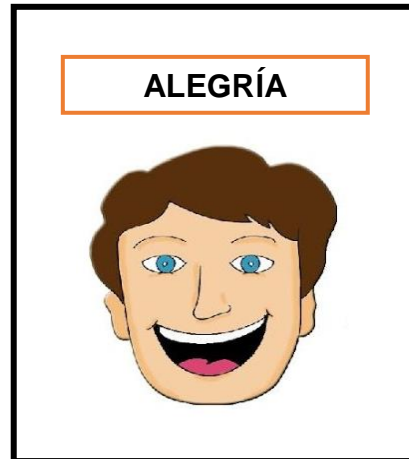
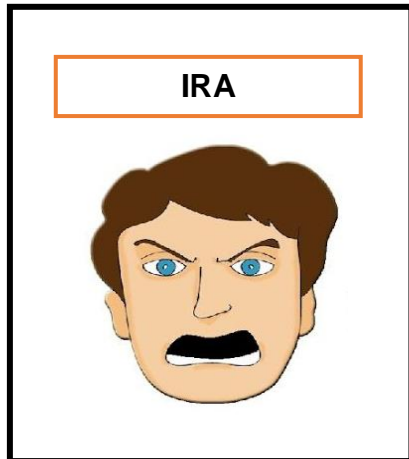
No coincide ninguna emoción con la imagen

**PROCESO**

Coincide al nombrar 1 o 2 emociones.

**LOGRO**

Coincide al nombrar 3 o 4 emociones.



2. Realiza gestos de acuerdo a la emoción que se le menciona (Alegría, tristeza, miedo, rabia)

**INICIO**

No realiza ningún gesto

**PROCESO**

Realiza solo dos gestos.

**LOGRO**

Realiza de 3 a 4 gestos.



3. Relaciona situaciones que se observan en las imágenes con emociones

**INICIO**

No le asigna emociones a imágenes mostradas.

**PROCESO**

La asigna emociones a dos de las imágenes mostradas.

**LOGRO**

Le asigna emociones a 3 o 4 de las imágenes mostradas.

Cómo te sentirías si



Llega un niño y tira tus juguetes

Cómo te sentirías si...



Te invitan un helado grande

Cómo te sentirías si



Viene hacia ti un perro ladrando muy fuerte

Cómo te sentirías si



Vas de paseo y te pierdes.

## REGULACIÓN EMOCIONAL:

4. Identifica situaciones que produzcan (miedo, ira, tristeza o alegría)

### **INICIO**

No relaciona ninguna de las imágenes con la emoción que se le nombra.

### **PROCESO**

Relaciona 1 o 2 imágenes con la emoción que se le nombra.

### **LOGRO**

Relaciona de 3 a 4 imágenes con la emoción que se le nombra.



¿Cuándo sientes

Quando me leen un



Quando me van a poner una inyección

¿Cuándo te sientes



Quando te dan propina



Quando te quitan un juguete

¿Cuándo sientes alegría?

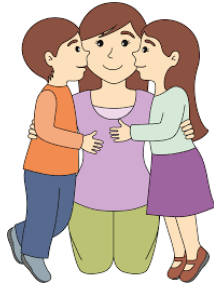


Quando rompes un



Quando juegas con tus amigos

**¿Cuándo sientes tristeza?**



**Quando estás con tu familia**



**Quando los juegos no salen como quieres**

5. Identifica las consecuencias de sus decisiones según las imágenes presentadas.

**INICIO**

No señala las consecuencias de sus actos en ninguna imagen.

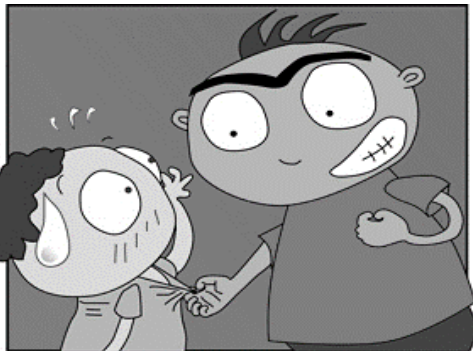
**PROCESO**

Señala las consecuencias de sus actos en 1 o 2 imágenes

**LOGRO**

Señala las consecuencias de sus actos en 3 o 4 imágenes

**¿Qué pasa si empujas a un compañero?**



**¿Cómo se sentirá mi compañero?**

**¿Qué pasa rayas el trabajo a un compañero?**



**¿Cómo se sentirá mi compañero?**

¿Qué pasa si le gritas a un compañero?



¿Cómo se sentirá mi compañero?

¿Qué pasa si abrazas a un compañero?



¿Cómo se sentirá mi compañero?

6. Menciona estrategias personales para actuar frente a las emociones de (Ira, miedo y tristeza).

| INICIO                                  | PROCESO             | LOGRO                      |
|---|---------------------|----------------------------|
| No indica ninguna estrategia a aplicar. | Indica 1 estrategia | Indica 2 o más estrategias |

### AUTOESTIMA

7. Menciona 3 características que tengas y que le agraden al resto.

| INICIO  | PROCESO  | LOGRO  |
|---|--|--|
| Intenta mencionar aspectos que realiza y que le agraden al resto. | Menciona con inseguridad aspectos que realiza y que le agraden al resto. | Menciona con seguridad 3 aspectos positivos que realiza y que le agraden al resto. |

8. Reconoce la importancia de su participación en los trabajos de grupo. (Se muestra un trabajo elaborado en el aula con anterioridad)

| INICIO                  | PROCESO                        | LOGRO  |
|-------------------------|--------------------------------|--|
| No reconoce sus aportes | Duda al identificar su aporte. | Identifica fácilmente cuál es su aporte en los trabajos. |

9. Reconoce cualidades positivas en sus compañeros.

| INICIO  | PROCESO   | LOGRO                    |
|---|---|--------------------------|
| No comenta ninguna cualidad sobre sus compañeros. | Comenta cuando se le sugieren algunas cualidades. | Comenta 1 o 2 cualidades |

## HABILIDADES SOCIALES

10. Menciona normas de convivencia que sean importantes para él.

INICIO

PROCESO

LOGRO

No comenta ninguna norma.

Comenta de 1 a 2 normas.

Comenta de 3 a más normas de convivencia

11. Selecciona las imágenes que demuestren actitudes positivas frente a las demás personas.

INICIO

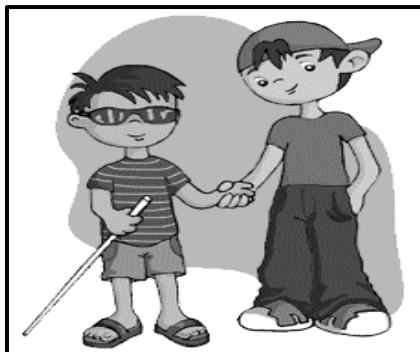
PROCESO

LOGRO

Señala imágenes donde se presentan actitudes positivas y negativas.

Ubica con dificultad las imágenes donde se realizan actitudes positivas.

Ubica con facilidad imágenes que representan actitudes positivas.



12. Identifica actitudes de ayuda hacia otros en las imágenes planteadas.

**INICIO**

No identifica actitudes de ayuda en ninguna imagen.

**PROCESO**

Identifica actitudes de ayuda en 1 de las imágenes planteadas

**LOGRO**

Identifica actitudes de ayuda en 2 o 3 imágenes.





## HABILIDADES DE VIDA

1. Identifica situaciones positivas y negativas que suceden en casa

**INICIO**

**PROCESO**

**LOGRO**

No coincide en 1 o ninguna imagen.

Coincide en 2 o 3 imágenes.

Coincide de 4 a más imágenes.





2. Selecciona hábitos positivos que debe realizar en casa o en la escuela.

**INICIO**

No reconoce 1 o ningún hábito positivo a realizar en casa o escuela.

**PROCESO**

Reconoce de 2 a 3 hábitos positivos a realizar en casa o escuela.

**LOGRO**

Reconoce de 4 a 6 hábitos positivos a realizar en casa o escuela.



**Pedir disculpas**



**Dormir tarde**



**Decir gracias**



**Dejar las cosas en su**





**Dejar los desperdicios  
en la basura**



**No gritar**

3. Propone ideas creativas para resolver un problema:

**Caso 1**

Dos niños llegan a buscar el mismo juguete.

**INICIO**

No propone ninguna idea.

**PROCESO**

Se muestra inseguro o repite la idea del compañero.

**LOGRO**

Propone 1 o más ideas creativas.

## Hoja de respuestas

NOMBRE:

AULA:

Marcar con un  si realiza la acción o con una  si es que no la realiza. En las preguntas de respuesta corta el evaluador tomará nota en las líneas punteadas.

### CONCIENCIA EMOCIONAL:

1. Reconoce por medio de imágenes las emociones: (Miedo, ira, tristeza, alegría)  
Imagen 1.....  
Imagen 2.....  
Imagen 3.....  
Imagen 4.....
2. Realiza gestos de acuerdo a la emoción que se le menciona (Alegría, tristeza, miedo, rabia)  
Emoción 1.....  
Emoción 2.....  
Emoción 3.....  
Emoción 4.....
3. Relaciona situaciones que se observan en las imágenes con emociones  
Imagen 1.....  
Imagen 2.....  
Imagen 3.....  
Imagen 4.....

### REGULACIÓN EMOCIONAL

4. Identifica situaciones que le produzcan (miedo, ira, tristeza o alegría)  
Imagen 1.....  
Imagen 2.....  
Imagen 3.....  
Imagen 4.....
5. Identifica las consecuencias de sus decisiones según las imágenes presentadas.  
Imagen 1.....  
Imagen 2.....  
Imagen 3.....  
Imagen 4.....
6. Menciona estrategias personales para actuar frente a las emociones de (Ira, miedo y tristeza).  
a) .....  
b) .....

### AUTOESTIMA

7. Menciona 3 características que tengas y que le agraden al resto.  
a) .....  
.....

- b) .....
- c) .....

8. Reconoce la importancia de su participación en los trabajos de grupo.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

9. Reconoce cualidades positivas en sus compañeros.

- a) .....
- b) .....

### HABILIDADES SOCIALES

10. Menciona normas de convivencia que sean importantes para él.

- a) .....
- b) .....
- c) .....

11. Selecciona las imágenes que demuestren actitudes positivas frente a las demás personas.

.....  
.....  
.....

- Imagen 1.....
- Imagen 2.....
- Imagen 3.....
- Imagen 4.....
- Imagen 5.....
- Imagen 6.....

12. Identifica actitudes de ayuda hacia otros en las imágenes planteadas.

- Imagen 1.....
- Imagen 2.....
- Imagen 3.....
- Imagen 4.....
- Imagen 5.....

### HABILIDADES DE VIDA

13. Identifica situaciones positivas y negativas que suceden en casa

- a) Imagen 1.....
- b) Imagen 2.....
- c) Imagen 3.....
- d) Imagen 4.....
- e) Imagen 5.....

- f) Imagen 6.....
- 14. Selecciona hábitos positivos que debe realizar en casa o en la escuela.
  - a) Imagen 1.....
  - b) Imagen 2.....
  - c) Imagen 3.....
  - d) Imagen 4.....
  - e) Imagen 5.....
  - f) Imagen 6.....

15. Propone ideas creativas para resolver un problema:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Escala descriptiva

| N°                          | INDICADOR  | INICIO  | PROCESO  | LOGRO  |
|-----------------------------|--|---|--|--|
| <b>CONCIENCIA EMOCIONAL</b> |  |   |  |  |
| 1.                          | Reconoce por medio de imágenes las emociones: (miedo, ira, tristeza, alegría).                 | No coincide ninguna emoción con la imagen                             | Coincide al nombrar 1 o 2 emociones.                                     | Coincide al nombrar 3 o 4 emociones.   |
| 2.                          | Realiza gestos para expresar emociones.  | No realiza ningún gesto   | Realiza solo dos gestos.   | Realiza de 3 a 4 gestos.   |
| 3.                          | Relaciona situaciones con las emociones.   | No le asigna emociones a imágenes mostradas.                          | La asigna emociones a dos de las imágenes mostradas.                     | Le asigna emociones a 3 o 4 de las imágenes mostradas.                             |
| <b>REGULACIÓN EMOCIONAL</b> |  |   |  |  |
| 4.                          | Identifica situaciones le produzcan (miedo, ira, tristeza o alegría).                          | No relaciona ninguna de las imágenes con la emoción que se le nombra. | Relaciona 1 o 2 imágenes con la emoción que se le nombra.                | Relaciona de 3 a 4 imágenes con la emoción que se le nombra.                       |
| 5.                          | Identifica las consecuencias de sus acciones, en las imágenes presentadas.                     | No señala las consecuencias de sus actos en ninguna imagen.           | Señala las consecuencias de sus actos en 1 o 2 imágenes                  | Señala las consecuencias de sus actos en 3 o 4 imágenes                            |
| 6.                          | Menciona estrategias personales para actuar frente a las emociones de (Ira, miedo y tristeza). | No indica ninguna estrategia a aplicar.                               | Indica 1 estrategia  | Indica 2 o más estrategias   |
| <b>AUTOESTIMA</b>           |  |   |  |  |
| 7.                          | Menciona 3 características que tengas y que le agraden al resto.                               | Intenta mencionar aspectos que realiza y que le agraden al resto.     | Menciona con inseguridad aspectos que realiza y que le agraden al resto. | Menciona con seguridad 3 aspectos positivos que realiza y que le agraden al resto. |
| 8.                          | Reconoce la importancia de su participación en los trabajos de grupo.                          | No reconoce sus aportes   | Duda al identificar su aporte.   | Identifica fácilmente cuál es su aporte en los trabajos.                           |
| 9.                          | Reconoce cualidades positivas en sus compañeros.   | No comenta ninguna cualidad sobre sus compañeros.                     | Comenta cuando se le sugieren algunas cualidades.                        | Comenta 1 o 2 cualidades   |
| <b>HABILIDADES SOCIALES</b> |  |   |  |  |
| 10.                         | Menciona normas de convivencia que sean importantes para él.                                   | No comenta ninguna norma.   | Comenta de 1 a 2 normas.   | Comenta de 3 a más normas de convivencia   |
| 11.                         | Selecciona las imágenes que demuestren actitudes positivas frente a las demás personas.        | Señala imágenes donde se presentan actitudes positivas y negativas.   | Ubica con dificultad las imágenes donde se realizan actitudes positivas. | Ubica con facilidad imágenes que representan actitudes positivas.                  |
| 12.                         | Identifica actitudes de ayuda hacia otros en las imágenes planteadas.                          | No identifica actitudes de ayuda en ninguna imagen.                   | Identifica actitudes de ayuda en 1 o 2 imágenes planteadas.              | Identifica actitudes de ayuda e 3 o 4 imágenes.                                    |
| <b>HABILIDADES DE VIDA</b>  |  |   |  |  |
| 13.                         | Identifica situaciones positivas y negativas que suceden en casa.                              | No coincide en 1 o ninguna imagen.                                    | Coincide en 2 o 3 imágenes.  | Coincide de 4 a más imágenes.  |
| 14.                         | Selecciona hábitos positivos que debe realizar en casa o en la escuela.                        | No reconoce 1 o ningún hábito positivo a realizar en casa o escuela.  | Reconoce de 2 a 3 hábitos positivos a realizar en casa o escuela.        | Reconoce de 4 a 6 hábitos positivos a realizar en casa o escuela.                  |
| 15.                         | Propone ideas creativas para resolver un problema  | No propone ninguna idea.  | Se muestra inseguro o repite la idea del compañero.                      | Propone 1 o más ideas creativas.   |

## Anexo 4

### Certificados de validación del instrumentos



#### CARTA DE PRESENTACIÓN

Dra. Virginia Cerafín

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante de la Escuela de Postgrado Sede Lima Norte, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi proyecto de investigación y con la cual optaré el grado de Maestro en Psicología Educativa.

El título de mi proyecto de investigación es: Juegos dramáticos para estimular las competencias emocionales en niños de 5 años del colegio "San Antonio Marianistas" - Callao y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas de investigación.

Expresándole mi sentimiento de respeto y consideración me suscribo de usted.

Atentamente,

  
\_\_\_\_\_  
Firma  
Torres Lequernaqué, Julia Luciana María  
D.N.I:47079945

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO:**

| N°  | DIMENSIÓN  | Pertinencia |    | Relevancia |    | Claridad |    | Sugerencias |
|-----|--|-------------|----|------------|----|----------|----|-------------|
|     |  | Si          | No | Si         | No | Si       | No |             |
|     | <b>CONCIENCIA EMOCIONAL</b>  |             |    |            |    |          |    |             |
| 1.  | Reconoce por medio de imágenes las emociones: (miedo, ira, tristeza, alegría).                 | /           |    | /          |    | /        |    |             |
| 2.  | Realiza gestos para expresar emociones.  | /           |    | /          |    | /        |    |             |
| 3.  | Relaciona situaciones con las emociones.   | /           |    | /          |    | /        |    |             |
|     | <b>REGULACIÓN EMOCIONAL</b>  |             |    |            |    |          |    |             |
| 4.  | Identifica situaciones que produzcan (miedo, ira, tristeza o alegría).                         | /           |    | /          |    | /        |    |             |
| 5.  | Identifica las consecuencias de sus acciones, en las imágenes presentadas.                     | /           |    | /          |    | /        |    |             |
| 6.  | Menciona estrategias personales para actuar frente a las emociones de (ira, miedo y tristeza). | /           |    | /          |    | /        |    |             |
|     | <b>AUTOESTIMA</b>  |             |    |            |    |          |    |             |
| 7.  | Menciona 3 características que tengas y que te agraden al resto.                               | /           |    | /          |    | /        |    |             |
| 8.  | Reconoce la importancia de su participación en los trabajos de grupo.                          | /           |    | /          |    | /        |    |             |
| 9.  | Reconoce cualidades positivas en sus compañeros.   | /           |    | /          |    | /        |    |             |
|     | <b>HABILIDADES SOCIALES</b>  |             |    |            |    |          |    |             |
| 10. | Menciona normas de convivencia que sean importantes para él.                                   | /           |    | /          |    | /        |    |             |
| 11. | Selecciona las imágenes que demuestren actitudes positivas frente a las demás personas.        | /           |    | /          |    | /        |    |             |
| 12. | Identifica actitudes de ayuda hacia otros en las imágenes planteadas.                          | /           |    | /          |    | /        |    |             |
|     | <b>HABILIDADES PARA LA VIDA</b>  |             |    |            |    |          |    |             |
| 13. | Identifica situaciones positivas y negativas que suceden en casa.                              | /           |    | /          |    | /        |    |             |
| 14. | Selecciona hábitos positivos que debe realizar en casa o en la escuela.                        | /           |    | /          |    | /        |    |             |
| 15. | Propone ideas creativas para resolver un problema  | /           |    | /          |    | /        |    |             |

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ X ] No aplicable [ ]

Aplicable después de corregir [ ] No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: Covafin Driano Virginia DNI: 31683051



### CARTA DE PRESENTACIÓN

Mg. Rosa Melchor E.

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante de la Escuela de Postgrado Sede Lima Norte, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi proyecto de investigación y con la cual optaré el grado de Maestro en Psicología Educativa.

El título de mi proyecto de investigación es: Juegos dramáticos para estimular las competencias emocionales en niños de 5 años del colegio "San Antonio Marianistas" - Callao y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas de investigación.

Expresándole mi sentimiento de respeto y consideración me suscribo de usted.

Atentamente.



Torres Lequernaqué, Julia Luciana María

D.N.I.:47079945



**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO:**

| N°  | DIMENSIÓN  | Pertinencia |    | Relevancia |    | Claridad |    | Sugerencias |
|-----|--|-------------|----|------------|----|----------|----|-------------|
|     |  | SI          | No | SI         | No | SI       | No |             |
|     | <b>CONCIENCIA EMOCIONAL</b>  |             |    |            |    |          |    |             |
| 1.  | Reconoce por medio de imágenes las emociones: (miedo, ira, tristeza, alegría).                 | /           |    | /          |    | /        |    |             |
| 2.  | Realiza gestos para expresar emociones.  | /           |    | /          |    | /        |    |             |
| 3.  | Relaciona situaciones con las emociones.   | /           |    | /          |    | /        |    |             |
|     | <b>REGULACIÓN EMOCIONAL</b>  |             |    |            |    |          |    |             |
| 4.  | Identifica situaciones que produzcan (miedo, ira, tristeza o alegría).                         | /           |    | /          |    | /        |    |             |
| 5.  | Identifica las consecuencias de sus acciones, en las imágenes presentadas.                     | /           |    | /          |    | /        |    |             |
| 6.  | Menciona estrategias personales para actuar frente a las emociones de (ira, miedo y tristeza). | /           |    | /          |    | /        |    |             |
|     | <b>AUTOESTIMA</b>  |             |    |            |    |          |    |             |
| 7.  | Menciona 3 características que tengas y que le agraden al resto.                               | /           |    | /          |    | /        |    |             |
| 8.  | Reconoce la importancia de su participación en los trabajos de grupo.                          | /           |    | /          |    | /        |    |             |
| 9.  | Reconoce cualidades positivas en sus compañeros.   | /           |    | /          |    | /        |    |             |
|     | <b>HABILIDADES SOCIALES</b>  |             |    |            |    |          |    |             |
| 10. | Menciona normas de convivencia que sean importantes para él.                                   | /           |    | /          |    | /        |    |             |
| 11. | Selecciona las imágenes que demuestren actitudes positivas frente a las demás personas.        | /           |    | /          |    | /        |    |             |
| 12. | Identifica actitudes de ayuda hacia otros en las imágenes planteadas.                          | /           |    | /          |    | /        |    |             |
|     | <b>HABILIDADES PARA LA VIDA</b>  |             |    |            |    |          |    |             |
| 13. | Identifica situaciones positivas y negativas que suceden en casa.                              | /           |    | /          |    | /        |    |             |
| 14. | Selecciona hábitos positivos que debe realizar en casa o en la escuela.                        | /           |    | /          |    | /        |    |             |
| 15. | Propone ideas creativas para resolver un problema.   | /           |    | /          |    | /        |    |             |

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Se hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ X ] No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: Melchor Espinoza Roso Paúl DNI: 40185775



### CARTA DE PRESENTACIÓN

Dra. Marta Nole

Presente


Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante de la Escuela de Postgrado Sede Lima Norte, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi proyecto de investigación y con la cual optaré el grado de Maestro en Psicología Educativa.

El título de mi proyecto de investigación es: Juegos dramáticos para estimular las competencias emocionales en niños de 5 años del colegio "San Antonio Marianistas" - Callao y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas de investigación.

Expresándole mi sentimiento de respeto y consideración me suscribo de usted.

Atentamente,



Firma

Torres Lequernaqué, Julia Luciana María

D.N.I.:47079945

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO**

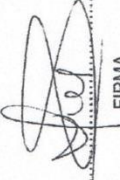
| N°  | DIMENSIÓN  | Pertinencia |    | Relevancia |    | Claridad |    | Sugerencias |
|-----|--|-------------|----|------------|----|----------|----|-------------|
|     |  | SI          | No | SI         | No | SI       | No |             |
|     | <b>CONCIENCIA EMOCIONAL</b>  |             |    |            |    |          |    |             |
| 1.  | Reconoce por medio de imágenes las emociones: (miedo, ira, tristeza, alegría).                 | X           |    | X          |    | X        |    |             |
| 2.  | Realiza gestos para expresar emociones.  | X           |    | X          |    | X        |    |             |
| 3.  | Relaciona situaciones con las emociones.   | X           |    | X          |    | X        |    |             |
|     | <b>REGULACIÓN EMOCIONAL</b>  |             |    |            |    |          |    |             |
| 4.  | Identifica situaciones que produzcan (miedo, ira, tristeza o alegría).                         | X           |    | X          |    | X        |    |             |
| 5.  | Identifica las consecuencias de sus acciones, en las imágenes presentadas.                     | X           |    | X          |    | X        |    |             |
| 6.  | Menciona estrategias personales para actuar frente a las emociones de (Ira, miedo y tristeza). | X           |    | X          |    | X        |    |             |
|     | <b>AUTOESTIMA</b>  |             |    |            |    |          |    |             |
| 7.  | Menciona 3 características que tengas y que le agraden al resto.                               | X           |    | X          |    | X        |    |             |
| 8.  | Reconoce la importancia de su participación en los trabajos de grupo.                          | X           |    | X          |    | X        |    |             |
| 9.  | Reconoce cualidades positivas en sus compañeros.   | X           |    | X          |    | X        |    |             |
|     | <b>HABILIDADES SOCIALES</b>  |             |    |            |    |          |    |             |
| 10. | Menciona normas de convivencia que sean importantes para él.                                   | X           |    | X          |    | X        |    |             |
| 11. | Selecciona las imágenes que demuestren actitudes positivas frente a las demás personas.        | X           |    | X          |    | X        |    |             |
| 12. | Identifica actitudes de ayuda hacia otros en las imágenes planteadas.                          | X           |    | X          |    | X        |    |             |
|     | <b>HABILIDADES PARA LA VIDA</b>  |             |    |            |    |          |    |             |
| 13. | Identifica situaciones positivas y negativas que suceden en casa.                              | X           |    | X          |    | X        |    |             |
| 14. | Selecciona hábitos positivos que debe realizar en casa o en la escuela.                        | X           |    | X          |    | X        |    |             |
| 15. | Propone ideas creativas para resolver un problema  | X           |    | X          |    | X        |    |             |

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [ X ]   Aplicable después de corregir [ ]   No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: Nole L. Martha   DNI: 02709686

Especialidad del validador: Docencia   Dr. Mg. \_\_\_\_\_

  
 .....  
 FIRMA



**Estadísticos total-elemento**

|          | Media de la escala si<br>se elimina el<br>elemento | Varianza de la<br>escala si se elimina<br>el elemento | Correlación<br>elemento-total<br>corregida | Alfa de Cronbach<br>si se elimina el<br>elemento |
|----------|--|---|--|--|
| VAR00001 | 9.2000   | 14.886  | .755                                       | .778   |
| VAR00002 | 9.2000   | 14.886  | .755                                       | .778   |
| VAR00003 | 9.2000   | 14.886  | .755                                       | .778   |
| VAR00004 | 9.9333   | 17.638  | .182                                       | .819   |
| VAR00005 | 9.8000   | 17.743  | .174                                       | .819   |
| VAR00006 | 10.2667  | 16.067  | .740                                       | .788   |
| VAR00007 | 9.8000   | 16.886  | .282                                       | .815   |
| VAR00008 | 9.9333   | 17.210  | .285                                       | .813   |
| VAR00009 | 10.2000  | 17.600  | .231                                       | .815   |
| VAR00010 | 10.1333  | 18.410  | -.018                                      | .837   |
| VAR00011 | 9.2000   | 14.886  | .755                                       | .778   |
| VAR00012 | 10.1333  | 18.838  | -.090                                      | .834   |
| VAR00013 | 9.2000   | 14.886  | .755                                       | .778   |
| VAR00014 | 10.0667  | 16.638  | .321                                       | .812   |
| VAR00015 | 10.2667  | 16.067  | .740                                       | .788   |

Nota: Elaboración propia. SSPS versión 22.

## Anexo 6

### Base de datos para determinar la fiabilidad de la variable

Base de dato de las competencias emocionales pretest del grupo control

| Evaluación de competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- PREPRUEBA |        |        |        |        |        |        |        |        |        |         |         |         |         |         |         |   |   |   |   |   |    |
|--|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---|---|---|---|---|----|
|  | ITEM 1 | ITEM 2 | ITEM 3 | ITEM 4 | ITEM 5 | ITEM 6 | ITEM 7 | ITEM 8 | ITEM 9 | ITEM 10 | ITEM 11 | ITEM 12 | ITEM 13 | ITEM 14 | ITEM 15 |   |   |   |   |   |    |
| Alumr  | 1      | 1      | 1      | 3      | 1      | 0      | 0      | 1      | 1      | 1       | 0       | 2       | 0       | 1       | 1       | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 8  |
| Alumr  | 2      | 1      | 1      | 4      | 1      | 1      | 0      | 2      | 0      | 1       | 1       | 2       | 0       | 0       | 0       | 0 | 1 | 2 | 1 | 4 | 12 |
| Alumr  | 1      | 1      | 0      | 2      | 0      | 0      | 0      | 0      | 0      | 0       | 0       | 0       | 1       | 0       | 0       | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 4  |
| Alumr  | 2      | 1      | 1      | 4      | 0      | 1      | 1      | 2      | 1      | 1       | 1       | 3       | 0       | 1       | 1       | 2 | 1 | 0 | 1 | 2 | 13 |
| Alumr  | 1      | 1      | 0      | 2      | 1      | 1      | 0      | 2      | 1      | 1       | 1       | 3       | 2       | 0       | 1       | 3 | 0 | 1 | 0 | 1 | 11 |
| Alumr  | 2      | 1      | 1      | 4      | 1      | 1      | 1      | 3      | 0      | 0       | 1       | 1       | 0       | 1       | 1       | 2 | 1 | 0 | 1 | 2 | 12 |
| Alumr  | 2      | 1      | 1      | 4      | 0      | 0      | 1      | 1      | 1      | 1       | 0       | 2       | 0       | 0       | 1       | 1 | 1 | 0 | 1 | 2 | 10 |
| Alumr  | 1      | 0      | 1      | 2      | 1      | 1      | 1      | 3      | 1      | 0       | 1       | 2       | 0       | 0       | 0       | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 9  |
| Alumr  | 2      | 1      | 0      | 3      | 1      | 1      | 1      | 3      | 2      | 1       | 1       | 4       | 1       | 1       | 0       | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 | 14 |
| Alumr  | 1      | 2      | 1      | 4      | 1      | 1      | 0      | 2      | 0      | 1       | 0       | 1       | 0       | 1       | 1       | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 9  |
| Alumr  | 1      | 0      | 1      | 2      | 1      | 0      | 1      | 2      | 1      | 0       | 0       | 1       | 1       | 0       | 1       | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 10 |
| Alumr  | 1      | 0      | 1      | 2      | 1      | 0      | 0      | 1      | 0      | 1       | 1       | 2       | 0       | 1       | 0       | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 7  |
| Alumr  | 0      | 2      | 0      | 2      | 1      | 1      | 0      | 2      | 1      | 1       | 0       | 2       | 1       | 0       | 1       | 2 | 0 | 1 | 0 | 1 | 9  |
| Alumr  | 1      | 1      | 2      | 4      | 0      | 1      | 1      | 2      | 0      | 0       | 1       | 1       | 0       | 1       | 0       | 1 | 1 | 0 | 1 | 2 | 10 |
| Alumr  | 1      | 1      | 1      | 3      | 0      | 1      | 0      | 1      | 1      | 0       | 1       | 2       | 0       | 0       | 0       | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 7  |
| Alumr  | 1      | 0      | 1      | 2      | 1      | 0      | 1      | 2      | 0      | 1       | 0       | 1       | 1       | 0       | 1       | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 | 9  |
| Alumr  | 2      | 1      | 1      | 4      | 0      | 0      | 1      | 1      | 1      | 0       | 1       | 2       | 0       | 0       | 1       | 1 | 1 | 0 | 1 | 2 | 10 |

Base de dato de las competencias emocionales pretest del grupo experimental

| Evaluación de competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- PREPRUEBA |        |        |        |        |        |        |        |        |        |         |         |         |         |         |         |   |   |   |   |   |    |
|--|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---|---|---|---|---|----|
|  | ITEM 1 | ITEM 2 | ITEM 3 | ITEM 4 | ITEM 5 | ITEM 6 | ITEM 7 | ITEM 8 | ITEM 9 | ITEM 10 | ITEM 11 | ITEM 12 | ITEM 13 | ITEM 14 | ITEM 15 |   |   |   |   |   |    |
| Alumr  | 1      | 1      | 1      | 3      | 1      | 0      | 0      | 1      | 1      | 1       | 0       | 2       | 0       | 1       | 1       | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 8  |
| Alumr  | 2      | 1      | 1      | 4      | 1      | 1      | 0      | 2      | 0      | 1       | 0       | 1       | 0       | 0       | 0       | 0 | 1 | 2 | 1 | 4 | 11 |
| Alumr  | 1      | 1      | 0      | 2      | 0      | 0      | 0      | 0      | 0      | 0       | 0       | 0       | 1       | 0       | 0       | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 4  |
| Alumr  | 2      | 1      | 1      | 4      | 0      | 1      | 1      | 2      | 1      | 1       | 1       | 3       | 0       | 1       | 1       | 2 | 1 | 0 | 0 | 1 | 12 |
| Alumr  | 1      | 1      | 0      | 2      | 1      | 1      | 0      | 2      | 1      | 1       | 0       | 2       | 2       | 0       | 0       | 2 | 0 | 1 | 0 | 1 | 9  |
| Alumr  | 2      | 1      | 1      | 4      | 1      | 1      | 0      | 2      | 0      | 0       | 0       | 0       | 0       | 1       | 0       | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 8  |
| Alumr  | 2      | 1      | 1      | 4      | 0      | 0      | 0      | 0      | 1      | 0       | 0       | 1       | 0       | 0       | 1       | 1 | 1 | 0 | 1 | 2 | 8  |
| Alumr  | 1      | 0      | 1      | 2      | 1      | 1      | 0      | 2      | 1      | 0       | 0       | 1       | 0       | 0       | 0       | 0 | 2 | 0 | 0 | 2 | 7  |
| Alumr  | 2      | 1      | 0      | 3      | 1      | 1      | 1      | 3      | 2      | 1       | 1       | 4       | 1       | 1       | 0       | 2 | 0 | 1 | 1 | 2 | 14 |
| Alumr  | 1      | 2      | 1      | 4      | 0      | 1      | 0      | 1      | 0      | 1       | 0       | 1       | 0       | 0       | 1       | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 7  |
| Alumr  | 1      | 0      | 1      | 2      | 0      | 0      | 0      | 0      | 1      | 0       | 0       | 1       | 0       | 0       | 0       | 0 | 1 | 1 | 0 | 2 | 5  |
| Alumr  | 1      | 0      | 1      | 2      | 1      | 0      | 0      | 1      | 0      | 1       | 1       | 2       | 0       | 0       | 0       | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5  |
| Alumr  | 0      | 2      | 0      | 2      | 1      | 1      | 0      | 2      | 1      | 1       | 0       | 2       | 1       | 0       | 1       | 2 | 0 | 1 | 0 | 1 | 9  |
| Alumr  | 1      | 1      | 2      | 4      | 0      | 1      | 1      | 2      | 0      | 0       | 0       | 0       | 0       | 1       | 0       | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 8  |
| Alumr  | 1      | 1      | 1      | 3      | 0      | 1      | 0      | 1      | 1      | 0       | 1       | 2       | 0       | 0       | 0       | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6  |
| Alumr  | 1      | 0      | 1      | 2      | 1      | 0      | 0      | 1      | 0      | 1       | 0       | 1       | 1       | 0       | 1       | 2 | 0 | 1 | 0 | 1 | 7  |
| Alumr  | 2      | 1      | 1      | 4      | 0      | 0      | 0      | 0      | 0      | 0       | 0       | 0       | 0       | 0       | 1       | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 6  |

Base de dato de las competencias emocionales postest del grupo control

| Evaluación de competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- PREPRUEBA |        |        |        |        |        |        |        |        |        |         |         |         |         |         |         |   |   |    |  |  |  |
|--|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---|---|----|--|--|--|
|  | ITEM 1 | ITEM 2 | ITEM 3 | ITEM 4 | ITEM 5 | ITEM 6 | ITEM 7 | ITEM 8 | ITEM 9 | ITEM 10 | ITEM 11 | ITEM 12 | ITEM 13 | ITEM 14 | ITEM 15 |   |   |    |  |  |  |
| Alumr  | 1      | 1      | 1      | 3      | 1      | 0      | 0      | 1      | 1      | 1       | 0       | 2       | 0       | 1       | 1       | 0 | 0 | 8  |  |  |  |
| Alumr  | 2      | 1      | 1      | 4      | 1      | 1      | 0      | 2      | 0      | 1       | 0       | 1       | 0       | 0       | 0       | 1 | 2 | 11 |  |  |  |
| Alumr  | 1      | 1      | 0      | 2      | 0      | 0      | 0      | 0      | 0      | 0       | 0       | 0       | 1       | 0       | 0       | 1 | 1 | 6  |  |  |  |
| Alumr  | 2      | 1      | 1      | 4      | 0      | 1      | 1      | 2      | 1      | 1       | 1       | 3       | 0       | 1       | 1       | 2 | 1 | 14 |  |  |  |
| Alumr  | 1      | 1      | 0      | 2      | 1      | 1      | 0      | 2      | 1      | 1       | 1       | 3       | 2       | 0       | 1       | 3 | 0 | 12 |  |  |  |
| Alumr  | 2      | 1      | 1      | 4      | 1      | 1      | 0      | 2      | 0      | 0       | 0       | 0       | 0       | 1       | 1       | 2 | 1 | 10 |  |  |  |
| Alumr  | 2      | 1      | 1      | 4      | 0      | 0      | 1      | 1      | 1      | 1       | 1       | 3       | 0       | 0       | 1       | 1 | 1 | 12 |  |  |  |
| Alumr  | 1      | 0      | 1      | 2      | 1      | 1      | 1      | 3      | 1      | 0       | 0       | 1       | 0       | 0       | 0       | 0 | 2 | 10 |  |  |  |
| Alumr  | 2      | 1      | 0      | 3      | 1      | 1      | 1      | 3      | 2      | 1       | 1       | 4       | 1       | 1       | 0       | 2 | 0 | 14 |  |  |  |
| Alumr  | 1      | 2      | 1      | 4      | 0      | 1      | 0      | 1      | 0      | 1       | 1       | 2       | 1       | 0       | 1       | 2 | 0 | 10 |  |  |  |
| Alumr  | 1      | 0      | 1      | 2      | 0      | 0      | 1      | 1      | 1      | 0       | 1       | 2       | 1       | 0       | 0       | 1 | 1 | 9  |  |  |  |
| Alumr  | 1      | 0      | 1      | 2      | 1      | 0      | 1      | 2      | 0      | 1       | 1       | 2       | 0       | 0       | 1       | 1 | 1 | 10 |  |  |  |
| Alumr  | 0      | 2      | 0      | 2      | 1      | 1      | 1      | 3      | 1      | 1       | 1       | 3       | 1       | 0       | 1       | 2 | 0 | 12 |  |  |  |
| Alumr  | 1      | 1      | 2      | 4      | 0      | 1      | 1      | 2      | 0      | 0       | 1       | 1       | 1       | 1       | 0       | 2 | 1 | 12 |  |  |  |
| Alumr  | 1      | 1      | 1      | 3      | 0      | 1      | 0      | 1      | 1      | 0       | 1       | 2       | 1       | 0       | 1       | 2 | 0 | 10 |  |  |  |
| Alumr  | 1      | 0      | 1      | 2      | 1      | 0      | 1      | 2      | 0      | 1       | 0       | 1       | 1       | 1       | 1       | 3 | 0 | 10 |  |  |  |
| Alumr  | 2      | 1      | 1      | 4      | 0      | 0      | 1      | 1      | 1      | 1       | 1       | 3       | 1       | 1       | 1       | 3 | 1 | 14 |  |  |  |



Base de dato de las competencias emocionales postest del grupo experimental

| Evaluación de competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas- PREPRUEBA |        |        |        |        |        |        |        |        |        |         |         |         |         |         |         |   |   |   |   |   |    |
|--|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---|---|---|---|---|----|
|  | ITEM 1 | ITEM 2 | ITEM 3 | ITEM 4 | ITEM 5 | ITEM 6 | ITEM 7 | ITEM 8 | ITEM 9 | ITEM 10 | ITEM 11 | ITEM 12 | ITEM 13 | ITEM 14 | ITEM 15 |   |   |   |   |   |    |
| Alumr  | 1      | 1      | 1      | 3      | 1      | 2      | 2      | 5      | 1      | 1       | 2       | 4       | 2       | 1       | 1       | 4 | 2 | 2 | 2 | 6 | 22 |
| Alumr  | 2      | 2      | 2      | 6      | 1      | 2      | 2      | 5      | 2      | 1       | 2       | 5       | 2       | 2       | 2       | 6 | 1 | 2 | 1 | 4 | 26 |
| Alumr  | 1      | 2      | 2      | 5      | 2      | 2      | 2      | 6      | 2      | 2       | 2       | 6       | 1       | 2       | 2       | 5 | 1 | 2 | 2 | 5 | 27 |
| Alumr  | 2      | 2      | 1      | 5      | 2      | 2      | 1      | 5      | 2      | 1       | 1       | 4       | 2       | 1       | 1       | 4 | 2 | 2 | 2 | 6 | 24 |
| Alumr  | 1      | 2      | 2      | 5      | 1      | 2      | 2      | 5      | 1      | 1       | 2       | 4       | 2       | 2       | 2       | 6 | 2 | 1 | 2 | 5 | 25 |
| Alumr  | 2      | 1      | 2      | 5      | 1      | 2      | 2      | 5      | 2      | 2       | 2       | 6       | 2       | 1       | 2       | 5 | 2 | 2 | 2 | 6 | 27 |
| Alumr  | 2      | 2      | 2      | 6      | 2      | 2      | 2      | 6      | 1      | 2       | 2       | 5       | 2       | 2       | 1       | 5 | 2 | 2 | 1 | 5 | 27 |
| Alumr  | 1      | 2      | 2      | 5      | 2      | 2      | 2      | 6      | 1      | 2       | 2       | 5       | 2       | 2       | 2       | 6 | 2 | 2 | 2 | 6 | 28 |
| Alumr  | 2      | 1      | 2      | 5      | 2      | 2      | 2      | 6      | 2      | 2       | 1       | 5       | 1       | 1       | 2       | 4 | 2 | 2 | 1 | 5 | 25 |
| Alumr  | 2      | 2      | 1      | 5      | 2      | 1      | 2      | 5      | 2      | 2       | 2       | 6       | 2       | 2       | 1       | 5 | 2 | 2 | 2 | 6 | 27 |
| Alumr  | 2      | 2      | 2      | 6      | 2      | 2      | 2      | 6      | 1      | 2       | 2       | 5       | 2       | 2       | 2       | 6 | 2 | 2 | 2 | 6 | 29 |
| Alumr  | 1      | 2      | 1      | 4      | 2      | 2      | 2      | 6      | 2      | 2       | 1       | 5       | 2       | 2       | 2       | 6 | 2 | 2 | 2 | 6 | 27 |
| Alumr  | 2      | 2      | 2      | 6      | 2      | 2      | 2      | 6      | 1      | 1       | 2       | 4       | 1       | 2       | 1       | 4 | 2 | 2 | 2 | 6 | 26 |
| Alumr  | 2      | 2      | 2      | 6      | 2      | 2      | 1      | 5      | 2      | 2       | 2       | 6       | 2       | 1       | 2       | 5 | 2 | 2 | 2 | 6 | 28 |
| Alumr  | 2      | 2      | 2      | 6      | 2      | 2      | 2      | 6      | 1      | 2       | 1       | 4       | 2       | 2       | 2       | 6 | 2 | 2 | 2 | 6 | 28 |
| Alumr  | 1      | 2      | 2      | 5      | 1      | 2      | 2      | 5      | 2      | 1       | 2       | 5       | 1       | 2       | 1       | 4 | 2 | 1 | 2 | 5 | 24 |
| Alumr  | 2      | 2      | 1      | 5      | 2      | 2      | 2      | 6      | 2      | 2       | 2       | 6       | 2       | 2       | 1       | 5 | 1 | 2 | 2 | 5 | 27 |

## Anexo 7

### Constancia emitida por la institución que acredite el estudio in situ



*Colegio San Antonio Marianistas*



#### CONSTANCIA

El Director del Colegio San Antonio Marianistas, deja constancia que;

La estudiante del Programa de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, **JULIA LUCIANA MARIA TORRES LEQUERNAQUÉ**, identificada con DNI N° 47079945, ha iniciado la aplicación del instrumento:

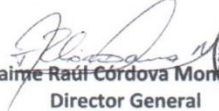
- **CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS EMOCIONALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS.**

Brindando las facilidades del caso, a fin que pueda desarrollar el trabajo de Investigación (Tesis) titulada:

**Aplicación del taller de juegos dramáticos para mejorar las competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas – Callao.**

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

Bellavista, 07 de Mayo de 2018.

  
**Jaime Raúl Córdova Montoya**  
Director General



Anexo 8  
Programa



PROYECTO DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

**“Juegos dramáticos  
para desarrollar las  
competencias  
emocionales”**

**“Colegio San Antonio Marianistas” –Callao 2018**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA:**

**“JUEGOS DRAMÁTICOS PARA DESARROLLAR  
LAS COMPETENCIAS EMOCIONALES”**

## 1. Datos generales del proyecto:

|   |
|---|
| <p><b>Título o nombre del proyecto:</b><br/>“Juegos dramáticos para desarrollar las competencias emocionales”</p> <p><b>Institución educativa:</b> “Colegio San Antonio Marianistas”</p> <p><b>Dirección:</b> Av. Guardia Chalaca 1821</p> <p><b>Distrito:</b> Bellavista</p> <p><b>Provincia:</b> Callao</p> <p><b>Docente a cargo:</b> Julia Torres Lequernaqué</p> <p><b>Población:</b> 17 estudiantes de 5 años</p> |
|---|

## 2. Descripción del proyecto:

El proyecto “Juegos dramáticos para desarrollar las competencias emocionales” tiene como finalidad desarrollar las competencias emocionales (Conciencia emocional, regulación, autoestima, habilidades sociales y habilidades de vida) a través de estrategias de educación teatral, como lo son los juegos dramáticos.

La población que será atendida en este proyecto son 17 estudiantes de educación inicial, del aula de 5 años “A”.

Es reconocido el valor del arte en la educación inicial por que permite a los estudiantes percibir, explorar y crear sus primeras manifestaciones artísticas relacionadas con sus experiencias previas y cotidianas.

Los juegos dramáticos son parte fundamental del desarrollo de los niños, mediante ellos interpretan la realidad, y luego reproducen lo más significativo, hecho que establece un vínculo con la parte afectiva y emocional, permitiendo el reconocimiento de las actitudes, por medio de historias y la representación de las mismas por ello se le considera un factor que ayudará a los estudiantes a formar su identidad y a concientizar su interacción con los demás.

Las actividades dramáticas propuestas en el taller están relacionadas a cada una de las dimensiones de las competencias emocionales propuestas en el currículo emocional por Rafael Bizquera, dramatizando situaciones para que el estudiante identifique la manera constructiva de abordar las dificultades.

Es oportuno mencionar que los niños se encuentran en proceso de formación, por lo que el taller supone una herramienta donde descubrirán sus emociones, pensamientos propios y observarán los conflictos más frecuentes con sus pares de una perspectiva diferente, permitiéndoles participar y proponer soluciones efectivas, estas estrategias generarán aprendizajes significativos, quedando así en sus redes neuronales desde temprana edad, lo que al ser reforzado con el

tiempo será permanente en ellos.

### **3. Justificación del proyecto**

Los niños y niñas del Colegio desarrollan sus competencias emocionales a través de la interacción con elementos inductores que los ayuden a recrear situaciones y dramatizarlas, para luego comentarlas a fin de estimular el autoconocimiento y posterior regulación de impulsos.

El desarrollo de estas competencias debe ser pieza fundamental en la formación de los estudiantes, así contribuimos a su desarrollo socio-afectivo, enseñándole a relacionarse con su entorno y comunidad.

De acuerdo con la situación de aprendizaje propuesta por el colegio, hay una problemática común en los estudiantes que debe ser atendida: algunos de los estudiantes muestran actitudes asociadas al control de impulsos, que suele ser observada en actitudes agresivas u actitudes de demasiado afecto a sus compañeros, la negativa a compartir espacios o juegos es otro de los problemas cotidianos. Entonces a partir de estas situaciones es que se propone un taller que les permita reconocer las emociones, identificarlas, en sí mismo, y en otros, conocer estrategias de relajación como paso hacia la autoregulación, y promover normas de convivencia para garantizar el bien común.

Es así que este taller busca aportar en la población mencionada y contribuir a su formación posterior mejorando sus competencias emocionales utilizando a estrategias dramáticas.

### **4. Objetivos del proyecto**

| <b>OBJETIVO GENERAL</b>  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Mejorar las competencias emocionales de los niños de 5 años “A” del “Colegio San Antonio Marianistas”.</li></ul>   |
| <b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Mejorar la conciencia emocional de los niños de 5 años “A” del “Colegio San Antonio Marianistas”.</li><li>• Mejorar la regulación emocional de los niños de 5 años “A” del “Colegio San Antonio Marianistas”.</li><li>• Mejorar la autoestima de los niños de 5 años “A” del “Colegio San Antonio Marianistas”.</li><li>• Mejorar las habilidades sociales de los niños de 5 años “A” del “Colegio San Antonio Marianistas”.</li><li>• Mejorar las habilidades de vida de los niños de 5 años “A” del “Colegio San Antonio Marianistas”.</li></ul> |

## 5. Actividades, metas y cronograma del proyecto

| Actividades       |   | Objetivo  | Cronograma |   |   |   |
|-------------------|---|---|------------|---|---|---|
|                   |   |   | M          | J | J | A |
| <b>PRE</b>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Investigación y documentación sobre las competencias emocionales</li> <li>Observación de la muestra de estudiantes</li> <li>Elaborar la propuesta pedagógica</li> <li>Seleccionar y elaborar material para la propuesta pedagógica.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Ahondar en bibliografía especializada que brinde rigor científico al proyecto.</li> <li>Reportar las incidencias y conflictos entre estudiantes.</li> <li>Estructurar el programa de actividades de acuerdo a las características de los estudiantes.</li> </ul> |            |   |   |   |
| <b>APLICACIÓN</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar los saberes previos, durante y después de la aplicación del proyecto.</li> <li>Aplicación de lección 01, 02, 03, 04 y 05.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer el progreso y comparar el estado inicial y final de la investigación.</li> <li>Realizar actividades que permitan lograr una mejora en las competencias emocionales de cada estudiante.</li> </ul>  |            |   |   |   |
| <b>POST</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Elaborar resultados del proyecto.</li> <li>Elaborar conclusiones del proyecto.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer en qué medida mejoraron las competencias emocionales en los estudiantes.</li> </ul>  |            |   |   |   |

El diseño del programa consta de 5 lecciones que abordarán cada una de las dimensiones de las competencias emocionales. Cada lección estima una duración de 3 sesiones correspondiente a 60 minutos aproximadamente.

| LECCIÓN                                    | CONTENIDOS             | RECURSOS  |
|--|------------------------|---|
| <b>Lección 01<br/>“Artemoción”</b>         | “Conciencia emocional” | Maleta mágica, cortina musical, multimedia, audio, elementos inductores (telas, pelotas, cajas, etc.) |
| <b>Lección 02<br/>“3,2,1 Respira”</b>      | “Regulación emocional” | Maleta mágica, cortina musical, multimedia, audio, elementos inductores (telas, pelotas, cajas, etc.) |
| <b>Lección 03<br/>“Mi ser maravilloso”</b> | “Autoestima”           | Maleta mágica, cortina musical, multimedia, audio, elementos inductores (telas, pelotas, cajas, etc.) |
| <b>Lección 04<br/>“Amigos unidos”</b>      | “Habilidades sociales” | Maleta mágica, cortina musical, multimedia, audio, elementos inductores (telas, pelotas, cajas, etc.) |
| <b>Lección 05<br/>“El mundo y yo”</b>      | “Habilidades de vida”  | Maleta mágica, cortina musical, multimedia, audio, elementos inductores (telas, pelotas, cajas, etc.) |

Cada lección cuenta con objetivos específicos que permitirán el desarrollo de las competencias emocionales. El taller de juegos dramáticos está realizada sobre la base de la propuesta de Rafael Bisquerra.

| <b>Taller de juegos dramáticos</b> |                                    |  |
|------------------------------------|------------------------------------|--|
| <b>VD</b>                          | <b>Lección</b>                     | <b>Objetivos</b>   |
| <b>Competencias emocionales</b>    | Lección 01<br>Conciencia emocional | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconocer las propias emociones de tristeza, alegría, miedo y rabia.</li> <li>▪ Reconocer en otros las emociones de tristeza, alegría, miedo y rabia.</li> <li>▪ Aprender a mostrar los propios sentimientos a través de la expresión corporal y facial.</li> <li>▪ Relacionar emociones con gestos al dramatizar.</li> </ul> |
|                                    | Lección 02<br>Regulación emocional | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificar las consecuencias de actuar impulsivamente.</li> <li>▪ Identificar estrategias para regular las emociones desagradables (Tristeza, miedo y rabia)</li> <li>▪ Descubrir estrategias personales para el control de emociones.</li> </ul>  |
|                                    | Lección 03<br>Autoestima           | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Expresar cualidades de sí mismo, tanto a nivel físico como personal.</li> <li>▪ Identificar cualidades de las personas que lo rodean.</li> <li>▪ Valorar positivamente las diferencias de las personas</li> </ul>   |
|                                    | Lección 04<br>Habilidades sociales | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Discriminar actitudes positivas y negativas ante los demás.</li> <li>▪ Desarrollar actitudes de ayuda hacia los otros.</li> <li>▪ Valorar las normas de convivencia para el buen funcionamiento del grupo.</li> </ul>   |
|                                    | Lección 05<br>Habilidades de vida  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mejorar la iniciativa para practicar hábitos positivos en casa o escuela.</li> <li>▪ Identificar diferentes maneras de resolver un problema.</li> </ul>   |



La estructura utilizada para cada lección es de tres sesiones según el modelo de pedagogía teatral planteado por Tomas Motos y Francisco Tejedo (2007) que incluye 7 componentes distribuidos en cada sesión. El proceso metacognitivo se encuentra en cada una de las sesiones en tres momentos diferentes.

|  | 1° sesión | 2° sesión | 3° sesión |
|--|-----------|-----------|-----------|
| <b>Juegos Iniciales</b>                | X         | X         | X         |
| <b>Sensibilización</b>                 | X         |           |           |
| <b>Técnicas y creatividad corporal</b> | X         | X         |           |
| <b>Juegos de voz</b>                   | X         | X         |           |
| <b>Improvisación</b>                   |           | X         | X         |
| <b>Dramatización</b>                   |           |           | X         |
| <b>Evaluación</b>                      |           |           | X         |

La evaluación será realizada con listas de cotejo y guías de observación de acuerdo a la participación y comprensión de los contenidos

| LECCIÓN                                    | Evaluación  |
|--|---|
| <b>Lección 01<br/>“Artemoción”</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ “Conciencia emocional”</li> <li>▪ Lista de cotejo</li> </ul>     |
| <b>Lección 02<br/>“3,2,1 Respira”</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ “Regulación emocional”</li> <li>▪ Guía de observación</li> </ul> |
| <b>Lección 03<br/>“Mi ser maravilloso”</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ “Autoestima”</li> <li>▪ Lista de cotejo</li> </ul>               |
| <b>Lección 04<br/>“Amigos unidos”</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ “Habilidades sociales”</li> <li>▪ Lista de cotejo</li> </ul>     |
| <b>Lección 05<br/>“El mundo y yo”</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ “Habilidades de vida”</li> <li>▪ Lista de cotejo</li> </ul>      |

## LECCIÓN 01: “Conciencia Emocional”

**Objetivos.-** Al terminar la lección el estudiante deberá:

- Reconocer las propias emociones de tristeza, alegría, miedo y rabia.
- Reconocer en otros las emociones de tristeza, alegría, miedo y rabia.
- Aprender a mostrar los propios sentimientos a través de la expresión corporal y facial.
- Relacionar emociones con gestos al dramatizar.

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| <b>1° sesión</b>                | <p><b>Objetivo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconocer las propias emociones de tristeza, alegría, miedo y rabia.</li> </ul>   |
| <b>Momento</b>                  | <b>Actividades</b>   |
| Juegos Iniciales                | <p>Actividad 01: Emociones por doquier<br/>Se muestra a los estudiantes imágenes de expresiones donde los niños deberán imitar los gestos realizados por la docente.<br/>Luego deberán repetir el nombre de la emoción que corresponde a cada imagen.</p>  |
| Sensibilización                 | <p>Actividad 02:<br/>Caminando por el espacio de clase, al ritmo del cajón los estudiantes realizan una pausa al detenerse el sonido. En ese momento deberán realizar una palmada (Todos al mismo tiempo) si la dan, se les asigna una situación alegre y deberán individualmente expresarla en sus lugares. De no dar las palmadas al mismo tiempo, se les asigna otra emoción (puede ser tristeza, miedo, o rabia).</p>  |
| Técnicas y creatividad corporal | <p>Actividad 03:<br/>Se les entrega a cada uno un papel donde se observe una carita: Alegría, enojo, tristeza o miedo. Deberán agruparse de acuerdo a como les haya tocado explicándoles a los estudiantes que luego escogerán la emoción que más les guste.<br/>Una vez agrupados se explicarán los niveles de postura corporal con los cuales se va a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Alto: Alegría, enojo.</li> <li>– Medio: Tristeza.</li> <li>– Bajo: miedo.</li> </ul> <p>Los estudiantes del mismo equipo realizarán el gesto que haya sido coordinado.<br/>La docente colocará piezas musicales de acuerdo a los estados de ánimo e irá comentando ¿Cómo te sientes en este momento? ¿Qué genera la música en ti? ¿Qué equipo debe participar en estos momentos?<br/>Felicitación a los estudiantes por su participación. Ahora todos realizan gestos de acuerdo con la música.</p> |
| Juegos de voz                   | Actividad 03:  |

|            |   |
|------------|---|
|            | <p>Relacionar intensidad de la voz a emociones al completar la frase: “Cuándo estoy feliz digo...”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Susurro: miedo.</li> <li>– Bajo: tristeza.</li> <li>– Medio: alegría.</li> <li>– Alto: alegría, enojo.</li> </ul> |
| Evaluación | <p>Procedimental: Reconoce las emociones básicas al realizar las actividades planteadas.</p> <p>Actitudinal: Se interesa en el reconocimiento de las emociones.</p>   |

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| 2° sesión                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Objetivo:</b></li> <li>▪ Reconocer en otros las emociones de tristeza, alegría, miedo y rabia.</li> <li>▪ Aprender a mostrar los propios sentimientos a través de la expresión corporal y facial.</li> </ul>  |
| <b>Momento</b>                  | <b>Actividades</b>  |
| Juegos Iniciales                | Se saluda a los estudiantes y se les pregunta ¿Cómo se sienten ese día? Realizar la dinámica del espejo saludándose como si estuviese molesto, feliz, etc.  |
| Sensibilización                 | Comentar los momentos en que nos hemos sentido tristes, felices, o molestos, cuando les llegue el caracolito “Alberto” Los estudiantes se sientan en círculo y comentan.  |
| Técnicas y creatividad corporal | Se les pregunta a los estudiantes si alguna vez fueron a un museo, porque vamos a jugar a las estatuas. Se coloca una música de fondo y se agrupa a los estudiantes en parejas, uno le indicará al otro la postura que debe asumir y el otro la ejecuta los demás estudiantes deben identificar cada emoción.   |
| Juegos de voz                   | <p>Los niños completarán una rima con personajes que expresen emociones y la repetirán de acuerdo al énfasis de la emoción asignada.</p> <p style="text-align: center;">La luna está muy molesta<br/>molesta con el Sol<br/>porque sin querer en la fiesta<br/>él rompió su girasol.</p> <p style="text-align: center;">Vienen muchos planetas<br/>A pedir el perdón para el Sol<br/>La luna sigue molesta<br/>él llora sin control.</p> <p style="text-align: center;">El sol se quiere acercar<br/>La luna huye de él</p> |

|               |  |
|---------------|--|
|               | <p>EL temor decide llegar<br/>También aparece un clavel</p> <p>El sol le envía el clavel<br/>La luna se abraza a el<br/>La Luna no huye más<br/>extraña con el Sol correr.</p> <p><i>(Inspirado en el poema "El enfado")</i></p> |
| Improvisación | Se les brinda una situación a todo el grupo donde dos niños voluntarios adopten posturas y expresen emociones los demás deberán decir qué cambiarían en los niños y cuál es la solución al conflicto.                            |

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>3° sesión</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Objetivo:</b></li> <li>▪ Relacionar emociones con gestos al dramatizar.</li> </ul>   |
| <b>Momento</b>   | <b>Actividades</b>   |
| Juegos Iniciales | Nos encontramos en el país de la gente que saluda abrazando, sonriendo, con besos, sacando la lengua etc. Para que el estudiante comprenda las diversas formas que tiene de manifestar sus afectos, sin exagerar.  |
| Improvisación    | Sale un estudiante a representar una acción que haya realizado el fin de semana y que le haya producido una emoción. Por turnos los estudiantes sugieren acciones o situaciones que los hagan cambiar de emoción.  |
| Dramatización    | Realizar la dramatización de la rima creada con anterioridad. Utilizamos material reciclable como elemento inductor. Realizamos un trabajo de elección de personajes: cada uno elige al personaje que más le guste: El sol, La luna, la luna y el clavel.<br>Se representará cada estrofa de la rima, creando las acciones que correspondan.<br>Se realiza una representación de toda la Rima. |
| Evaluación       | Observar si los estudiantes utilizan gestos que representen emociones durante la dramatización, guiándose de la lista de cotejo.   |

## LECCIÓN 02: “Regulación Emocional”

**Objetivos.-** Al terminar la lección el estudiante deberá:

- Identificar las consecuencias de actuar impulsivamente.
- Identificar estrategias para regular las emociones desagradables (Tristeza, miedo y rabia)
- Descubrir estrategias personales para el control de emociones.

| <b>1° sesión</b>                |  |
|---------------------------------|--|
| Juegos Iniciales                | Color-emoción:<br>Colocar pelotas por todo el salón. Pedirles a los niños que las recojan y ordenen por colores (Rojo, azul, morado). Terminado el juego los estudiantes relacionarán los colores con las emociones: (Azul- tristeza, rojo- rabia y morado- miedo).  |
| Sensibilización                 | Se anuncia la presencia del títere que contará acerca de su vida. El títere se presenta y comenta el momento en que quiso jugar con los juguetes de su amigo y simplemente los tomó sin pedir permiso, mostrando el momento en que se divertía solo. La maestra le pregunta si se sintió bien en ese momento, como la respuesta es afirmativa, les preguntará a los estudiantes ¿Cómo creen que se sintió el niño al que le quitaron los juguetes? |
| Técnicas y creatividad corporal | Presentar imágenes de los casos donde los estudiantes evidencien problemas entre ellos. Los niños comparten ideas sobre las consecuencias negativas que traen estos problemas, tales como golpes, llantos, y pérdida de oportunidades de juegos representándolos con acciones.   |
| Juegos de voz                   | La acción será interrumpida por la palabra mágica: alto y con ella los estudiantes evitarán que la acción negativa se lleve a cabo.  |

| <b>2° sesión</b>                |  |
|---------------------------------|--|
| Juegos Iniciales                | Cómo hago cuando me enojo? Y cuando estoy triste?<br>Retomamos la sesión con las imágenes corporales de cada emoción.  |
| Técnicas y creatividad corporal | Recordaremos las acciones que realizo cuando estoy molesto y triste. Y las consecuencias negativas que habría si me reacciono mal.<br>Ante ello ¿qué puedo hacer?<br>Simular una pelea con títeres y los niños acompañarán la narración y le enseñarán al títere como actuar utilizando las estrategias mencionadas.<br>Pedir ayuda a los demás<br>Respiración<br>Relajación |
| Juegos de voz                   | Los estudiantes repetirán una rima donde se aplican las estrategias antes mencionadas.   |

|                  | <b>3° sesión</b>   |
|------------------|--|
| Juegos Iniciales | Jugar a: "Conejo y madrigueras" donde los estudiantes comprenderán la importancia de jugar todos juntos y con un buen clima.   |
| Juegos de voz    | Los estudiantes completarán las frases mencionadas donde recordarán cuáles son las estrategias de relajación, respiración o reconocer en que momento deben pedir ayuda de alguien mayor. |
| Improvisación    | Se les pide a los estudiantes que mencionen las alternativas que ellos aplicarían para tranquilizarse en los casos propuestos.   |
| Dramatización    | Los estudiantes representarán la historia un problema en el bosque donde los animales encuentran la flor que da la serenidad.  |
| Evaluación       | Reconoce en el cuento las estrategias de relajación, respiración para usarlas.<br>Completa en la hoja de aplicación las imágenes que corresponden a cada estrategia.                     |

### LECCIÓN 03: “Autoestima”

**Objetivos.-** Al terminar la lección el estudiante deberá:

- Expresar cualidades de sí mismo, tanto a nivel físico como personal.
- Identificar cualidades de las personas que lo rodean.
- Valorar positivamente las diferencias de las personas

| <b>1° sesión</b>                |  |
|---------------------------------|--|
| Sensibilización                 | <p>Los niños se reúnen al centro del aula y comentarán cómo se encuentran el día de hoy, cada uno se sentará formando un círculo.</p> <p>Espejito espejito: se les muestra a los estudiantes una caja decorada y se les pregunta ¿qué creen que hay dentro? Y luego les comenta que lo que hay adentro es muy importante y valioso.</p> <p>Es importante dejar que los estudiantes compartan que es importante para ellos.</p> <p>Por turnos cada uno debe acercarse a la caja e identificarse, luego ellos compartirán algún comentario sobre ellos y sus familias.</p> |
| Técnicas y creatividad corporal | <p>Todos tienen expresiones hermosas, los demás se encontrarán sentados y uno por uno atravesará la tela o cortina y gritará: SORPRESA y representará alguna habilidad que tenga. Sus compañeros lo aplaudirán.</p> <p>El docente debe estar pendiente de las habilidades de sus estudiantes, por si hay alguno que tenga dudas.</p>   |

| <b>2° sesión</b>       |  |
|------------------------|--|
| Juegos Iniciales       | <p>Súper héroes</p> <p>Cada uno de los estudiantes comentará cuál es su héroe favorito y realizará una imitación de su personaje</p>   |
| Técnicas y creatividad | <p>El docente preguntará como es este héroe? ¿Qué virtudes tiene? Y ¿Qué poderes y actitudes? Realizaremos imágenes o fotos de acuerdo a lo que quieran representar los estudiantes de sus héroes.</p> <p>Después de observar varios aspectos, los estudiantes se dibujarán como si ellos fueran súper héroes. El docente debe ayudar a que cada uno de ellos reconozca cosas positivas en sí mismo.</p> <p>Luego se colocan los dibujos en la pared y los demás deben adivinar de quién se trata por las características.</p> |

| <b>3°. Sesión</b> |  |
|-------------------|--|
| Juegos Iniciales  | <p>La tienda (encuestar previamente a los padres sobre el dulce favorito de los niños y en grupos de 4 jugarán a “la tienda” con los elementos preparados. Ahí cada uno comprará lo que desee y luego comparan las compras. El docente explicará que cada persona tiene diferentes gustos y que por lo tanto está bien lo que hemos comprado y que las diferencias nos</p> |

|               |   |
|---------------|---|
|               | hacen únicos.   |
| Juegos de voz | El concierto: con un micro trabajaremos el concepto de las voces y su diferencia pero que al final todos podemos compartir y cantar una canción.                              |
| Dramatización | Narración y escucha del cuento de “La escuela del bosque” cada estudiante escogerá que animal desea ser y al final comentar qué le pareció la historia, qué hubiera hecho él. |
| Evaluación    | Valora las diferencias de cada compañero.   |

## Cuento “La escuela del bosque”

Cuenta una historia que varios animales decidieron abrir una escuela en el bosque. Se reunieron y empezaron a elegir las disciplinas que serían impartidas durante el curso. El pájaro insistió en que la escuela tuviera un curso de vuelo. El pez, que la natación fuera también incluida en el currículo. La ardilla creía que la enseñanza de subir en perpendicular en los árboles era fundamental. El conejo quería, de todas formas, que la carrera fuera también incluida en el programa de disciplinas de la escuela. Y así siguieron los demás animales, sin saber que cometían un gran error. Todas las sugerencias fueron consideradas y aprobadas. Era obligatorio que todos los animales practicasen todas las disciplinas.

Al día siguiente, empezaron a poner en práctica el programa de estudios. Al principio, el conejo salió magníficamente en la carrera; nadie corría con tanta velocidad como él. Sin embargo, las dificultades y los problemas empezaron cuando el conejo se puso a aprender a volar. Lo pusieron en una rama de un árbol, y le ordenaron que saltara y volara.

El conejo saltó desde arriba, y el golpe fue tan grande que se rompió las dos piernas. No aprendió a volar y, además, no pudo seguir corriendo como antes. Al pájaro, que volaba y volaba como nadie, le obligaron a excavar agujeros como a un topo, pero claro, no lo consiguió.

Por el inmenso esfuerzo que tuvo que hacer, acabó rompiendo su pico y sus alas, quedando muchos días sin poder volar. Todo por intentar hacer lo mismo que un topo. La misma situación fue vivida por un pez, una ardilla y un perro que no pudieron volar, saliendo todos heridos. Al final, la escuela tuvo que cerrar sus puertas.

¿Y saben por qué? Porque los animales llegaron a la conclusión de que todos somos diferentes. Cada uno tiene sus virtudes y también sus debilidades.

Un gato jamás ladrará como un perro, o nadará como un pez. No podemos obligar a que los demás sean, piensen, y hagan algunas cosas como nosotros. Lo que vamos



conseguir con eso es que ellos sufran por no conseguir hacer algo de igual manera que nosotros, y por no hacer lo que realmente les gusta.

Debemos respetar las opiniones de los demás, así como sus capacidades y limitaciones.

Si alguien es distinto a nosotros, no quiere decir que él sea mejor ni peor que nosotros.

Es apenas alguien diferente a quien debemos respetar.

[\(<https://www.guiainfantil.com/1088/todos-somos-diferentes.html>\)](https://www.guiainfantil.com/1088/todos-somos-diferentes.html)

## LECCIÓN 04: “Habilidades sociales”

**Objetivos.-** Al terminar la lección el estudiante deberá:

- Discriminar actitudes positivas y negativas ante los demás.
- Desarrollar actitudes de ayuda hacia los otros.
- Valorar las normas de convivencia para el buen funcionamiento del grupo.

|                                 | <b>1° sesión</b> |
|---------------------------------|------------------|
| Juegos Iniciales                | X                |
| Sensibilización                 | X                |
| Técnicas y creatividad corporal | X                |
| Juegos de voz                   | X                |

|                                 | <b>2° sesión</b> |
|---------------------------------|------------------|
| Juegos Iniciales                | X                |
| Técnicas y creatividad corporal | X                |
| Juegos de voz                   | X                |
| Improvisación                   | X                |

|                  | <b>3° sesión</b> |
|------------------|------------------|
| Juegos Iniciales | X                |
| Improvisación    | X                |
| Dramatización    | X                |
| Evaluación       | X                |

## LECCIÓN 05: “Habilidades de vida”

**Objetivos.-** Al terminar la lección el estudiante deberá:

- Mejorar la iniciativa para practicar hábitos positivos en casa o escuela.
- Identificar diferentes maneras de resolver un problema.

|                                 | <b>1° sesión</b> |
|---------------------------------|------------------|
| Juegos Iniciales                | X                |
| Sensibilización                 | X                |
| Técnicas y creatividad corporal | X                |
| Juegos de voz                   | X                |

|                                 | <b>2° sesión</b> |
|---------------------------------|------------------|
| Juegos Iniciales                | X                |
| Técnicas y creatividad corporal | X                |
| Juegos de voz                   | X                |
| Improvisación                   | X                |

|                  | <b>3° sesión</b> |
|------------------|------------------|
| Juegos Iniciales | X                |
| Improvisación    | X                |
| Dramatización    | X                |
| Evaluación       | X                |




**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

### **ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE LOS TRABAJOS ACADÉMICOS DE LA UCV**

Yo, Nancy Elena Cuenca Robles, docente de la Escuela de Posgrado de la UCV y revisora del trabajo académico titulado " Aplicación del taller de juegos dramáticos para mejorar las competencias emocionales en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao, 2018 " de la estudiante :Julia Luciana María Torres Lequermaqué ; y habiendo sido capacitado e instruido en el uso de la herramienta Turnitin, he constatado lo siguiente: Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud constato 22% verificable en el reporte de originalidad del programa turnitin, grado de coincidencia mínimo que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la universidad César Vallejo.

Lima, 18 de agosto del 2018



---

**Nancy Elena Cuenca Robles**

DNI: 08525952

Resumen de coincidencias

22 %



Aplicación del taller de juegos dramáticos para mejorar las competencias emocionales en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas - Callao, 2018

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Br. Julia Torres Lequermaque

ASESOR:

Dra. Nancy Elena Cuenca Robles

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

Lima - Perú

|   |   |     |
|---|---|-----|
| 1 | Entregado a Facultad L...<br>Trabajo del estudiante | 4 % |
| 2 | scb2e1e27b268cc99.ji...<br>Fuente de Internet       | 1 % |
| 3 | Entregado a Universida...<br>Trabajo del estudiante | 1 % |
| 4 | stel.lub.edu<br>Fuente de Internet                  | 1 % |
| 5 | repositorio.uladech.ed...<br>Fuente de Internet     | 1 % |
| 6 | repositorio.upao.edu.pe<br>Fuente de Internet       | 1 % |
| 7 | www.scribd.com<br>Fuente de Internet                | 1 % |
| 8 | www.isppel.com<br>Fuente de Internet                | 1 % |
| 9 | Entregado a Universida...<br>Trabajo del estudiante | 1 % |



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)  
"César Acuña Peralta"

## FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

### 1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

Torres Leavernaque Julia Luciana MARIA  
D.N.I. : 47029945  
Domicilio : Rte. Los nogales 365 - Bellavista  
Teléfono : Fijo : Móvil : 959.607.321  
E-mail : lumaju.16.26@gmail.com

### 2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad :  
Escuela :  
Carrera :  
Título :

Tesis de Posgrado

Maestría

Doctorado

Grado :  
Mención : Psicología Educativa

### 3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Torres Leavernaque Julia Luciana Maria

Título de la tesis:

Aplicación del taller de juegos dramáticos para mejorar las  
competencias emocionales en niños de 5 años del Colegio  
San Antonio Marxanistas - Callao, 2018

Año de publicación : 2019

### 4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



Firma :

Fecha :

23/01/19



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

Escuela de PosGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

TORRES Lequermaqué Jolita Luciana María

INFORME TITULADO:

Aplicación del taller de Juegos Dramáticos

PARA MEJORAR LAS COMPETENCIAS EMOCIONALES EN NIÑOS  
de 5 años del Colegio San Antonio Marianistas Callao, 2018

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

SUSTENTADO EN FECHA: 21 de Agosto del 2018

NOTA O MENCIÓN: Aprobado por unanimidad



[Firma]  
FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN