



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

Programa Creciendo Aprendo en el desarrollo de la educación emocional
en estudiantes de 4 años de una institución educativa, Lima

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Br. Jemima Corazón Chamorro Rios (ORCID: 0000-0002-2874-6897)

ASESOR:

Dr. Carlos Sixto Vega Vilca (ORCID: 0000-0002-2755-8819)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del infante, niño y adolescente

Lima – Perú

2020

Dedicatoria

Este presente trabajo está dedicado a Dios, a mis padres e amigos incondicionales por la ayuda desinteresada brindada hacia mi persona a través del cual forjare un nuevo presente en la labor que desempeñe todos los días.

Agradecimiento

A Dios, por mostrarnos día a día que con humildad, sabiduría y paciencia toda es posible. A los maestros de la Universidad, en especial a los docentes de posgrado, por ser artífices de infinidad de logros académicos en especial el mío.

Página del Jurado



DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL / LA BACHILLER (ES): **JEMIMA CORAZÓN CHAMORRO RIOS**

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

PROGRAMA CRECIENDO APRENDO EN EL DESARROLLO DE LA EDUCACION EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA, LIMA

Fecha: 24 de enero de 2020

Hora: 8:45 a.m.

JURADOS:

PRESIDENTE: Dra. Nancy Elena Cuenca Robles

Firma:

SECRETARIO: Mg. Gallarday Morales, Santiago Aquiles

Firma:

VOCAL: Dr. Vega Vilca, Carlos Sixto

Firma:

El Jurado evaluador emitió el dictamen de:

..... *Aprobado por Unanimidad*

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

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

Recomendaciones sobre el documento de la tesis:

.....
..... *Mejorar APA*

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.



Declaratoria de autenticidad

Yo Jemima Corazón Chamorro Rios estudiante de la escuela de posgrado, del programa de Maestría en Psicología Educativa a efecto de cumplir, de la Universidad César Vallejo, sede Lima Norte, presento mi trabajo académico titulado “Programa Creciendo aprendo en el desarrollo de la educación emocional en estudiantes de 4 años, 2019, para la obtención del grado académico/título profesional de Maestría en Psicología Educativa, es de mi autoría

Por lo 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 establecido por las normas de elaboración de trabajo académico.

No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquella expresada mente 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 determinan el procedimiento disciplinario.

Lima, 18 de enero de 2019



Jemima Corazón Chamorro Rios

DNI 74279085

Índice

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. Introducción	1
II. Método	18
2.1. Tipo y diseño investigación	18
2.2. Variables, Operacionalización	19
2.3. Población, muestra y muestreo	21
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	22
2.5. Procedimiento	23
2.6. Validez y confiabilidad	23
2.7. Método de análisis de datos	24
2.8. Aspectos éticos	24
III. Resultados	25
IV. Discusión	32
V. Conclusiones	36
VI. Recomendaciones	37
Referencias	38
Anexos	43
Anexos 1: Matriz de consistencia	43
Anexos 2: Instrumentos de recolección de datos	44
Anexo 3: Base de datos	45
Anexos 4: Certificados de validación de los instrumentos	47
Anexos 5: Constancia de haber aplicado el instrumento	51
Anexos 6: Prueba de confiabilidad de los instrumento	52

Índice de tablas

		Pág.
<i>Tabla 01</i>	Cuadro de operacionalización de la variable independiente	20
<i>Tabla 02</i>	Cuadro de operacionalización de la variable dependiente	20
<i>Tabla 03</i>	Distribución de la muestra de estudiantes de 4 años	21
<i>Tabla 04</i>	Rangos y puntajes	22
<i>Tabla 05</i>	Validación de juicios de expertos	23
<i>Tabla 06</i>	Confiabilidad del instrumento	23
<i>Tabla 07</i>	Tablas de comparación entre el pre test y pos test en la educación emocional de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019	25
<i>Tabla 08</i>	Tablas de comparación entre el pre test y pos test en la conciencia emocional de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019	25
<i>Tabla 09</i>	Tablas de comparación entre el pre test y pos test en la regulación emocional de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019	26
<i>Tabla 10</i>	Tablas de comparación entre el pre test y pos test en la autonomía emocional de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019	27
<i>Tabla 11</i>	Resultados de la prueba de normalidad	56
<i>Tabla 12</i>	Resultados de la prueba U-Mann Whitney para la hipótesis general de la educación emocional	28
<i>Tabla 13</i>	Significancia de educación emocional	28
<i>Tabla 14</i>	Resultados de la prueba U-Mann Whitney para la hipótesis específica en la conciencia emocional	29
<i>Tabla 15</i>	Significancia de conciencia emocional	29
<i>Tabla 16</i>	Resultados de la prueba U-Mann Whitney para la hipótesis específica en la regulación emocional	30
<i>Tabla 17</i>	Significancia de regulación emocional	30
<i>Tabla 18</i>	Resultados de la prueba U-Mann Whitney para la hipótesis específica en la autonomía emocional	31
<i>Tabla 19</i>	Significancia de educación emocional	31

Índice de figuras

		Pág.
<i>Figura 7</i>	Comparación porcentual entre el pre test y pos test en educación emocional de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.	54
<i>Figura 8</i>	Comparación porcentual entre el pre test y pos test en conciencia emocional de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.	55
<i>Figura 9</i>	Comparación porcentual entre el pre test y pos test en regulación emocional de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.	54
<i>Figura 10</i>	Comparación porcentual entre el pre test y pos test en autonomía emocional de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.	55

Resumen

El propósito de esta investigación fue comprobar el efecto del programa Creciendo aprendo en el desarrollo de la educación emocional en estudiantes de 4 años de una Institución Educativa, Lima-2019; el enfoque cuantitativo, el nivel explicativo, el diseño experimental con un subtipo cuasi experimental y corte longitudinal; con una población de 91 estudiantes del turno mañana de estudiantes de 4 años y la muestra estuvo conformada por 47 estudiantes.

Para la recolección de datos se aplicó la técnica de observación y el instrumento fue una guía de observación, la validez del instrumento se realizó a través de 4 juicios de expertos con un resultado aplicativo y la confiabilidad se determinó a través del alfa de Cronbach, su nivel fue alto, su nivel fue alto, se llegó a las siguientes conclusiones: relación a la variable educación emocional en la medida previa a la prueba (control) presentó una disminución notable del 96.0% del total de estudiantes que alcanzaron un nivel bajo y 4.1% en proceso y en el grupo experimental un 95,0% en inicio.

Luego de aplicar el programa de juegos dramático se difiere que el 87.0% alcanza niveles altos y el 13.0% están en proceso y ningún en inicio, a través de la prueba U de Mann Whitney que arrojó un valor $,000 < 0.05$ esto demostró que el programa Juego cooperativo influye significativamente en la motricidad gruesa en niños de cuatro años.

Palabras clave: Juego dramático, educación emocional, conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional

Abstract

The purpose of this research was to verify the effect of the Growing I learn program on the development of emotional education in 4-year-old students of an Educational Institution, Lima-2019; the quantitative approach, the explanatory level, the experimental design with a quasi-experimental subtype and longitudinal section; with a population of 91 students of the morning shift of 4-year-old students and the sample consisted of 47 students.

For the data collection, the observation technique was applied and the instrument was an observation guide, the validity of the instrument was carried out through 4 expert judgments with an applicative result and the reliability was determined through Cronbach's alpha, it's The level was high, the level was high, the following conclusions were reached: in relation to the emotional education variable in the pre-test measure (control), there was a notable decrease of 96.0% of the total students who reached a low level and 4.1 % in process and in the experimental group 95.0% at start.

After applying the dramatic game program, it is deferred that 87.0% reach high levels and 13.0% are in process and none at the start, through the Mann Whitney U test that gave a value, $000 < 0.05$ this showed that the Cooperative game program significantly influences gross motor skills in four-year-olds.

Keywords: Dramatic play, emotional education, emotional awareness, emotional regulation, emotional autonomy

I. Introducción

Hoy en día es necesaria una educación integral y para lograrla, debemos cambiar el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que actualmente en el aula existe la transferencia de conocimiento, por lo que debemos considerar el valor de la educación emocional y aplicarla. Por lo tanto, ha provocado el interés de la comunidad científica. La Organización de las Naciones Unidas (2018) señaló su importancia, datos y características "6 de cada 10 personas tienen entre 10 y 19 años. El 16% de este grupo de edad sufre problemas y trastornos emocionales, la depresión es la causa más recurrente en la población joven, pero si se trata a tiempo comprometerá su vida adulta" (p.1). Por otro lado, el Informe de la Fundación Botín (2013) alude que "la formación emocional es un transcurso formativo y perpetuo, siempre que deba estar vigente en todo el plan de estudios académico y en el aprendizaje permanente durante toda la vida" (p, 47). Fariña, et al (2017) citan investigaciones internacionales sobre temas emocionales, indicando que "los fundamentos del futuro y la formación de los estudiantes se basan en la salud emocional, que se crean en la infancia, la adolescencia con un pronóstico hacia la edad adulta" (p. 1) La educación emocional es impredecible en cada persona para mejorar las relaciones sociales, para su desarrollo emocional y para convertirse en adultos responsables y exitosos.

Con respecto a la salud emocional, Vallejos (2017) señaló: En Perú, la salud mental tiene consecuencias. En Lima existe un gran desconocimiento de la importancia de esta dificultad que aqueja a gran parte de la población adulta con orígenes en la infancia. El 80% de los 334 casos de suicidio se originan en la infancia con problemas que no se detectan a tiempo. (p. 11). Por lo tanto, en la esfera social, una gran parte de los bebés están expuestos a muchos problemas causados por un estado de abandono y una educación emocional inadecuada en el hogar, lo que les dificulta desarrollarse con otros niños, lo que afecta su desarrollo integral. En el marco de los estudios, se ha observado que en el establecimiento educativa del distrito de Olivos, los estudiantes de 4 años tienen aspectos emocionales preocupantes, en cómo reaccionan en sus interacciones con sus compañeros y, como resultado de esto, los niños manifestaron problemas para relacionarse con sus compañeros, incapaces de articular sus sentimientos, tienen conflictos para desarrollarse en la esfera social y disgusto vehemente, las rasgos

señaladas a menudo generan episodios de conflicto, estableciendo así un clima desfavorable en el aula.

Se ha observado que los maestros no emplean el juego dramático como herramienta que forme parte de una actividad de clase; dado que a la falta de destrezas pedagógicas para incorporar el juego en el proceso de sus conocimientos académicos. Para Piaget (1956), el juego es forma parte del conocimiento en el niño, puesto que simboliza el aprovechamiento pragmático o productiva en el entorno de acuerdo con la etapa evolutiva de cada persona (p, 164). El juego es una herramienta principal en la primera infancia que el maestro siempre debe tener presente en la enseñanza de los infantes, en vista que, en el juego, perciben de un modo lúdico y al mismo tiempo los ayudan a interactuar con sus otros compañeros de clase, a través de Jugar es posible mejorar la educación emocional y facilita el rendimiento escolar, reduce la ansiedad, mejora la claridad y la comprensión del niño.

El objetivo de la investigación es plantear un programa educativo para desarrollar la educación emocional en los infantes, que busca fortalecer el conocimiento sobre el juego dramático para mejorar el comportamiento social, promover la cualidad de prestar atención y comprender a otras personas, identificar sus emociones, expresar sus opiniones y la seguridad de resolver enfrentamientos de una forma que repercute favorablemente en el proceso cognoscitivo, emocional y social de los infantes, lo que permitirá al bebé tener un desarrollo en la educación emocional, que es la clave de la felicidad. Está permitido experimentar los grandes éxitos. Pero sepa cómo manejar las fallas que experimenta a lo largo de su vida. Dada esta situación, se ha formulado el siguiente objetivo de investigación Verificar el efecto del programa de juego dramático en el desarrollo de la educación emocional en estudiantes de 4 años del Capullito” Los Olivos – 2019. Por lo tanto, planteó el siguiente problema de investigación. ¿Cuál es el efecto del programa Creciendo aprendo en el desarrollo de la educación emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos - 2019? y el problema específico ¿Cuál es el efecto del programa Creciendo aprendo en el desarrollo de la educación emocional en las dimensiones (Conciencia, regulación autonomía) en estudiantes de 4años Capullito” Los Olivos - 2019?

Se han seleccionado numerosas investigaciones a nivel nacional que han valorado el tema de investigación y, a su vez, han proporcionado una comprensión teórica de varios aspectos como se describe a continuación. Achachao y López (2017) en su tesis de licenciatura "Dramatización como técnica para desarrollar la autoestima en niños de 5 años del I.E.I N° 185 Gotas de amor de Jesús" zona H - Huaycán, Ugel 06 “, el estudio fue cuantitativa, experimental, método científico hipotético-deductivo. Finalmente, concluyó que los resultados mostraron que el progreso fue significativo y favoreció la autoestima en los niños. Es posible prestar atención a que el promedio de la apreciación de comenzar del grupo experimental, fue de 11.42 (BUENO) y el promedio de la apreciación de salida, fue de 17.43 (BUENO). Por otro lado Acuña (2015) “Inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años del I.E.I María Reyna, Huaral”, autorizando la investigación cuantitativa, se situó en el nivel de la exploración explicativa. Consecutivamente, mejoró 33.3% (9) nivel bajo, 18.5% (5) en el nivel medio, 48.1% (13) nivel alto. Perfeccionó que la empatía beneficia a la solución precisa de los conflictos, los estudiantes se colocan en el lugar de los demás e intercambian hábitos para que unidos enfrenten un ambiente menos impulsivo. Además, Bazan (2012), en su tesis “La inteligencia emocional y su relación con el nivel de logro en el área de personal social de los niños de 5 años del Jardín de Niños N°215, Trujillo”, donde exterioriza que la inteligencia emocional de los niños del aula azul y verde del Jardín se localizan en niveles de progreso medio y alto en relación a la inteligencia emocional, ya que los resultados de la muestra evaluada, indican que la mayoría de niños y niñas aún se encuentra en el nivel de proceso de ésta inteligencia. Así mismo Culquicondor (2018). En su tesis de licenciatura, titulada "Juego dramático y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del I.E.I N ° 14327 -san Gorge-frías", se propuso establecer los efectos demostrativos en la mejora del asertividad y la empatía. Fue ejecutado desde la perspectiva cuantitativa, peculiaridad experimental, diseño pre-experimental. El programa tuvo efectos específicos en el nivel de habilidades sociales, puesto que la proporción de niños con baja eficiencia y solidaridad durante la prueba preliminar (60.0%) se redujo en un 20.0% durante la prueba posterior; Por lo cual, el porcentaje de niños con un alto nivel en la prueba posterior aumentó en un 66,7%. Lo anterior se respalda comparando el promedio previo a la prueba (18.87 puntos) con el promedio posterior a la prueba (30.87 puntos) (Sig. = 0.001). En definitiva, la habilidad del juego de roles beneficia al progreso de las habilidades en los infantes. Por otro lado, López y Odaray (2017) tesis titulada "Estudio de dramatización con títeres para

regenerar la comprensión oral en niños de 5 años del I.E. N ° 1564 - Capullitos radiantes"-Trujillo". Creado para demostrar hasta qué punto la aplicación del taller con títulos ayuda a mejorar la comprensión oral. Esta investigación se basa en la metodología científica. El diseño del estudio es cuasi experimental. La investigación presenta las siguientes conclusiones; se logró que 90% (27 niños) "Muy bueno", 6.7% (2 niños) "Bueno", 3.3% (1 niño) "Regular", sin niños en el estado "Pobre" y "Muy pobre" "El título es un medio de enseñanza de aprendizaje muy entretenido para niños. Especialmente con aquellos que son tímidos. Del mismo modo Urday (2017) en su tesis titulado "Desarrollo de la inteligencia emocional en infantes de 4 años de la institución educativa pequeño benjamín -Los Olivos" se obtuvo un 13% del nivel de inicio de la inteligencia emocional, el 73% de los niños se encuentran desarrollando un nivel de proceso y el 14% se encuentra desarrollando un nivel de logro. Asimismo, Reyes y Tomás (2016). En su tesis de licenciatura, titulada "Taller de drama de cuentos infantiles para reducir el comportamiento ofensivo en los infantes de 3 años en I.E Radiantes Capullitos, Trujillo". Él estableció como meta en reducir el comportamiento agresivo. Se formalizó a partir de la orientación cuantitativa con un esquema cuasi-experimental. La investigación presenta las siguientes conclusiones; que los estudiantes lograron reducir elocuentemente sus comportamientos agresivos en un 20.92%, después de haber aplicado el taller.

Se han seleccionado diversas investigaciones a nivel internacional que han valorado el tema de investigación y a su vez han proporcionado la comprensión teórica a diversos aspectos como se describen a continuación. En un estudio realizado por Bonilla (2013). "Formación de la función simbólica en pen la primera infancia a través de actividades de juego", Tlaxcala, México. El efecto de la utilización de un programa de juego de roles en la alineación de la posición. Trabajamos con cincuenta y siete niños (26 experimental y 31 control). Los efectos muestran que el esquema intervino de manera positiva en el proceso de la función simbólica, en infantes del grupo experimental, demostrando mejoras prácticas en las labores de evaluación, en asimilación con los niños del grupo de control. De esta manera Castañeda (2015) en su trabajo de investigación "Proceso de inteligencia emocional en el jardín UPTC" establecido como un objetivo general para beneficiarse con la mejora del entendimiento emocional a través de los intercambios explicativas. Para lograr este objetivo, recurrieron a los conceptos propuestos por Goleman. De esta manera, el publicista manejó la exploración

cuantitativa, se ubicó en el nivel explicativo. Últimamente, perfeccionó que el desarrollo emocional, a través de la declaración de las impresiones y experiencias didácticas mejora del amor propio y la protección; De la misma manera, sus cualidades, 3 conductas pueden transformarse para proveer las buenas relaciones. También Jalabert (2014) en su estudio "Intromisión psicopedagógica en inteligencia emocional en la educación de la primera infancia" tenía como objetivo demostrar el progreso de la inteligencia emocional a través de un esquema de intervención. Utilizó el conocimiento planteado por Mayer y Salovey. Además, el prosista interpuso una indagación cuantitativa y un esquema cuasi experimental, se situó en una escala explicativo. Posteriormente, dijo que las consecuencias adquiridas han entendido que el progreso del bebé es un proceso complicado y cuidadoso en el que se compone a sí mismo mientras se relaciona con el mundo, lo emprende y lo hace independiente. De igual modo Socorro (2010). En su investigación "La mejora del pensamiento emocional en la etapa preescolar", se propuso saber si en la I.E las madres y los maestros intervienen en el proceso de conocimiento emocional. Con el fin de lograr este objetivo, utilizó las concepciones presentadas por Mayer, Goleman y Salovey. De esta forma, el publicista utilizó indagación cuantitativa, se ubicó en el grado explicativo. De la misma forma Bizquera y Pérez (2007). Competitividad emocional, Barcelona. La noción de capacidad está bajo revisión debido a su complicación. Existen diferentes cualidades de idoneidades: sistemáticas, competitivas, interactivas, personales, básicas, clave, genéricas, transferibles, entusiastas, socioemocionales, etc. En este estudio, se tienen en cuenta las competitividades, ilustradas como un subconjunto de capacidades personales. Se exteriorizan las responsabilidades en torno a estas aptitudes y se proporciona una representación y una estructurada metodología en bloques: conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional. Tiene un informe a los estudios de las competencias emocionales en los negocios, la salud y la educación.

González, Claudia, Solovieva y Quintanar (2014). González El juego temático de los roles sociales, Rev. Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal, vol. 32, no. 2, 2014, pp. 287-308, Se afirmó un avance insuperable en la primera infancia. Los infantes desarrollaron destrezas para interrelacionarse con otros, solucionar problemas. En conclusión, se dice que el juego facilita el éxito de la calidad de la formación desde la primera infancia. De igual modo Bredikyte y Hakkarainen (2007). Desarrollo cultural del niño a través del aprendizaje narrativo, Rev. Acción,

pensamiento y lenguaje vol. 3, no. 9, 2014, pp. 28-98. El juego está construido de forma combinada. Los infantes asimilan a presentar sus oportunos deseos a las demandas que surgen. La expansión es una acción agrupada que conduce a perseguir una sucesión de criterios sociales. El dinamismo lúdico certifica un procedimiento de actividades que benefician al infante a expandir sus adecuados términos y eventos. También en otro estudio, González-Moreno, Solovieva y Quintanar (2009). El dinamismo de juego de roles temáticos en la alineación del conocimiento reflexivo. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación* 2 (3), 173-190, identificó el impacto del dinamismo del juego de padrones en la procesión del dinamismo pensativo en niños en edad preescolar (48 niños entre 5 y 6 años). La publicación preexistió en un esquema mixto, que une compendios de diseño pre / post cuasi-experimentales y paradigma descriptivo. Las deducciones expusieron que la colocación de dinamismos a través del esquema del juego trascendió ser positiva para la mejora de la capacitación voluntaria básica y el pensamiento reflexivo. Esta investigación mostró: (a) cambio de cualidad hacia el aprendizaje, (b) ampliación de la cooperación en clase, (c) amplio beneficio y estimulación en la agilidad escolar, (d) consecuencia emocional tangible, (e) lazos sociales entre los infantes. Así mismo Obiols, (2005). Diseño, mejora y valor de un programa de Educación Emocional en una escuela, Frederic Mompou 9, 1st-2nd, E-08005. Los fines principales son: entender adecuadamente las emociones y las de los demás, ajustar, desenvolver una mayor idoneidad emocional, ampliar la capacidad de motivarse y proteger una calidad de vida efectiva. La evaluación de actividades concretas con sesiones. El CEE (Informe de Educación Emocional) es un estudio de 82 ítems esbozado por el GROP, que consiente apreciar las subsiguientes dimensiones: emociones, autoestima, habilidades sociales, resolución de problemas y habilidades para la vida.

La investigación da un tratamiento especial a las variables educación emocional y juego dramático, de esta manera buscamos expandir la apariencia no solo de aspectos conceptuales, sino también de aspectos educativos, lo que proporciona un programa educativo recreativo.

Respecto a las bases de estudio teórico; el juego es parte del progreso de la inteligencia de todo ser humano, ya que personifica la asimilación eficaz o productiva del entorno donde nos relacionamos; de acuerdo con cada etapa creciente de la persona.

La peculiaridad principal de la etapa sensoriomotora es el desplazamiento del bebé para representar e inferir su entorno, emite 3 combinaciones del esparcimiento con estados paulatinos de entendimiento: el juego es un entrenamiento simple; el juego figurado; y el juego regido. Es por eso que Piaget dijo que (como se menciona en Blanco, 2012. "{...}" el juego es segmento del conocimiento del infante, ya que personifica la asimilación eficaz o productiva de la realidad de acuerdo con el período evolutivo de cada persona (p.3).

Se sabe que el juego en los animales mamíferos ocurre naturalmente, ya que la cría llega a este mundo, la función que cumple esta acción (juego) es que este es un medio de aprendizaje que servirá para la crianza para cimentar los comportamientos de cada especie. En el ser humano, sucede lo mismo, como afirma Salas (2014), sostuvo que: "el juego es esencial para las personas, es un dinamismo se muestra a partir los nacientes periodos de vida hasta el período maduro, este trabajo consiente aprender y dar sentido a los eventos que se demuestran a través de hábitos"(p.8). De acuerdo a la opinión del autor el juego surge de una acción proyectada en el infante, suministrada hacia una solución oportuna, continuo de emociones que se camina personificada en cada una de los quehaceres en el que participa e indaga las representaciones en la que él concibe y percibe su universo.

Los bebés desde una edad temprana sus juegos representan en acciones lo que previamente han percibido de su entorno, por lo que los juegos a esas edades a menudo corresponden a una imitación, como dijo Bandura (1980). "El juego es un dinamismo muy importante en la existencia del infante que tiene un papel de interacción social y se logra cuando los niños lo practican en condiciones óptimas, en el florecimiento de las destrezas de confianza para resolver los problemas y en la adquisición del lenguaje" (p, 108). El juego es una actividad principal en la edad escolar, el consentimiento, el juego es una expresión de cierta actitud ante la realidad. Es por eso que Salas (2014) aludió: (...) "El infante en esta edad pueden personificar y simular comportamientos, en los que establecen nuevos significados a los objetos y obtienen roles que no son imaginarios por derecho propio, realizando acciones ficticias como si existieran. Inmortaliza objetos, protagonistas y escenarios que, gracias a su contenido de reproducción y abstracción, cobran existencia en el juego". (p. 27)

Con esta enunciación logramos promover que esta expansión implique la creación de un protagonista o contextos imaginarios, ayude al infante a distinguir entre imaginación y realidad, sea competente para modificar la entorno a través del manejo de objetos, además los niños aprenden de roles, hábitos, costumbres, rutinas e incluso reglas (implícitas y explícitas) del entorno sociocultural en el que tiene lugar. Por lo tanto, en la niñez, el juego dramático proporciona la emoción de la creación del niño. Esto representa que, en la edad preescolar, el niño debe concebir que tiene un lugar, un lugar en el colegio, como en el grupo y que el juego aparecerá continuamente en cualquier actividad. Es por eso que debemos perpetuar que el juego figurado tiene un gran benéfico educativo para el infante en su proceso íntegro del infante.

Del mismo modo Carne (2002) dijo que "el juego dramático es una vía de enseñanza, a través del cual se puede desarrollar cualquier didáctica a través de la dramatización. (p, 19) Por esta razón, las propuestas de aprendizaje en estos períodos son principalmente lúdicas, ya que es una fuente inagotable de herramientas y es la forma natural en que los niños logran un aprendizaje significativo. Como Cervera (1993) explora el factor de creatividad dentro del juego dramático y nombra las razones que evidencian la dramatización en la educación, la predisposición natural del niño hacia el juego, especialmente el juego de representación, de este modo el niño asimila a ser (p.16). Por lo tanto, la relevancia de permitir que el niño experimente con el juego desde su fantasía e imaginación, son factores importantes para el proceso de su creatividad.

La forma en que los niños juegan representa una forma de cómo perciben el mundo, también es una forma de relacionarse y vincularse con el mundo, por lo que las realidades en las que se desenvuelve, estas acciones de juego determinan la forma en que representa su juego. Como menciona Sarle (2014), "el juego emocionante es un paradigma de expansión que surge después de 15-18 meses y se basa en la eventualidad de substituir y simbolizar un ambiente empañada del hábito de los infantes. El juego les consiente ir más allá de lo real, deshacerse de cómo son los sucesos para "descubrir a su manera", conceder de sus convenientes significados. Los infantes "usan" la fantasía y edifican un contexto imaginario que mantiene un guion dramático o la sucesión de trabajos de acuerdo con los roles sociales o roles que ocupan. "(p, 53). En efecto, el juego dramático está presente en todas las áreas del niño, por ejemplo, acompaña en su

proceso la adquisición de nuevos aprendizajes en la etapa preescolar, la adquisición de hábitos familiares y la adquisición de costumbres sociales, todo que alimenta la construcción que el niño está hecho del mundo.

Con respecto Sarle (2014) señala que el juego dramático lo clasifica por etapas tales como: Como en la dimensión del Juego dramático en pequeños grupos. Sarle (2014) argumentó que “los juegos socio-protagonizados o simbólicos son los más frecuentes en los instantes de juego libre. En este momento, los infantes generalmente ocupan roles sociales familiares o personajes de ficción (por ejemplo, de dibujos animados). Al conocer a los personajes y sus trabajos, la mera mención del personaje crea el marco del juego. Los niños no requieren estar de acuerdo porque conllevan las reglas expresas que subyacen al trabajo representado” (p.15). En estos tiempos, el juego es una herramienta principal hacia la ilustración significativa, por lo que el juego dramático tiene etapas de maduración y es frecuente visualizar cómo los niños transforman su lenguaje de acuerdo con el personaje que interpretan. En la serie o proceso de aventura, es común escuchar sobre usted y usar léxicos que no son habituales al lenguaje coloquial (por ejemplo, "maldición", "relámpago", etc.). El uso de la voz y las palabras verbales y corporales de acuerdo con el rol tomado es una prueba más de que los infantes comprenden el contenido del juego y los incomparables sentidos que se les dan a los acontecimientos que realizan, ya sea solos o con amigos. Los niños toman su papel. Ya sea iniciativa o guiada, formando su creatividad.

La dimensión de Juego con escenarios y juguetes. Sarle (2014) mencionó: “La gestión dramática se mueve del niño sumiso a la esencia modelo de juguete. Esto consigue estar encima de la mesa o en el piso. El guion teatral no está establecido. Es el pensamiento de los objetos (aún en silencio) lo que marca la frecuencia del juego. El uso de "modelos" o "espacios con juguetes" es a menudo la forma en que los infantes solucionan el juego cuando se sienten solos o los problemas son difíciles de aceptar” (p. 54). En el juego dramático, los niños le dan una función a un juguete, material y objeto, por eso lo que se le ofrece al niño es esencial. En las instituciones educativas nacionales, el estado proporciona varios juguetes para los sectores, lo que facilita a los bebés un sector donde pueden moverse sin dificultades. El guion no está predeterminado, sin embargo, en este programa se compone de varios juegos, que auxiliarán a desarrollar la educación emocional en los niños, se formaron objetos y

materiales reciclados que son fáciles de realizar, con el propósito de que los niños tengan un objeto, un juguete o un modelo con el que puede asumir un papel y desarrollar su expresión corporal, lenguaje y mejorar su creatividad, fantasía y puede desarrollarse sin miedo. (Sarle, 2014. p. 54).

Litwin (2005), "el tiempo de juego del alumno (en el recreo) establece en el maestro el tiempo de registro, de ayuda, de la mirada adulta para beneficiar excelentes propuestas compartidas". Es indicar, en este momento, que la intervención del maestro pasa por la expectativa "contemplación" de la diversidad de contextos sociales que los niños manejan (cuestiones de macro comprensión social que reflejan las redes sociales), de los sistemas de alianza y liderazgo, de la forma en que los niños interpretar las reglas y compartir sus juegos, entre otros aspectos (p. 89). Por otro lado el autor hace inca pie que no solo en el aula juegan los niños, sino también en el recreo, es donde pueden compartir, es muy cierto que es por eso que los niños deben recibir varios objetos, con el propósito que puede ser se usan sin dificultad, como telas, máscaras, etc. Es esencial que aprendan a desarrollarse en su esfera social, formen vínculos, conozcan a sus compañeros, compartan, socialicen, pero, sobre todo, manejen sus emociones y sentimientos de manera asertiva

La dimensión de Juego dramático como juego grupal Sarle (2014) dijo que "el juego dramático es un dinamismo delineada por el maestro que precisa el tema sobre el que se va a jugar, la edificación del escenario (espacios y materiales) y los tiempos del juego. El guion del juego no es una entrada elevada, puesto que se desarrolla cuando existe una predisposición que avanza el juego. En este sentido, el esfuerzo demostrativo de los niños está al servicio del futuro del juego y destaca la forma en que los niños reconocen la realidad como algo dado y acreditado por todos, incluso antes del juego, lo que les consiente edificar un guion común, único y consistente. (p.39). Sobre la base de un tema que los programas del maestro se transforman en el escenario, materiales, etc. El juego comienza con la distribución del ambiente, la elección de objetos, el repartimiento de roles y la concesión de una etapa de período para jugar. Es aquí, en esta etapa, donde el juego dramático se concreta en su máxima expresión y se revela el juego, donde participan los estudiantes y el maestro. El suceso será más o menos complicada, dependiendo de la diferenciación de las escenas y el encadenamiento o guion que se pueda reproducir. Lo más trascendental es que el niño aprende jugando, lo que da

sentido a la acción que realiza, que puede resolver la situación que se le presenta, de manera apropiada.

En la Inteligencia emocional sostienen varios autores como: Goleman (1995), explico que "La inteligencia emocional comprende cinco competencias trascendentales: el discernimiento de las oportunas emociones, el contenido de reconocer las emociones, el contenido de inspirar, la identificación de las emociones de los demás y el control de las relaciones" (pp. 80-81).El autor menciona en uno de sus trabajos que la inteligencia emocional incluye cinco competencias notables para el desarrollo del ser humano que se desarrollan a lo largo del ciclo de vida, con el propósito de tener conocimiento de las emociones de conocimiento, comprensión y autorregulación de una manera asertiva. Ser capaces de formar enlaces, tener empatía, pero sobre todo entendernos y tener control de nuestras emociones y sentimientos. Al mismo modo Mayer y Salovey (1996), rotulan que el conocimiento emocional se puntualiza como "el desplazamiento de descubrir, relacionar, comprender y regular las propias emociones y de las otras personas, originando el incremento sentimental e intelectual" (p.10). El entendimiento emocional contiene habilidades para visualizar, apreciar y expresar claramente emociones y sentimientos; que proporcionan reflexiones; la capacidad de concebir la sensación y la prudencia; y la cualidad de regular las emociones para despertar el desarrollo emocional e intelectual.

Mayer, Caruso y Salovey (2000), quienes dogmatizan que "El conocimiento emocional está formada por una agrupación de cualidades coherentes con el proceso emocional de la indagación" (p.32). Sus contribuciones derivan en cuatro ramas de interacción la primera percepción, para obtenerlas y expresarlas; luego la integración que es cuando las emociones se centran en el procedimiento cognoscitivo y cómo influye; en consecuencia, la comprensión emocional, cuando da sentido, comprende y razona; posteriormente la regulación que promueve el crecimiento intelectual y personal. La inteligencia emocional para ellos era un punto de estudio esencial. Por otro lado, Salovey citó en Salmerón (2002) Se refiere a la inteligencia emocional a través de los sucesivos elementos que la refieren: El entendimiento de las adecuadas emociones como la cualidad de reconocer un sentimiento al mismo tiempo que surge. La capacidad de intervenir las emociones para adaptarse a cada momento sin ser arrastrado por ellas. El desplazamiento de motivarse, manejando lo mejor de lo que poseemos que aprender

para disfrutar y en las tareas que hacemos. La satisfacción del rendimiento conduce a un mayor provecho. Capacidad para reconocer las relaciones y hacerlas apropiadas con los demás en todo instante (p.106). El autor se describe a la comprensión de sus emociones oportunas. La aptitud de reconocer las emociones para adaptarse a la esfera donde cada individuo se relaciona. La capacidad de motivarte, valorarte como individuo. El bienestar del rendimiento se transfiere a un mayor rendimiento. La capacidad empática que reconoce la preferencia a permitir las emociones de los otros, percibir y percibir desde la representación del otro, así como nivelar y entender los sentimientos de los demás. Capacidad para intervenir en las relaciones y hacerlas apropiadas con los demás en todo momento.

Bisquerra (2007) sostuvo que: La enseñanza emocional obtiene como finalidad el desarrollo de competitividades. Concebimos las aptitudes emocionales como el vinculado de preparaciones, desplazamientos, destrezas y cualidades ineludibles para tomar cuidado, percibir, examinar y poner en orden de forma los fenómenos (p.17). Por esta razón, la educación emocional busca el avance integral del bebé, que se basa en un conjunto de competencias, habilidades, experiencias, etc., en el que el individuo puede tomar conocimiento, percibir, articular y regular adecuadamente sus emociones y sentimientos, que deben estar presente durante todo el período de la vida. Por lo proporción, debe estar vigente en educación preescolar, primaria, secundaria, familiar, para adultos, socios comunitarios, distribuciones, individuos mayores, etc. En las emociones en la iniciación, Mayer y Salovey, (1997) afirmaron que “Las emociones como principios que transforman y desconciertan la imaginación, idea está que debió ser transformada, ya que pueden modificar algunas circunstancias intensas, pueden servir de inducción en los conocimientos de aprendizaje y que no involucran desconcierto” (p.89). Las impresiones son: esos períodos y apreciaciones, de los apremios intrínsecos y exteriores, en una especie de enfoque y acomodación ante algún cambio o infortunio, de acuerdo con las experiencias que el individuo tiene que vivir y que tenemos que enfrentar en nuestro día a día.

Bisquerra (2007) certifica que: “... un período complicado del cuerpo especializado por una animación o trastorno que induce a una réplica establecida. Las conmociones se forman en respuesta a un suceso externo o interno "(p.12). Los niños deben ser educados para pensar sobre sus emociones, saber cómo se conciben y descubrir cómo los demás

se aprecian a sí mismos, ayudarlos a regularizar las emociones, expresarlas, beneficiar el valor de la comunicación con sus padres, con los maestros, asimismo colaborar con sus compañeros, además promover la empatía, del mismo modo ayudarlos desde pequeños a hacer amigos, estas son cosas que los ayudarán y que los ayudarán a lo largo de su ciclo de vida. En tanto que para Frijda (2004), menciona que: “la infalible calidad de las emociones es la tipificación y evaluación de los hechos que pueden representar más relevantes en nuestras vidas”. (p.18). En mi opinión para poder brindar ayuda a otras personas, tenemos que estar bien tanto psicológica como mentalmente, amarnos, valorarnos y superar los obstáculos de manera adecuada; De esa manera podemos ayudar a otros. La enseñanza emocional es un transcurso pedagógico, duradero e indestructible, cuyo objetivo es mejorar el progreso sensible como un mejoramiento indispensable para el crecimiento intelectual, estableciendo uno y otro componente del desenvolvimiento integral del temperamento. (Bisquerra, 2003, p.243). Para este propósito, se plantea la ampliación de conocimientos y destrezas acerca de las emociones con el fin de habilitar a la persona para enfrentar los mejores desafíos que surgen en la vida diaria. Todo esto está destinado a ampliar la felicidad personal y social.

Bisquerra (2007) definió que: Concebimos que las competitividades emocionales son un elemento transcendental de una naturaleza segura y sensata; su influencia, de acuerdo con lo que señalamos anteriormente, mejora una mejor acomodación al contexto; y ayuda hacer frente a las situaciones de la vida con una mayor posibilidad de superación. (p.89). Este autor define el valor de las competencias emocionales igual que la habilidad y las destrezas que el sujeto tiene para alcanzar los objetivos, hacia poder funcionar en su esfera social, controlar sus propias emociones, valorarse, tener confianza en sí mismo, autocontrol; para obtener el triunfo en la vida y tener relaciones positivas. Aai mismo Pérez y Bisquerra (2007) mencionaron que: "Concebimos una capacidad como el contenido de congregar apropiadamente la unión de inteligencia, destrezas y cualidades necesarias para llevar a cabo numerosas actividades con un cierto nivel de calidad y eficiencia" (p.7- 43).El autor enfatiza una competitividad de la manera que la aptitud de moverse correctamente; un conjunto de preparaciones, experiencias y formas necesarias para ejecutar diversos dinamismos con un cierto nivel de excelencia y eficiencia. De esta forma las competitividades emocionales deben concebirse como un tipo de competencias básicas para la vida, principales para el

desarrollo integral del ser humano como la dimensión de percepción emocional tiene que ver con la aptitud de conciencia del propio sentimiento y hacia otras personas, esencial en las relaciones humanas. Berrocal y Extremera, (2004), también enfatizan la relevancia de la individualización de las emociones de cada persona, para la edificación de nuevas destrezas en sus acciones para resolver problemas pequeños o grandes (p.19).

Para Bisquerra (2007), afirmó que: "Contenido para aceptar conciencia de las emociones y de los demás, incluida el desplazamiento de capturar la templanza emocional de un ambiente dado" (p.21). Competencia para tomar conocimiento de las adecuadas emociones y las emociones de otros, lo que implica la habilidad de absorber un ambiente emocional de un medio donde interactuamos. El entendimiento de las propias emociones es la habilidad de distinguir con regularidad los sentimientos y las emociones; identificarlos y dales nombres. En niveles más altos de conocimiento, el cuidado de que uno puede no ser consecuente de los sentimientos debido a la falta de atención selectiva o la dinámica inconsciente. Denominar las emociones es la capacidad de manipular el glosario emocional y los procesos precisos favorables periódicamente en una ciencia para rotular las emociones. Comprender las emociones de lo otro es el contenido de descubrir con exactitud las emociones y las representaciones de los demás. Destreza para involucrarse significativamente en los hábitos emocionales de otras personas.

Dimensión de regulación emocional: es la habilidad de proporcionar nuestras emociones de manera asertiva. Significa ir un paso más allá, saber que estamos ansiosos o frustrados y hacer algo para encontrar nuestro equilibrio psicológico sin dañar a quienes nos rodean. Del mismo modo Bisquerra, (2007) mencionó que: "Contenido para manipular las emociones adecuadamente. Involucra recibir conocimiento de la proporción entre alteración, cognición y procedimiento; poseer humanas habilidades de resistencia; contenido de generar emociones auténticas, etc." (p.22). También implica la capacidad de descubrir una salida positiva de las emociones y la resolución de problemas de manera adecuada, tomar sabiduría de la correlación entre la emoción, la conciencia y la conducta, el enunciado vehemente, el contenido de ordenación emocional, las destrezas de resistencia, la aptitud para generar emociones efectivas. Es la destreza más complicada de la razón emocional. Esta extensión contiene el volumen de estar accesible a impresiones tanto efectivas a manera nocivas y reflexionar sobre

ellos para descartar o beneficiar la indagación que los conduce en ocupación de su beneficio. (Berrocal y Extremera, 2005. p. 9). Se habla de la capacidad de autorregular las emociones condensas o impetuosas, que pueden afectarnos o dañarnos en ciertos contextos, así como desenvolver destrezas para tolerar la frustración por una calidad de vida. Por otro lado, la dimensión de autonomía emocional (Bisquerra,2007) Es una competitividad fundamental para optimizar la fortaleza espiritual y, por lo tanto, apoyará otras capacidades como la medida emocional, la comprensión interpersonal y la prosperidad general de cada persona (p.189). Significa ser competente para establecer objetivos y mantenerse motivado en el camino. Muchas personas proyectan objetivos, pero pocos están preparados para alcanzarlos porque se desmotivan rápidamente. Esta capacidad implica un compromiso con nosotros mismos, una actitud proactiva y, sobre todo, la capacidad de pensar con optimismo, de modo que creamos un escudo protector contra las dificultades. La independencia emocional es la habilidad de no verse gravemente dañada por los estímulos ambientales. Esto requiere una autoestima saludable, confianza en uno mismo, conocimiento de autoeficacia, estimulación propia y compromiso; es una armonía entre la observancia emocional y la desconexión. (Bisquerra, 2014, p 11).

La importancia de la educación emocional en la primera infancia como menciona; Montessori (1968), en períodos entre 0 y 6 años, el infante tiene una utilidad exclusiva, acorde con el momento sensible en el que se encuentra, además de estar dispuesto a "una actividad intelectual intensa" incansablemente e infame un reconcomio de alegría acelerada. (p.76). La educación debe comenzar en los principales momentos de la subsistencia y debe existir vigente a lo largo de todo el ciclo de vida. Dado que las primeras experiencias describen la edificación del cerebro y plantean el comportamiento próximo, por lo tanto, debe estar presente en la educación de la primera infancia. En este sentido, cada individuo es un beneficiario permisible de las transacciones de formación emocional. Insistimos en que la vivacidad emocional en los niños para la adquisición de habilidades prepara al niño para la vida, le consiente estar atento y ser capaz de protegerse de los posibles riesgos sociales que pueden ocurrirle. Las actividades grupales favorecen el bienestar del bebé. Las investigaciones demuestran que único elemento de la prosperidad son las amistades sociales. Por lo tanto, formalizar dinámicas grupales en clase puede beneficiar el aprendizaje y el bienestar. Otras posibilidades son el aprendizaje cooperativo, el juego de roles. Una formación en el aula

dúctil y democrática beneficia el desarrollo de la responsabilidad. En este contexto, la creación de aceptación y colaboración acrecienta la enseñanza y el bienestar.

Las emociones nos conducen habitualmente, forma parte de uno mismo y corresponden ser educadas con el fin de desarrollarse, desarrollarse y entenderse mejor con individuo y con los demás. Las emociones nos asisten diariamente, son parte de nosotros y comprometen ser educadas con la finalidad de ascender, desarrollarse y vivir mejor con uno mismo y con los demás. La formación debe comenzar en los nacientes ciclos de la vida, en el tiempo en que es más probable que sea efectiva. El propósito es la mejora de habilidades vehementes que aporten a una excelente felicidad personal y social. Las tendencias de transformación didáctica, con sus numerosas derivaciones (establecimiento nuevo, escuela activa, enseñanza progresiva, etc.), plantearon una formación para la subsistencia, donde el sentimiento desempeñó un papel importante. Lo importante es que se puede aprender el bienestar particular y general y los elementos importantes para contribuir a crear comunidades felices son los profesionales de la educación, las organizaciones, la política y la salud. Las emociones positivas dan lugar a estrategias cognitivas específicas: desarrollan recursos intelectuales; promover pensamientos más creativos; facilitar la resolución de problemas; la adquisición de decisiones; generar soluciones innovadoras a situaciones problemáticas; aumentar el rendimiento cognitivo; aumentar el uso de categorías inclusivas; aumentar la persistencia ante las dificultades; aumentar la motivación intrínseca; Impulsan mayores desafíos.

El trabajo tiene como indagación general ¿Cuál es el efecto del programa Juego dramático en el desarrollo de la educación emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos - 2019? y la indagación específica Cuál es el efecto del programa Juego dramático en las dimensiones (consciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional) en el desarrollo de la educación emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos - 2019? La justificación teórica del vigente proyecto de indagación tiene como designio dar a conocer el valor del desarrollo de la educación emocional en los infantes por medio de un programa ya que se consideró sustancial en la vida humana, a consecuencia de que favorece en la convivencia, el bienestar individual y social. De la misma manera este trabajo promueve a los docentes a conocer el valor del juego dramático ya que a través de él los niños

manifiestan acciones en sus conductas que han adquirido en su hogar y escuela, los cuales consienten percibir la notabilidad de las emociones, poseer conocimiento, regular las oportunas emociones y el afecto de los demás. El cual permite acoger una actitud efectiva ante la vida. Cabe resaltar que el juego dramático es una herramienta valiosa que para la intervención pedagógica puesto que forma parte del transcurso de enseñanza y desarrollo integral del niño, suscita a que el niño alcance desenvolverse efectivamente, exponga confianza en sí mismo. Respecto a lo práctico la reciente investigación posee como propósito que las maestras de educación inicial fortifiquen sus conocimientos acerca de la expansión dramática en el avance de la educación emocional, puesto que este estudio tiene una gran utilidad. Por eso, los favorecidos serán los infantes, los educadores y los padres de familia, a causa de 4 que busca establecer mejores relaciones interpersonales y el desarrollo adecuado de sus emociones frente a situaciones. Esta formación se da a lo largo de la vida. Del mismo modo tiene una utilidad metodológica que es apreciable, el cual permite conocer un programa lúdico pedagógico, el cual está basado en sesiones innovadoras y creativas; para su evolución de dichas sesiones consta con un instrumentos apropiadamente validados por juicio de expertos, a la vez aporta fundamentos metodológicos, induciendo de esta manera que las docentes del nivel inicial alcancen y tomen en cuenta la función del juego dramático en la clase en calidad de estrategia ya que el niño y niña se conviertan en personas asertivas, empáticas con buena autoestima, competentes para solucionar dificultades de su propio contexto.

Se formula el siguiente objetivo general: Comprobar el efecto del programa Juego dramático en el desarrollo de la educación emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019. Y los objetivos específicos Comprobar el efecto del programa Juego dramático en las dimensiones de (conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional) en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

Además, se plantea la siguiente Hipótesis general: El programa Juego dramático mejora en el desarrollo de la educación emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019. Y las hipótesis específicas son: El programa Juego dramático mejora en las dimensiones de (consciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional) en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019

II. Método

2.1 Tipo y diseño de investigación

Hernández et al. (2014) Señaló que la investigación cuantitativa: “utiliza la recopilación de datos para probar hipótesis basadas en mediciones numéricas y análisis estadísticos, para establecer patrones de comportamiento y teorías de prueba” (p.4). Esta indagación es un enfoque cuantitativo porque se aplica la lógica inductiva. De lo particular a lo general y seguir rigurosamente el proceso que tiene los estándares de validez y confiabilidad; Medición de las variables.

Esta investigación se llevó a cabo según lo aplicado Baena (2014) indicó que "la exploración aplicada tiene como objetivo estudiar un problema para la gestión" (p.11). De la misma forma la publicación de esta exploración es del tipo de aplicación puesto que tiene como objetivo solucionar la complicación en el aula de niños del "Capullito" Los Olivos - 2019, proponiendo una contribución para mejorar el proceso de la inteligencia mediante el uso de juegos emblemáticos. Arias (2006) argumentó que: "La indagación explicativa es responsable de encontrar la razón de los sucesos estableciendo relaciones causa-efecto" (p. 26). Debido a lo cual, la vigente exploración es de nivel explicativo, puesto que es una investigación de causa - efecto, es decir expone el procedimiento de la variable independiente el juego dramático, para analizar las consecuencias que tiene sobre la variable dependiente “educación emocional” (Efecto). García (1996) aludió que:" el método es hipotético-deductivo, reside en hacer indagaciones y análisis manipulativos, a partir de los cuales se formulan hipótesis que serán verificadas por experiencias controlados". (p.9).

Se ubicó en el diseño experimental en la indagación, a causa de la variable independiente ha sido manipulada hacia percibir los efectos en la variable dependiente (Valderrama, 2015, párr. 4). El estudio es un diseño experimental en su selección cuasi-experimental, porque el perito conduce la variable independiente para prestar atención los efectos en la variable dependiente, en la que trabajamos con grupos intactos, es decir, con grupos desarrollados que existen antes del estudio y la información se recopila en un solo período.

El estudio que se manejó es el nivel explicativo que nos contribuyó a manifestar las causas y los efectos que afirmamos en esa relación, es decir, expone el comportamiento del "juego dramático" (VI) en la "educación emocional" (DV). Arias (2012) menciona que "busca encontrar la razón de los hechos a través de las relaciones causa - consecuencia" (p.26).

En este trabajo el método utilizado es hipotético deductivo es la ejecución de hipótesis basado en posibles soluciones a los problemas que surgen en un entorno explícito, que corresponden confrontarse con la información proporcionada para verificar y proporcionar un procedimiento correcto. Cegarra (2011) señala que "reside en emitir hipótesis sobre los posibles procedimientos al problema planteado y verificar con los datos disponibles si están disponibles de acuerdo con las variables" (p. 82).

La presente exploración es de corte longitudinal ya que los datos se recopilaban en dos momentos diferentes, para formalizar la cohesión con respecto a los cambios y los efectos sobre el desarrollo del problema de investigación. En otras palabras, se visualizó y examinó el problema de la educación emocional y qué cambios tienen los estudiantes de 4 años al aplicar el programa durante un período de tiempo.

Fernández, Hernández y Baptista (2014) señalan que, para esta investigación, los estudios que recopilan datos en diferentes momentos se utilizan para hacer inferencias sobre la evolución del problema o fenómeno de investigación, sus causas y sus efectos. (p.159).

2.2 Variables, Operacionalización

Variable independiente: Sarle, P (2014) argumentó que "El juego les consiente ir más allá de lo distinguido, deshacerse de cómo son las cosas para "hacerlas a su manera", conceder de sus propios significados. Los niños "usan" la fantasía y cimientan una situación imaginada que mantiene el guion dramático o la sucesión de acciones de acuerdo con los roles sociales o roles que ocupan. (p, 53)

Variable dependiente: Es un transcurso pedagógico, perenne e indestructible, cuyo objetivo es mejorar el desarrollo emocional. Para este propósito, plantea el proceso de

preparaciones y destrezas sobre las emociones, según el autor, se clasifican en componentes: percibir las emociones y las emociones de los otros, pero sobretodo manejarlas y el obtener el autocontrol personal son clave para las habilidades sociales. (Bisquerra, 2003, p.243)

Tabla 1

Operacionalización de la variable Juego dramático.

Variable	Definición operacional	Dimensiones	Sesiones
Juego Dramático	El programa de juego dramático se mide de acuerdo con las sesiones pedagógicas. Esto permite que los niños aprendan con juegos lúdicos y creativos, para llamar su atención, ya que esto permite que el bebé participe voluntariamente. Del mismo modo, el programa de juego dramático está estructurado en tres dimensiones: juego dramático en grupos pequeños. Jugar con escenarios y juguetes. Juego dramático como juego grupal. El programa consigna de 25 sesiones. Se utilizarán guías de observación como instrumento.	Juego dramático en pequeños grupos Juego con escenarios y juguetes Juego dramático como juego grupal	Sesiones

Fuente: elaborada por la investigadora.

Tabla 2

Operacionalización de la variable Educación Emocional

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas de medición	Rangos y categorías
Conciencia	- Toma de conciencia. - Dar nombre - Comprensión	1; 2;3;4; 5;6		
Regulación	- Expresión emocional - Regulación. - Habilidades de afrontamiento. - Autogenerar emociones	7;8;9,10 ;11;12;13	Valor: Ordinal Nivel: Politómica	Bajo (25-42) Medio (43-58)
Autonomía	- Autoestima. - Automotivación. - Autoeficacia emocional. - Responsabilidad - Actitud positiva. - Análisis crítico de normas sociales - Resiliencia	14;15;16; 17;18;19; 20;21;22; 23;24;25	Inicio = 1 Proceso = 2 Logro = 3	Alto (59-75)

Fuente: elaborada por la investigadora.

2.3. Población, muestra y muestreo

Cols y Hernández, (2014) señalaron que la población: "[...] es un conjunto de elementos que coinciden con ciertas descripciones o particularidades [...]" (p.173). Por lo tanto, la población de este trabajo estaba compuesta por 98 estudiantes de 4 años de I.E.I "Capullito", Los Olivos, del turno de mañana y tarde, como se detalla a continuación.

Hernández y cols. (2014) expusieron la muestra: “[...] es un subgrupo de la población. Indiquemos que es un submundo de elementos que parece ese conjunto definido de sus características que llamamos población [...]” (p.176).

La muestra consta de 47 infantes de cuatro años del nivel inicial del turno de mañana I.E.I "Capullito", Los Olivos, la técnica de muestreo no era probabilística, puesto que los infantes estuvieron designados intencionalmente o por conveniencia.

Tabla 3

Distribución de la muestra de estudiantes de 4 años

Secciones	Aula	Grupo	Niños	Niñas	Total
A	Amarillo	Control	11	13	24
B	Azul	Experimental	12	11	23
		Total			47

Fuente: Registro de matrícula de la I.E.

Para Hernández (2010) “el muestreo no es probabilístico, a causa de la selección de los grupos no obedece de la probabilidad, sino de las particularidades del perito o su muestra” (p.240). En consecuencia, teniendo en cuenta que trabajamos con una muestra balística no profesional, estudiamos todos los elementos que formaron la población que se dividió en dos grupos: el grupo de control formado por 24 infantes del aula amarilla y el grupo experimental formado por 23 infantes del aula azul.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnica: Arias (2006) aludió que: "La observación es una técnica que consiste en visualizar o capturar sistemáticamente cualquier vista, fenómeno o situación que ocurra en la naturaleza o en la sociedad". (p.69). La técnica que se requirió en este trabajo de indagación es el método de observación, ya que fue posible obtener datos más precisos sobre los comportamientos de los niños de 4 años de Los Olivos.

Instrumento:

Ortiz (2004) señaló que la hoja de observación: "es un instrumento de la técnica de observación; su organización concierne a la naturaleza sistemática de los aspectos que se espera reconocer sobre el objeto (fenómeno observable)" (p.73). Por lo tanto, a medida que producimos con la guía de observación, esto nos reconoció explorar información precisa sobre lo que se observó, y también está compuesto por un indicador de 25 ítems, fundamento la escala Likert, cada uno con tres iniciativas de respuesta (1 inicio, 2 procesos y 3 logros). La escala de evaluación se manipuló como instrumento, puesto que está dentro de los parámetros de la destreza de observación (Barrera, 2000).

La siguiente tabla detalla los rangos de cada dimensión de la variable dependiente:

Tabla 4

Rangos y puntaje

Dimensiones	Alto	Medio	Bajo
Conciencia emocional	15_19	11_14	6_10
Regulación emocional	15_20	10_14	5_9
Autonomía emocional	25_33	17_24	8_16

Fuente: Jemima, 2020.

2.5. Procedimiento

La jurisdicción de la Institución educativa (director), al cual se le solicito la autorización de aplicación de los instrumentos después de haber obtenido el permiso correspondiente, se realizó los acoplamientos pertinentes con los maestros para poder aplicar los instrumentos a la muestra seleccionada en un tiempo explícito.

Validez y confiabilidad de los instrumentos

Arias indico que: "la validez del cuestionario representa que las preguntas o los ítems deben tener una correspondencia directa con los objetivos de la investigación" (p.79). Dado que, es necesario dominar el instrumento a una validación de contenido formalizada por la opinión de un experto, ya que de este modo puede ser adaptable y excelente.

Tabla 5

Validación de juicios de expertos

Nº	Expertos	Dictamen
01	Dr. Ángel Salvatierra Melgar	Aplicable
02	Dr. Carlos Sixto Vega	Aplicable
03	Dr. Gladys Cordonchua	Aplicable
04	Dr. Rosmery Ruth Reggiardo	Aplicable

Fuente: Certificado de validación (Ver anexo 4).

Para nuestra confiabilidad fue necesario realizar la prueba piloto. Se seleccionaron 15 infantes de 4 años en los cuales se verificó el instrumento para el RV, que estaba compuesto por 25 ítems. Con el fin de evaluar el nivel de confiabilidad del instrumento de exactitud de la variable dependiente (educación emocional), se ha utilizado la prueba Alpha de Cronbach.

Tabla 6

Confiabilidad de la variable dependiente

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,909	25

Fuente: Jemima, 2020.

La Tabla 6 muestra que el valor es 0.909, teniendo en cuenta que Herrera (2010) mencionó que: “la confiabilidad es el grado en que un instrumento causa derivaciones estables y consistentes, adquirimos que 0.60 a 0.65 Fiable, 0.66 a 0.71 Muy confiable y 0.72 a 0.99 altamente confiable” (párr. 3). Demostrando una alta confiabilidad.

2.6 Método de análisis de datos

Se utilizará la consiguiente indagación: tablas y figuras que facilitarán la elucidación de los resultados. Tomás (2010) indicó que: [...] "Las estadísticas descriptivas tienen la intención de representar, examinar y simbolizar los rasgos que constan en un conjunto de datos" [...] (p.14). Permitted seleccionar los datos que serán procesados por ellos mismos que serán el SPSS para obtener resultados del cuestionario aplicado en niños de 4 años después de ordenar en tablas de distribución de frecuencias y porcentajes que de alguna manera detallan el comportamiento de las variables y sus dimensiones. La representación del gráfico de barras también se especifica para demostrar finalmente los resultados obtenidos.

Solano y Rojas (2015) dijeron que: "[...] cubre los procesos y el conjunto de técnicas que se manipularon para alcanzar conclusiones sobre las leyes de comportamiento de una población basadas en los datos de las muestras empañadas de esa población" (p.8). Se consideró probar las hipótesis y, por lo tanto, en el estudio se consideró la prueba piloto para la demostración independiente de la variable porque se estudió con dos grupos diferentes y, además, los valores conseguidos son un enfoque cuantitativo del estudio que muestra que los datos son paramétricos.

2.7 Aspectos éticos

En este trabajo de indagación, considere los principios éticos primarios, es decir, se operaron todos los documentos y fuentes para la realización metodológica y técnica de este proyecto. El cumplimiento del acuerdo con los estándares APA se ha tratado de cerca. También se distribuyó para no cometer errores de copia o de ortografía, independientemente del estándar. Los datos fueron reconocidos del grupo de estudio y procesados correctamente sin falsificación de la variable investigada, esta información se registra en la aplicación de los instrumentos. Al llevar a cabo este estudio, se ha procesado con la autorización de la institución educativa del estudio, teniendo en cuenta la confidencialidad de los participantes encuestados, a fin de respetar y preservar de forma anónima.

III. Resultados

Tabla 7

Comparación entre el pre test y pos test en la educación emocional de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

Educación emocional	Control		Experimental	
	Pre test			
	f _i	%	f _i	%
Inicio	23	95,8%	22	95,7%
Proceso	1	4,2%	1	4,3%
Logro	0	0,0%	0	0,0%
Pos test				
	f _i	%	f _i	%
Inicio	23	96,8%	0	0,0%
Proceso	1	4,4%	3	13,0%
Logro	0	0,0%	20	87,0%

Interpretación:

De los resultados de la (figura 7) que se representó en relación a la variable de la educación emocional en la disposición del pre test (experimental) mostró una disminución notable de 96,0% de estudiantes que llegaron a un nivel bajo y 4,35% está en proceso en este nivel. De igual modo, luego de aplicar el programa de juegos dramáticos se diferencia que los estudiantes llegaban a niveles altos de esta habilidad, por lo cual en medida pos test (experimental) se aprecia que el 87,0% manifestó un alto nivel en la educación emocional y el resto 13,0% en proceso y un 0% en inicio.

Tabla 8

Comparación entre el pre test y pos test en la conciencia emocional de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

Conciencia emocional	Control		Experimental	
	Pre test			
	f _i	%	f _i	%
Inicio	24	100,0%	23	100,0%
Proceso	0	0,0%	0	0,0%
Logro	0	0,0%	0	0,0%
Pos test				
	f _i	%	f _i	%
Inicio	23	95,8%	0	0,0%
Proceso	1	4,2%	2	8,7%
Logro	0	0,0%	21	91,3%

Interpretación:

En relación a la conciencia emocional (figura 8) en la disposición pre test (experimental) se visualizó que, en un inicio, el 100,0% de estudiantes muestra un nivel muy bajo y el 0,0% está en un inicio. Del mismo modo, al aplicar el programa juegos dramáticos se diferencia que los estudiantes llegaban a niveles altos de esta destreza, en cambio en medida pos test (experimental) se considera que el 91,3% demostró un alto nivel de conciencia y el resto 8,7% en proceso y un 0% en inicio.

Tabla 9

Comparación entre el pre test y pos test en la regulación emocional de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

Regulación emocional	Control		Experimental	
	Pre test			
	f _i	%	f _i	%
Inicio	21	87,5%	16	69,6%
Proceso	3	12,5%	7	30,4%
Logro	0	0,0%	0	0,0%
	Pos test			
	f _i	%	f _i	%
Inicio	18	75,0%	0	0,0%
Proceso	6	25,0%	1	4,3%
Logro	0	0,0%	22	95,7%

Interpretación

Con respecto a la regulación emocional (figura 9) en la medida pre test (experimental) se apreció que, en un inicio, el 69,6% de estudiantes muestra un nivel bajo y el 30,4% está en proceso en este nivel. Así mismo, después de emplear el programa de juegos dramáticos se diferencia que los estudiantes llegaban a niveles altos de esta destreza, a diferencia en la medida pos test (experimental) se aprecia que el 96,0% presento un alto nivel de regulación emocional y el resto 4,3% en proceso y un 0% en inicio.

Tabla 10

Comparación entre el pre test y pos test en la autonomía emocional de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

Autonomía emocional	Control		Experimental	
	Pre test			
	f _i	%	f _i	%
Inicio	17	70,8%	15	65,2%
Proceso	7	29,2%	8	34,8%
Logro	0	0,0%	0	0,0%
	Pos test			
	f _i	%	f _i	%
Inicio	13	54,2%	0	0,0%
Proceso	11	45,8%	1	4,3%
Logro	0	0,0%	22	95,7%

Interpretación

A cerca de autonomía emocional (figura 8) en medida del pre test (experimental) se visualizó que, en un inicio, el 65,2% de estudiantes demuestra un nivel bajo y el 35,0% está en proceso en este nivel. Del mismo modo, luego de aplicar el programa de juegos dramáticos se diferencia que los estudiantes llegaban a niveles altos de esta destreza, por lo contrario en medida el pos test (experimental) se aprecia que el 96,0% presento un alto nivel de autonomía emocional y el resto 4,0% en proceso y un 0 % en inicio.

Para sacar la prueba de normalidad, se preverá sobre la base total (puntajes totales)

Hallar la prueba de normalidad: para esto se formula la hipótesis nula (H₀) e hipótesis alterna; (H₁)

H₀ Los datos tienen una distribución normal

H₁; Los datos no tiene una distribución normal

Para este caso: $\alpha = 0.05$ p valor = p evalué ≤ 0.05 ; entonces se rechaza la hipótesis (H₀) p valor = p evalué > 0.05 ; entonces no se rechaza la hipótesis (H₀) Tamaño de muestra = $n \leq 47$ se utiliza el estadístico de shapiro wilk Tamaño de muestra = $n > 47$ se utiliza el estadístico de kolmogorov-Smirnov.

En la exploración se trabajó con la prueba de normalidad de KolmogorovSmirnova, puesto que nuestro tamaño de muestra es mayor a 30, del mismo modo lo empleamos para muestras no relacionadas .como conseguimos visualizar que la significancia de estas pruebas fueron todas menor el índice de decisión ($P \leq 0.05$) Con respecto a la variable educación emocional y sus tres dimensiones.

Prueba de hipótesis

Hipótesis general

Ho: El programa Juego dramático no mejora en la educación emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

Hi: El programa Juego dramático mejora en la educación emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

Debido a que $p = 0,000$ es menor que $0,05$, se rechaza la Ho

Tabla 12

Niveles, rangos y prueba de hipótesis en la educación emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

	test	N	Mediana	Suma de rangos
Educación emocional	pre control	24	23,98	575,50
	pre experimental	23	24,02	552,50
	Total	47		
	test	N	Mediana	Suma de rangos
Educación emocional	pos control	24	12,54	301,00
	pos experimental	23	35,96	827,00
	Total	47		

Tabla 13

Significancia de educación emocional

	Medición de educación emocional		
	Pre		Post
U de Mann-Whitney	275,500	U de Mann-Whitney	,000
W de Wilcoxon	575,500	W de Wilcoxon	301,000
Z	-,030	Z	-6,569
Sig. asintótica (bilateral)	,976	Sig. asintótica (bilateral)	,000

Interpretación:

Conforme a los resultados de la tabla 13, se visualizó que el valor del nivel de significancia ,976 fue mayor que $p < 0,05$ por ese motivo se concluyó que los estudiantes de 4 años al inicio mostraron resultados semejantes con afinidad a la educación emocional. Con respecto a los datos de análisis pos test, se consiguió que el nivel de significancia ,000 es menor que $p < 0,05$, este valor reconoció rechazar la hipótesis nula, involucrando que la aplicación del programa Juego dramático influye significativamente en la educación emocional, en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

Hipótesis específicos 1

Ho: El programa Juego dramático no mejora en la conciencia emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

Hi: El programa Juego dramático mejora en la conciencia emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

Debido a que $p = 0,000$ es menor que $0,05$, se rechaza la Ho

Tabla 14

Niveles, rangos y prueba de hipótesis en la conciencia emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

	test	N	Mediana	Suma de rangos
Conciencia emocional	pre control	24	23,94	574,00
	pre experimental	23	24,07	553,50
	Total	47		
	test	N	Mediana	Suma de rangos
Conciencia emocional	pos control	24	12,50	300,00
	pos experimental	23	35,00	828,00
	Total	47		

Tabla 15

Significancia de conciencia emocional

	Medición de conciencia emocional	
	Pre	Post
U de Mann-Whitney	274,500	U de Mann-Whitney ,000
W de Wilcoxon	574,500	W de Wilcoxon 300,000
Z	-,033	Z -5,959
Sig. asintótica (bilateral)	,973	Sig. asintótica (bilateral) ,000

Interpretación:

De acuerdo con los resultados de la tabla 14 ,se observó que el valor del nivel de significancia ,973 fue mayor que $p < 0.05$ en consecuencia se concluyó que los estudiantes de 4 años al inicio demuestran resultados similares en proporción de la conciencia emocional .En relación con los datos de análisis pos test, se consiguió que el nivel de significancia ,000 es menor que $p < 0.05$, este valor aprobó rechazar la hipótesis nula, influyendo que la aplicación del programa Juego dramático influye

significativamente en la conciencia en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

Ho: El programa Juego dramático no mejora en la regulación emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

Hi: El programa Juego dramático mejora en la regulación emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

Debido a que $p = 0,000$ es menor que $0,05$, se rechaza la Ho

Tabla 16

Niveles, rangos y prueba de hipótesis en la regulación emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

	Test	N	Mediana	Suma de rangos
Regulación emocional	pre control	24	21,52	516,50
	pre experimental	23	26,59	611,50
	Total	47		
	test	N	Mediana	Suma de rangos
Regulación emocional	pos control	24	12,54	301,00
	pos experimental	23	35,96	827,00
	Total	47		

Tabla 17

Significancia de regulación emocional

	Medición de regulación emocional	
	Pre	Post
U de Mann-Whitney	216,500	U de Mann-Whitney ,000
W de Wilcoxon	516,500	W de Wilcoxon 301,000
Z	-1,306	Z -6,569
Sig. asintótica (bilateral)	,192	Sig. asintótica (bilateral) ,000

Interpretación:

Conforme con los resultados de la tabla 16, se visualizó que el valor del nivel de significancia ,192 fue mayor que $p < 0,05$, de tal forma que se concluyó que los estudiantes de 4 años al inicio exteriorizan resultados semejantes en consideración de la regulación emocional. En cuanto a los datos de análisis pos test, se adquirió que el nivel de significancia ,000 es menor que $p < 0,05$, este valor accedió rechazar la hipótesis nula,

conllevando que la aplicación del programa Juego dramático influye significativamente en la regulación emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

Ho: El programa Juego dramático no mejora en la autonomía emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

Hi: El programa Juego dramático mejora en la autonomía emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

Debido a que $p = 0,000$ es menor que $0,05$, se rechaza la Ho

Tabla 18

Niveles y rangos y prueba de hipótesis en la autonomía emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

	Test	N	Mediana	Suma de rangos
Autonomía emocional	pre control	24	15,50	300,00
	pre experimental	23	36,00	827,00
	Total	47		
	Test	N	Mediana	Suma de rangos
Autonomía emocional	pos control	24	12,50	300,00
	pos experimental	23	36,00	828,00
	Total	47		

Tabla 19

Significancia de autonomía emocional

	Medición de autonomía emocional	
	Pre	Post
U de Mann-Whitney	260,500	U de Mann-Whitney ,000
W de Wilcoxon	560,50	W de Wilcoxon 300,000
Z	-,408	Z -5,904
Sig. asintótica (bilateral)	,683	Sig. asintótica (bilateral) ,000

Interpretación:

En conformidad con los resultados de la tabla 18, se observó que el valor del nivel de significancia ,683 fue mayor que $p < 0.05$ de manera que concluyó que los estudiantes de 4 años al inicio despliegan resultados equivalentes en relación con la autonomía emocional. Acerca de los datos de análisis pos test, se alcanzó que el nivel de significancia ,000 es menor que $p < 0.05$, este valor accedió rechazar la hipótesis nula, implicando que la aplicación del programa Juego dramático influye significativamente en la autonomía emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

IV. Discusión

La resolución que se alcanzó en el objetivo general con los gráficos en el pre control en la educación emocional al inicio se obtuvo 96,0% y 4,2% está en proceso en este nivel. De igual modo, en el pos experimental se aprecia que el 87,0% y el resto 13,0% en proceso. Así como en la hipótesis universal de los resultados se tuvo al inicio ,976 debido a lo cual se concluyó que los niños de 4 años tiene resultados similares en el nivel de la educación emocional, por consiguiente los datos del pos test manifestaron que existen divergencias significativa entre las puntuaciones del GC y GE al lograr un valor ,000<0.05 por lo tanto se rechaza la H0 y accedemos la Hipótesis de la investigación.

Las evaluaciones son similares con los resultados del estudio encontrado por Bizquera (2007). Indago la educación emocional el cual plantea optimizar el desarrollo personal y social, concluyo que a través del programa existieron mejoras significativas, para la integración del desarrollo emocional de los mismos que favorezca al desarrollo integral de las nuevas generaciones. Del mismo modo González-Moreno, Solovieva y Quintanar, (2009), estudiaron el dinamismo de juego de roles, identificaron el impacto que tiene en la primera infancia, puesto que permite que el infante se desarrolle de forma positiva para la mejora del pensamiento reflexivo, ampliación de la cooperación en clase, consecuencia emocional tangible y lazos sociales entre los infantes. Por otro lado tiene similitud con Urtado (2017), investigo el desarrollo de la inteligencia emocional. Este estudio demostró que los niños se encuentran desarrollando el 13% de la magnitud de iniciación, el 73% de la magnitud de proceso y el 14% están mejorando la magnitud de logro. Del mismo modo Culquicondor, G (2018), en su estudio Juego dramático estableció que los efectos expresivos en la incremento de la asertividad y la empatía, su programa obtuvo efectos determinados, puesto que la proporción de niños con baja eficiencia y solidaridad durante la prueba preliminar (60.0%) se redujo en un 20.0% durante la prueba posterior; Por lo cual, el porcentaje de niños con un alto nivel en la prueba posterior aumentó en un 66,7%. En concluyente, la destreza del juego de roles favorece al progreso de las habilidades en los infantes. Bisquerra (2007) sustentó que la enseñanza emocional adquiere como propósito el desarrollo de las competencias emocionales, desplazamientos, destrezas y cualidades ineludibles para tomar cuidado. Por consiguiente, la educación emocional favorece el desarrollo integral del infante, que

se justifica en un conjunto de competencias, destrezas, hábitos, etc, en el que la persona puede tomar prudencia, descubrir, modular y regular apropiadamente sus emociones y sentimientos. Estos resultados pueden explicar que nuestra aplicación del programa de juego dramático influye significativamente para mejorar la educación emocional

Con respecto al primer objetivo específico en la conciencia emocional al empezar tenía 100% y 0,0% en transcurso, se consiguió 91.3% y 9.0% está en proceso. En la hipótesis específica los valores se tuvo al inicio ,973 por ende se determinó que los estudiantes de 4 años tiene resultados similares de conciencia, en cuanto a los datos del pos test certificando que existen diferencias significativa entre las puntuaciones del GC y GE al obtener un valor ,000<0.05 por ello se rechaza la H0 y aceptamos la H1.

Los valores son semejantes con los antecedentes de López, Odaray, Yerma (2017), sobre su estudio de dramatización con títeres. Establecido para manifestar hasta qué punto la aplicación del taller con títeres ayuda a optimizar el pensamiento crítico. Se logró que 90% "Muy bueno", 6.7% "Bueno", 3.3% "Regular", Especialmente con aquellos que son tímidos, ellos obtuvieron una mejora en reconocer sus emociones, sentimientos de manera adecuada. Del mismo modo Bazan (2012), en su indagación de la inteligencia emocional, donde los resultados demuestran que la mayoría de niños y niñas aún se obtuvieron un nivel de proceso de ésta inteligencia, reconocen sus emociones y las ponen nombre. Por otro lado coincide con Obiols (2005), en su programa de educación emocional tuvo resultados positivos en concebir adecuadamente las emociones y en las de otros, reconciliar, desplegar una mayor capacidad emocional, amplificar la capacidad de motivarse y prevenir para una calidad de vida positiva. Del mismo modo Bredikyte y Hakkarainen (2007). El juego está construido de forma combinada, los niños confrontan diferentes situaciones a diario, el cual hace que ellos adquieran experiencias a través del juego. El juego lúdico es una forma de actividades que benefician al infante a expandir sus adecuados términos y eventos. Salas (2014), sustentó que: "el juego es esencial para las personas, es un actividad se muestra a partir los nacientes periodos de vida hasta el período maduro "(p.8).Conforme al autor el juego florece de una operación premeditada en el infante, proporcionada hacia una solución oportuna. Estos resultados pueden explicar que nuestra aplicación del programa de juego dramático influye significativamente para mejorar la conciencia emocional

En el segundo objetivo específico de la regulación emocional, se observan 87.5% y 12,5% en el proceso, se logró 95.7% y 4.3% están en proceso. En la hipótesis específico con los valores se tuvo al inicio ,192 por lo cual se consumó que los estudiantes de 4 años tiene resultados semejantes en el nivel de conciencia, en cuanto a los datos del pos test indicando que existen diferencias significativa entre las puntuaciones del GC y GE al obtener un valor ,000< 0.05 por ello se rechaza la H0 y aceptamos la HI.

De la misma manera el hallazgo de Acuña (2015) en su estudio inteligencia emocional, demostró que mejoró el 33.3% (9) nivel bajo, 18.5% (5) en el nivel medio, 48.1% (13) nivel alto en dichas habilidades de tener un auto control de las emociones, también regeneraron empatía y lograron solucionar conflictos, finalmente es un ambiente menos impulsivo. Por otro lado Bonilla (2013), en su programa de juego de roles. Los efectos manifestaron tuvo resultados positivos en el proceso de la función simbólica, en infantes, manifestaron mejoras en sus habilidades y cualidades pero sobre todo en el control de sus emociones, el cual tiene una similitud con González, Claudia, Solovieva, y Quintanar (2014), en su indagación del juego temático de los roles sociales, se desarrollaron destrezas para interrelacionarse con otros, solucionar problemas. A si mismo Castañeda, (2015) en su trabajo de la inteligencia emocional el cual obtuvo la incremento del alcance emocional a través de los cambios, perfeccionó que el desarrollo emocional, a través de la declaración de las impresiones y experiencias didácticas para la mejora del amor propio y la protección para Bisquerra (2007) aludió que implica recibir conocimiento de la proporción entre modificación, cognición y forma; tener destrezas de resistencia; contenido de concebir emociones. Además involucra la capacidad de manifestar una salida positiva de las emociones y la resolución de dificultades de manera apropiada. Berrocal y Extremera. Se hablan de autorregular las emociones, que adquieren afectarnos o dañarnos en ciertos contextos, así como explicar habilidades para tolerar la frustración por una calidad de vida. Estos resultados pueden explicar que nuestra aplicación del programa de juego dramático influye significativamente para mejorar la regulación emocional

Por último el tercer objetivo específico autonomía emocional 70.8% este en inicio y en 29.2% en proceso, 95.7% se logró y 4.3% está en transcurso. En la hipótesis específico los valores se obtuvo al inicio ,683por lo cual se concluyó que los estudiantes de 4 años

tiene resultados semejantes en el nivel de coordinación viso -motriz, en cuanto a los datos del pos test indicando que existen diferencias significativamente las puntuaciones del GC y GE al obtener un valor $p < 0.05$ por ello se rechaza la H_0 y aceptamos la H_1 .

Los resultados son similares al estudio Achacaos y López,(2017) en su tesis "Dramatización como técnica para desarrollar la autoestima", afirmó que los resultados manifestaron que el avance fue significativo y favoreció la autoestima en los niños, el grupo experimental, fue de 11.42 (bueno) y el promedio de la apreciación de salida, fue de 17.43 (muy bueno). Del mismo modo Urday (2017) en su tesis titulado "Desarrollo de la inteligencia emocional, se adquirió un 13% del nivel de inicio, el 73% de los niños se encuentran desarrollando un nivel de proceso y el 14% se encuentra desarrollando un nivel de logro. Además consideramos antecedentes internacionales como Gelabert (2014) en su estudio "Intromisión psicopedagógica en inteligencia emocional " adquirió como objetivo el progreso de la inteligencia emocional a través de un esquema de intervención. Posteriormente, dijo que las consecuencias adquiridas han entendido que el progreso de la criatura es un proceso complejo y metódico en el que se dispone a sí mismo mientras se relaciona con el mundo, lo emprende y lo hace independiente. De igual modo Socorro, (2010). En su exploración "La mejora del pensamiento emocional en la etapa preescolar", con el fin de lograr que el infante se desarrolle de manera asertiva y se aprenda a reconocer y auto regular sus emociones. De esta forma, Bonilla, (2013). "Función simbólica en la primera infancia a través de actividades de juego". En consecuencia de la manejo de un programa de juego de roles en la alineación de la posición, muestran que el esquema intercedió de manera positiva en el proceso de la función simbólica en infantes. De esta manera Castañeda (2015) en su trabajo "Proceso de inteligencia emocional " señaló como un objetivo general para beneficiarse con la mejora del entendimiento emocional a través de los intercambios explicativos, que los infantes logren una autonomía. Gardner, (1998) establece para mejorar la fortaleza espiritual y otras capacidades como la medida emocional, simboliza, instituir, una actitud proactiva y, sobre todo, el contenido de pensar con confianza. Estos resultados pueden explicar que nuestra aplicación del programa de juego dramático influye significativamente para mejorar la autonomía emocional

V. Conclusiones

Primero: Para comprobar la influencia de la aplicación del programa Creciendo aprendo para el desarrollo de la educación emocional en niños de 4 años se consiguió como resultados que los infantes se encontraron después de emplear el programa en un nivel de logro a un 87,0%, así que podemos afirmar que el juego dramático favorece significativamente a la educación emocional.

Segundo: En consecuencia de la aplicación de un programa Creciendo aprendo mejora la conciencia emocional, se adquirió como resultados que los niños posteriormente de haber aplicado el programa subieron a un 91 % y solo un 9 % se encuentra en un nivel de proceso entonces conseguimos decir que existe un efecto del programa respecto a la conciencia.

Tercero: Para establecer el efecto de la aplicación de un programa para la mejora de la regulación, los resultados adquiridos el grupo experimental subió significativamente a un 95,7%, proporcionando como deducción la autenticidad de la aplicación del instrumento en los niños de dicha institución. Entonces alcanzamos decir que consta un efecto del programa en la regulación emocional de los niños de 4 años.

Cuarto: Puntualizar el efecto de la aplicación de programa para la mejora de la autonomía, como conseguimos observar en los resultados obtenidos del grupo experimental logramos ver la diferencia del ambas pruebas ya que los infantes se ubicaron en el pre-test en un nivel de inicio a un 65% y en el post-test aumentaron a un 96% después de la aplicación de 20 sesiones, entonces podemos decir que existe un efecto del programa en la autonomía.

VI. Recomendaciones

Primero: En primer lugar se debe discurrir al juego dramático en calidad de estrategia lúdica pedagógica en el nivel pre escolar, en vista de que como lo exponen los autores, el juego es transcendental en el niño especialmente en sus primeros años de vida, por medio del cual niño podrá percibir, apreciar, experimentar, las diferentes situaciones en cual podrá desenvolverse de manera adecuada auto controlando sus emociones y sentimientos para poder resolver problemas. De igual manera los resultados que se alcanzaron al aplicar el programa demuestran la eficacia del programa para la mejora de la educación emocional.

Segundo: Como segundo punto obteniendo en cuenta los resultados alcanzados con las demostraciones de la institución se propone que el ministerio brinde a los maestros capacitaciones acerca del juego dramático, a consecuencia de que ningún maestro de educación inicial se especializa en ese aspecto, no obstante se alcanza trabajar como un procedimiento estratégico.

Tercero: De la misma manera, también en el aspecto de la educación emocional es fundamental porque se debe educar con el corazón, los infantes tendrán mayor autoestima, confianza en sí mismo, en sus posibilidades y en sus capacidades, por lo que se recomienda enseñar a manejar de una manera asertiva .Como se evidencia en los primeros resultados del grupo control muchos niños después de la aplicación del instrumento en una semana bajaron considerablemente en el pos test.

Cuarto: Finalmente se propone tomar en cuenta a los padres de familia por medio de talleres con la finalidad de darles a conocer la importancia de la educacional emocional de la mano con el juego dramático para que estos también adquieran conocimiento y así poder ayudarnos en casa para trabajar a la par por el bienestar y óptimo desarrollo del niño.

Referencias

- Achachao y López (2017) . Dramatización como técnica para desarrollar la autoestima en niños de 5 años del I.E.I N° 185 Gotas de amor de Jesús" zona H - Huaycán, Ugel 06.(Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Educación "Enrique Guzmán y Valle" (Lima) .Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1255>
- Acuña, C., Facho, E., y Velásquez, L. (2015). Efectividad de un programa educativo para fortalecer las habilidades sociales en niños en edad escolar en una I.E. Chiclayo 2014 (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque. Recuperado de <https://bit.ly/2sK9ms4>
- Arias, F.G. (2012). El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica (6° ed.).Caracas, Venezuela: Episteme. Recuperado de <https://bit.ly/2LN85qX>
- Bar On: Inventario de Inteligencia Emociona (1997). México: Selecta.
- Baena (2014),Metodologia de investigacion 22(3), 573-581. Recuperado de <https://dx.doi.org/10.1590/2175-35392018035449>.
- Bandura (1980). "El juego es un dinamismo " La inteligencia emocional en estudiantes de educación “. Retrievedfrom <https://ebookcentral.proquest.com>
- Bazan, F (2012). La inteligencia emocional y su relación con el nivel de logro en el área de personal social de los niños de 5 años del Jardín de Niños N°215, Trujillo” .(Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Educación "Rafael Naevaez Cadenillas " (Lima) . Recuperado de <https://bit.ly/3azK0OF>
- Bar On: Inventario de Inteligencia Emociona (1997). México: Selecta.
- Berrocal y Extremera, (2004), Inteligencia emocional. Retrievedfrom <https://ebookcentral.proquest.com>
- Bizquera (2003).Autoestima, motivación e inteligencia emocional: Tres factores influyentes en el diseño exitoso de un proyecto de vida de jóvenes estudiantes de educación media. Revista Electrónica Educare, 20(2), 56-77. <https://dx.doi.org/10.15359/ree.20-2.4>.
- Bisquerra y Pérez (2007). Competitividads emocionales, Barcelona. Recuperado de <https://bit.ly/2GeZzNQ>
- Bisquerra (2007).Inteligencia emocional. En AEPaped. Curso de Actualización Pediatría Madrid: Exlibris Ediciones.

- Bisquerra, R (2014) Inteligencia Emocional Y Habilidades Sociales. Competitividads emocionales, Barcelona. Recuperado de <https://bit.ly/2GeZzNQ>
- Bonilla (2013). Formación de la función simbólica en pen la primera infancia a través de actividades de juego. El efecto de la utilización de un programa de juego de roles en la alineación de la posición.(Tesis de licenciatura). Tlaxcala, México. Recuperado de <https://bit.ly/2TS3Kag>
- Camacho, L. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñasde 5 años (Tesis de Licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú, San Miguel. Recuperado <https://bit.ly/2Ge9kf6>
- Carme (2002). Inteligencia emocional. Colombia: Patria.
- Castañeda (2015) . Proceso de inteligencia emocional en el jardín UPTC. Ecuador.(Tesis de licenciatura) Recuperado de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream>
- Cervera (1993) Acercamiento a la comprensión del perfil de la Inteligencia Emocional. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 14 (1),331-345. <https://dx.doi.org/10.11600/1692715x.14122220814>
- Cegarra, F (2011). Metodología de investigacion . 15(1), 89-101. Recuperado de <https://dx.doi.org/https://doi.org/10.15332/s1794-9998.2019.001>
- Cols y Hernández (2014). Metodología de investigación .España: Asociación Aragonesa de Psicopedagogía.
- Culquicondor (2018). Juego dramático y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del I.E.I N ° 14327 -san Gorge-frías. Arequipa.(Tesis de licenciatura). Recuperado de <https://bit.ly/2LN85qX>
- Fariña, F., Vázquez, M. J., y Arce, R. (2011). Comportamiento antisocial y delictivo: Teorías y modelos. Guadalajara, Jalisco, México. Recuperado de <https://bit.ly/2NTKyFj>
- Fidias, G. (2012). El proyecto de investigación. Venezuela: Episteme}
- Goleman (1995).Inteligencia emocional, género y clima familiar en adolescentes peruanos. Acta Colombiana de Psicología, 21 (2), 188-211. <https://dx.doi.org/10.14718/acp.2018.21.2.9>.
- García (1996). Metodología de investigacion Revista Electrónica R.E.M.E., 11, p. 28.
- Goldstein, A.P., Sprafkin, R.P., Gershaw, N. y Klein, P. (2002). Habilidades Sociales y autocontrol en la adolescencia. Barcelona. Martínez Roca

- González, Claudia, Solovieva y Quintanar (2014). González El juego temático de los roles sociales, *Rev. Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, vol. 32, no. 2, 2014, pp. 287-308. Recuperado de <https://dx.doi.org/10.5231/psy.writ.2018.3112>.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Hernández, R., Fernández. C y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. Recuperado de: https://esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20ta%20Edici%C3%B3n.pdf
- Herrera, G. (2010): *Metodología de investigación* 439. Recuperado de <https://doi.org/10.17081/psico.21.40fker.3081>
- Informe de la Fundación Botín (2013). *Ciencia&SaúdeColetiva*,24(3),1033-1040. Recuperado de <https://bit.ly/2uhXFcL>
- Jalabert, O (2014) . *Intromisión psicopedagógica en inteligencia emocional* a, no. 51, pp.36-43, julio-diciembre, 2010. Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com>
- Litwin (2005). *Entrenamiento en Habilidades Sociales*. Madrid: Pirámide.
- López y Odaray (2017) .*Estudio de dramatización con títeres para regenerar la comprensión oral en niños de 5 años del I.E. N ° 1564 - Capullitos radiantes-(Trujillo).(Tesis de licenciatura)*. Recuperado de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/4207/TESIS%20LOPEZ%20ODARAY%20BA%20C3%91ALES%28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mayer, Caruso y Salovey (2000) *En busca de la dimensión intencional de las emociones y los estados de ánimo*. *Ideas y Valores*, 66(Suppl.3),47-80. <https://dx.doi.org/10.15446/ideasyvalores.v66n3supl.65636>.
- Mayer y Salovey, (1996). *Inteligencia emocional*. Madrid: Pirámide
- Mayer y Salovey (1997). *Inteligencia emocional y las emociones y los estados de ánimo*. *Ideas y Valores*, 66(Suppl.3),47-80. <https://dx.doi.org/10.15446/ideasyvalores.v66n3supl.65636>.
- Montessori (1968), *La educación para la vida*. *Psico gente* 21(40), 422-439. Recuperado de <https://doi.org/10.17081/psico.21.40.3081>
- Piaget, G (1956) . *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera infancia de la educación infantil* . Madrid. Tesaurus. Recuperado de

https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_EST_UDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1

- Obiols, D (2005). Diseño, mejora y valor de un programa de Educación Emocional en una escuela, Frederic Mompou 9, 1st-2nd, E-08005 Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2005. Recuperado de: <https://www.aacademica.org/000-020/753.pdf>.
- Organización de las Naciones Unidas (2018). Salud mental del adolescente - World Health Organization. Recuperado de: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>.
- Ortiz, F.G. (2004). Metodología de la investigación científica. Ciudad de México, México: Limusa. Recuperado de <https://bit.ly/36dKBUE>
- Piaget, G (2012). La inteligencia emocional como predictor del rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Ansiedad y estrés*, 13 (1), 119-129. Recuperado de <https://dx.doi.perez/10.15446/>
- Reyes y Tomás (2016). En su tesis de licenciatura, titulada Taller de drama de cuentos infantiles para reducir el comportamiento ofensivo en los infantes de 3 años en I.E Radiantes Capullitos, Tesis de licenciatura). (Trujillo). Recuperado de <https://dx.doi.perez/10.15446/>
- Salas (2014) Habilidades sociales e inteligencia emocional en estudiantes de la Institución Educativa "Científico Sairy" de Ayacucho. (Tesis de maestría). Universidad de Ayacucho Federico Froebel, Perú.
- Salovey citó en Salmerón (2002): Las Habilidades Sociales en el Currículo. España: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Socorro ,E. (2010). La mejora del pensamiento emocional en la etapa preescolar I.E. Dean Valdivia, Mollendo, Arequipa, 2017. (Tesis de maestría). Universidad de Alas Peruanas, Perú.
- Solano y Rojas, C. (2006). Estadística descriptiva y distribuciones de probabilidad (10° ed.). Bogotá, Colombia: Universidad del norte. Recuperado de <https://bit.ly/32fiQDM>
- Solano, H.L. y Rojas, C. (2015). Estadística descriptiva y distribuciones de probabilidad (10° ed.). Bogotá, Colombia: Universidad del norte. Recuperado de <https://bit.ly/32fiQDM>
- Valderrama, L. (2015). Metodología de la Investigación. Perú: San Marcos.

- Tomás (2010). Metodología de la investigación. Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com>.
- Urday (2017) en su tesis titulado “Desarrollo de la inteligencia emocional en infantes de 4 años de la institución educativa pequeño benjamín -Los Olivos” (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Cesar Vallejo, Lambayeque. Recuperado de <https://bit.ly/36nG40i>
- Quintanar , N(2009). El dinamismo de juego de roles temáticos en la alineación del conocimiento reflexivo. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación* 2 (3), 173-190, *Universitas Psychologica*, 16 (3),78-90. Recuperado de <https://dx.doi.org/10.11144/javeriana.Upsy16-3.imri>.
- Vallejos, D (2017). La salud mental tiene consecuencias. Recuperado de <http://bvs.minsa.gob.pe/local/MINSA/4629.pdf>

Anexos

Anexos 1: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Metodología	Población y muestra	Técnicas e instrumentos
<p><u>Problema principal:</u></p> <p>¿Cuál es el efecto del el programa Juego dramático en la educación emocional en estudiantes de 4 años “Capullito” Los Olivos - 2019?</p> <p><u>Problemas Específicos:</u></p> <p>¿Cuál es el efecto del el programa Juego dramático en la conciencia emocional en estudiantes de 4 años “Capullito” Los Olivos - 2019?</p> <p>¿Cuál es el efecto del el programa Juego dramático en la regulación emocional en estudiantes de 4 años “Capullito” Los Olivos - 2019?</p> <p>¿Cuál es el efecto del el programa Juego dramático en la autonomía emocional en estudiantes de 4 años “Capullito” Los Olivos - 2019?</p>	<p><u>Objetivo general:</u></p> <p>Comprobar el efecto del programa Juego dramático en la motricidad gruesa en estudiantes de 4 años “Capullito” Los Olivos – 2019.</p> <p><u>Objetivos específicos:</u></p> <p>Comprobar el efecto del programa Juego dramático en la conciencia emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019</p> <p>Comprobar el efecto del programa Juego dramático en la regulación emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019</p> <p>Comprobar el efecto del programa Juego dramático en la autonomía emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.</p>	<p><u>Hipótesis general:</u></p> <p>H1: El programa Juego dramático mejora en la motricidad gruesa en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019</p> <p><u>Hipótesis específicas:</u></p> <p>H1: El programa Juego dramático mejora en la conciencia emocional en estudiantes de 4 años del “capullito” los olivos – 2019;</p> <p>H2: El Programa juego dramático mejora en la regulación emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019</p> <p>H3: El Programa juego dramático mejora en la autonomía emocional en estudiantes de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019</p>	<p><u>Variable independiente</u></p> <p>Juego dramático</p> <p>(Se realiza la aplicación del programa)</p> <p><u>Dimensiones:</u></p> <p>Juego dramático en pequeños grupos</p> <p>Juego dramático con escenarios y juguetes</p> <p>Juego dramático como juego grupal</p> <p><u>Variable dependiente:</u></p> <p>Educación emocional (guía de observacion)</p> <p><u>Dimensiones:</u></p> <p>Conciencia emocional</p> <p>Regulación emocional</p> <p>Autonomía emocional</p>	<p><u>Enfoque:</u></p> <p>Cuantitativa</p> <p><u>Tipo:</u></p> <p>La investigación es de tipo aplicativa.</p> <p><u>Nivel:</u></p> <p>La investigación es explicativa.</p> <p><u>Método:</u></p> <p>Hipotético - deductivo</p> <p><u>Diseño:</u></p> <p>Experimental con subtipo cuasi experimental.</p> <p><u>Corte:</u></p> <p>Longitudinal</p>	<p><u>Población</u></p> <p>47 niños de 4 años de las aulas amarillo y azul del “capullito”.</p> <p><u>Muestreo:</u></p> <p>No probabilístico</p> <p><u>Población:</u></p> <p>La población está compuesta por 98 estudiantes de 4 años de la institución educativa "capullito"</p> <p><u>Muestra:</u></p> <p>La muestra está compuesta por 47 niños de 4 años de nivel inicial, de los cuales se distribuye en dos grupos: GC el aula amarillo para 23 niños y GE el aula azul para 24 niños.</p>	<p><u>Técnicas:</u></p> <p>La observación.</p> <p><u>Instrumento:</u></p> <p>Ficha de observación está conformado 25 ítems, considerando en cuenta la escala de Likert cada uno ellos con tres opciones de respuesta:</p> <p>Inicio=1</p> <p>Proceso=2</p> <p>Logro=3</p>

Anexos 2: Instrumentos de recolección de datos

Guía de observación

El presente test tiene por finalidad saber el nivel de desarrollo de la educación emocional en el que se encuentra el niño de 4 años:

Inicio	Proceso	Logro
1	2	3

N°	ÍTEMS	Escala de medición		
		1	2	3
	Dimensión 1: Conciencia emocional			
1	Se siente tranquilo cuando esta con otros niños			
2	Reconoce con facilidad si esta alegre			
3	Reconoce con facilidad si este triste			
4	Toma conciencia de sus propios sentimientos durante el juego.			
5	Disfruta la actividad realizada en grupo.			
6	Comprende lo que siente hacías sus compañeros			
	Dimensión 2: Regulación emocional			
7	Es capaz de expresar sus sentimientos, ya sea tristeza, miedo o alegría, adecuadamente			
8	Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus compañeros			
9	Intenta comprender el enfado de otra persona			
10	Logra resolver situaciones conflictivas			
11	Se muestra alegre si el juego le agrada			
12	Se siente feliz cuando intercambia sus ideas			
13	Muestras que está enojado			
	Dimensión 3: Autonomía emocional			
14	Tiene confianza en sí mismo			
15	Se esfuerza por ser el líder del grupo			
16	Valora su esfuerzo durante la actividad			
17	Se siente más confiado y seguro con los demás al momento de jugar			
18	Se siente entusiasmado al momento de jugar			
19	Al momento que ellos observan la participación de su compañero se siente motivado			
20	Participa voluntariamente			
21	Respeto los acuerdos establecidos durante el juego.			
22	Expresa una actitud positiva frente a un problema			
23	Pide disculpas cuando es necesarios			
24	Reconoce si comete una falta hacia sus compañeros			
25	Pide ayuda cuando lo necesita durante el juego			

Anexo 3: Bases de datos

Pre test (Control)																															
AÑARILLO		CONCIENCIA EMOCIONAL						REGULACION EMOCIONAL						AUTONOMIA EMOCIONAL										C.E.	R.E.	A.E.	TOTAL				
N°	Sexo	Edu	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	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25				
1	F	4	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	6	9	16	31
2	F	4	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	8	9	17	34
3	M	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	6	9	15	30
4	M	4	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	9	8	13	30
5	M	4	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	7	8	15	30
6	M	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	6	7	15	28
7	F	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	7	7	18	32
8	F	4	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	7	9	17	33
9	M	4	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	7	8	14	29
10	F	4	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	7	12	26
11	F	4	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	7	8	16	31
12	M	4	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	8	8	16	32
13	M	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	7	13	27
14	F	4	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	9	12	20	41
15	F	4	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	10	13	23	46
16	F	4	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	7	9	17	33
17	M	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7	7	12	26
18	M	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	7	12	25
19	F	4	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	9	7	16	32
20	F	4	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	6	9	15	30
21	F	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	7	12	25
22	M	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	6	9	13	28
23	M	4	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	8	10	17	35
24	F	4	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	6	8	13	27


Post test (Control)																																	
AÑARILLO		CONCIENCIA EMOCIONAL						REGULACION EMOCIONAL						AUTONOMIA EMOCIONAL										C.E.	R.E.	A.E.	TOTAL						
N°	Sexo	Edu	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 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25	Item 26	Item 27	Item 28	Item 29	Item 30	Item 31	Item 32	Item 33	Item 34	Item 35
1	F	4	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	7	10	18	35		
2	F	4	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	10	9	20	39		
3	M	4	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	8	10	17	35		
4	M	4	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	8	9	15	32		
5	M	4	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	7	9	17	33		
6	M	4	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	7	13	28		
7	F	4	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	9	8	16	33		
8	F	4	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	8	9	15	32		
9	M	4	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	8	8	16	32		
10	F	4	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	8	8	15	31		
11	F	4	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	9	8	17	34		
12	M	4	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	9	9	17	35		
13	M	4	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	8	7	15	30		
14	F	4	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	11	12	17	40		
15	F	4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	10	13	22	45		
16	F	4	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	7	8	17	32		
17	M	4	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	8	14	30		
18	M	4	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	7	12	27		
19	F	4	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	7	14	30		
20	F	4	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	7	9	15	31		
21	F	4	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	7	12	27		
22	M	4	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	7	13	18	38		
23	M	4	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	8	11	18	37			
24	F	4	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	6	9	15	30		

Pre test (Experimental)																																
AZUL			CONCIENCIA EMOCIONAL						REGULACION EMOCIONAL						AUTONOMIA EMOCIONAL									C.E.	R.E.	A.E.	TOTAL					
M*	Sexo	Edad	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	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25					
1	F	4	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	6	9	15	30	
2	F	4	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	8	9	22	39	
3	M	4	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	6	9	15	30	
4	M	4	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	7	7	15	29	
5	M	4	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	6	9	16	31
6	M	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	6	7	16	29	
7	F	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	7	8	18	33	
8	F	4	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	7	11	16	34	
9	M	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	7	9	13	29	
10	F	4	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	7	10	16	33	
11	F	4	1	2	2	1	1	1	1	1	3	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	8	11	15	34	
12	M	4	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	2	2	2	1	1	1	1	2	9	8	17	34	
13	M	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	7	8	16	31	
14	F	4	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	10	12	19	41
15	M	4	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	10	14	22	46	
16	F	4	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	7	9	17	33	
17	M	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	7	7	13	27	
18	M	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	6	7	13	26	
19	F	4	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	9	7	17	33	
20	F	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	6	9	14	29	
21	F	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	6	7	13	26	
22	M	4	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	3	1	3	2	2	1	1	2	2	1	1	6	12	20	38
23	M	4	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	8	10	14	32	

Post test (Experimental)																															
AZUL			CONCIENCIA EMOCIONAL						REGULACION EMOCIONAL						AUTONOMIA EMOCIONAL									C.E.	R.E.	A.E.	TOTAL				
M*	Sexo	Edad	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	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25				
1	F	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	18	20	29	67
2	F	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	17	15	29	61
3	M	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	16	17	26	59
4	M	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	18	20	25	63
5	M	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	18	19	29	66
6	M	4	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	15	16	28	59
7	F	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	18	17	27	62
8	F	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	18	25	59
9	M	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	15	20	29	64
10	F	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	16	20	30	66
11	F	4	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	13	15	29	57
12	M	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	16	20	29	65
13	M	4	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	17	25	58
14	F	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	16	20	26	62
15	M	4	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	16	15	29	60
16	F	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	16	20	32	68
17	M	4	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	12	20	30	62
18	M	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	18	20	29	67
19	F	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	16	20	31	67
20	F	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	18	20	31	69
21	F	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	20	27	65
22	M	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	20	25	63
23	M	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	18	15	26	59

Anexos 4:

Certificados de validación de los instrumentos

 **CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: CALIDAD**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Conciencia								
1	Se siente tranquilo cuando está con otros niños	✓		✓		✓		
2	Reconoce con facilidad si está alegre	✓		✓		✓		
3	Reconoce con facilidad si está triste	✓		✓		✓		
4	Toma conciencia de sus propios sentimientos durante el juego	✓		✓		✓		
5	Disfruta la actividad realizada en grupo	✓		✓		✓		
6	Comprende lo que siente hacia sus compañeros	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: Regulación								
7	Es capaz de expresar sus sentimientos adecuadamente	✓		✓		✓		
8	Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus compañeros	✓		✓		✓		
9	Intenta comprender el estado de otra persona	✓		✓		✓		
10	Logra resolver situaciones conflictivas	✓		✓		✓		
11	Se muestra alegre si el juego le agrada	✓		✓		✓		
12	Se siente feliz cuando intercambia sus ideas	✓		✓		✓		
13	Muestra que está enojado	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: Autonomía								
14	Tiene confianza en sí mismo	✓		✓		✓		
15	Se esfuerza por ser el líder del grupo	✓		✓		✓		
16	Valora su esfuerzo durante la actividad	✓		✓		✓		
17	Se siente más confiado y seguro con los demás al momento de jugar	✓		✓		✓		
18	Se siente entusiasmado al momento de jugar	✓		✓		✓		
19	Al momento que ellos observan la participación de su compañero se sienten motivados	✓		✓		✓		
20	Participa voluntariamente	✓		✓		✓		
21	Respeto los acuerdos establecidos durante el juego	✓		✓		✓		
22	Expresa una actitud positiva frente a un problema	✓		✓		✓		
23	Pide disculpas cuando es necesario	✓		✓		✓		
24	Reconoce si comete una falta hacia sus compañeros	✓		✓		✓		
25	Pide ayuda cuando la necesita durante el juego	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HOY SUFFICIENTE



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

Apellidos y nombres del juez validador: OJ Mg. LESI SANCHEZ MORALES
 DNI: 196973572


Especialidad del validador: MOTRICIDAD INTELECTUAL

Conciencia: (1) ítem congruente al concepto teórico formalizado.
 Regulación: (1) ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
 Autonomía: Se refiere a la capacidad alguna el enunciado del ítem, es correcto, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

03 de 11 del 2019
 Firma del Experto Informante.  

Certificados de validación de los instrumentos

 **CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: CAI**

N°	DIMENSIONES / ítem	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Conciencia								
1	Se siente tranquilo cuando está con otros niños	✓		✓		✓		
2	Reconoce con facilidad si está alegre	✓		✓		✓		
3	Reconoce con facilidad si está triste	✓		✓		✓		
4	Toma conciencia de sus propios sentimientos durante el juego	✓		✓		✓		
5	Disfruta la actividad realizada en grupo	✓		✓		✓		
6	Comprende lo que siente hacia sus compañeros	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: Regulación								
7	Es capaz de expresar sus sentimientos adecuadamente	✓		✓		✓		
8	Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus compañeros	✓		✓		✓		
9	Intenta comprender el estado de otra persona	✓		✓		✓		
10	Logra resolver situaciones conflictivas	✓		✓		✓		
11	Se muestra alegre si el juego le agrada	✓		✓		✓		
12	Se siente feliz cuando intercambia sus ideas	✓		✓		✓		
13	Muestra que está enojado	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: Autonomía								
14	Tiene confianza en sí mismo	✓		✓		✓		
15	Se esfuerza por ser el líder del grupo	✓		✓		✓		
16	Valora su esfuerzo durante la actividad	✓		✓		✓		
17	Se siente más confiado y seguro con los demás al momento de jugar	✓		✓		✓		
18	Se siente entusiasmado al momento de jugar	✓		✓		✓		
19	Al momento que ellos observan la participación de su compañero se siente motivados	✓		✓		✓		
20	Participa voluntariamente	✓		✓		✓		
21	Respeto los acuerdos establecidos durante el juego	✓		✓		✓		
22	Expresa una actitud positiva frente a un problema	✓		✓		✓		
23	Pide disculpas cuando es necesario	✓		✓		✓		
24	Reconoce si comete una falta hacia sus compañeros	✓		✓		✓		
25	Pide ayuda cuando lo necesita durante el juego	✓		✓		✓		


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, Dr/ Mg: Dr. Vega Ulca Carlos
 DNI: 9926463

Especialidad del validador: psicólogo

de del 20.....


 Firma del Experto Informante.

¹Conciencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entendió sin dificultad alguna el enunciado del ítem, se concibe, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Certificados de validación de los instrumentos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: CALIDAD

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
DIMENSIÓN 1: Conciencia								
1	Se siente tranquilo cuando está con otros niños	✓		✓		✓		
2	Reconoce con facilidad si está alegre	✓		✓		✓		
3	Reconoce con facilidad si está triste	✓		✓		✓		
4	Toma conciencia de sus propios sentimientos durante el juego	✓		✓		✓		
5	Disfruta la actividad realizada en grupo.	✓		✓		✓		
6	Comprende lo que siente hacia sus compañeros	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: Regulación								
7	Es capaz de expresar sus sentimientos adecuadamente.	✓		✓		✓		
8	Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus compañeros	✓		✓		✓		
9	Intenta comprender el enfado de otra persona	✓		✓		✓		
10	Logra resolver situaciones conflictivas	✓		✓		✓		
11	Se muestra alegre si el juego le agrada	✓		✓		✓		
12	Se siente feliz cuando intercambia sus ideas	✓		✓		✓		
13	Muestra que está enojado	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: Autonomía								
14	Tiene confianza en sí mismo	✓		✓		✓		
15	Se esfuerza por ser el líder del grupo	✓		✓		✓		
16	Valora su esfuerzo durante la actividad	✓		✓		✓		
17	Se siente más confiado y seguro con los demás al momento de jugar	✓		✓		✓		
18	Se siente entusiasmado al momento de jugar	✓		✓		✓		
19	Al momento que ellos observan la participación de su compañero se sienten motivados.	✓		✓		✓		
20	Participa voluntariamente	✓		✓		✓		
21	Respeto los acuerdos establecidos durante el juego	✓		✓		✓		
22	Expresa una actitud positiva frente a un problema	✓		✓		✓		
23	Pide disculpas cuando es necesario.	✓		✓		✓		
24	Reconoce si comete una falta hacia sus compañeros	✓		✓		✓		
25	Pide ayuda cuando lo necesita durante el juego	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador, Dr Mg: Condorcina Brice Gladys Edith

DNI: 2299240

Especialidad del validador: Educación Infantil

¹Conciencia: (1) ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Regulación: (1) ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.


³Autonomía: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es coherente, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

14 de 11 del 20...

Firma del Experto Informante.

Certificados de validación de los instrumentos



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: CALIDAD DE SERVICIO EDUCATIVO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Conciencia								
1	Se siente tranquilo cuando esta con otros niños	✓		✓		✓		
2	Reconoce con facilidad si este alegre	✓		✓		✓		
3	Reconoce con facilidad si este triste	✓		✓		✓		
4	Toma conciencia de sus propios sentimientos durante el juego	✓		✓		✓		
5	Disfruta la actividad realizada en grupo.	✓		✓		✓		
6	Comprende lo que siente hacia sus compañeros	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: Regulación								
7	Es capaz de expresar sus sentimientos adecuadamente.	✓		✓		✓		
8	Expresa adecuadamente sus sentimientos hacia sus compañeros	✓		✓		✓		
9	Intenta comprender el enfado de otra persona	✓		✓		✓		
10	Logra resolver situaciones conflictivas	✓		✓		✓		
11	Se muestra alegre si el juego le agrada	✓		✓		✓		
12	Se siente feliz cuando intercambia sus ideas	✓		✓		✓		
13	Muestras que está enojado	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: Autonomía								
14	Tiene confianza en sí mismo	✓		✓		✓		
15	Se esfuerza por ser el líder del grupo	✓		✓		✓		
16	Valora su esfuerzo durante la actividad	✓		✓		✓		
17	Se siente más confiado y seguro con los demás al momento de jugar	✓		✓		✓		
18	Se siente entusiasmado al momento de jugar	✓		✓		✓		
19	Al momento que ellos observan la participación de su compañero se sienten motivados.	✓		✓		✓		
20	Participa voluntariamente	✓		✓		✓		
21	Respeto los acuerdos establecidos durante el juego.	✓		✓		✓		
22	Expresa una actitud positiva frente a un problema	✓		✓		✓		
23	Pide disculpas cuando es necesario.	✓		✓		✓		
24	Reconoce si comete una falta hacia sus compañeros	✓		✓		✓		
25	Pide ayuda cuando lo necesita durante el juego	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Rosmary de Ramera Rosmary

DNI: 27.510.163

Especialidad del validador: Dra. Administración de la educación


28 de 11 del 2019

¹Conciencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Regulación: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo



³Autonomía: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

Anexos 5: Constancia de haber aplicado el instrumento

	<p>"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"</p>	
	<p>Institución educativa 378</p>	
	<p>"Capullito"</p>	
	<p>Código modular: 0661561</p>	<p>I.E. 378 "Capullito"</p>

CONSTANCIA DE LA ENCUESTA

La directora de la Institución Educativa 378 Capullito, Margot Edith Díaz Hidalgo, UGEL 02 del distrito de Los Olivos.


Hace Constar

Que la Lic. Chamorro Rios Jemima Corazón, realizó la aplicación de la encuesta dirigida a estudiantes de 4 años de inicial en la tesis "Programa Creciendo aprendo en el desarrollo de la educación emocional en estudiantes de 4 años de una Institución Educativa, Lima", para optar el grado de magister en Psicología Educativa, realizado el día de 28 de octubre.

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

Los Olivos , 28 de octubre del 2019

Atentamente,



Margot Edith Díaz Hidalgo
Directora

Anexos 6: Prueba de confiabilidad de los instrumento

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
Total		15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento

Estadísticas de elemento			
	Media	Desv. Desviación	N
VAR00001	2,6000	,50709	15
VAR00002	2,6000	,63246	15
VAR00003	2,6667	,61721	15
VAR00004	2,6000	,50709	15
VAR00005	2,8000	,41404	15
VAR00006	2,8000	,41404	15
VAR00007	2,5333	,63994	15
VAR00008	2,7333	,45774	15
VAR00009	2,6667	,48795	15
VAR00010	2,7333	,45774	15
VAR00011	2,6667	,61721	15
VAR00012	2,6667	,61721	15
VAR00013	2,4000	,63246	15
VAR00014	2,3333	,61721	15
VAR00015	2,4667	,63994	15
VAR00016	2,6000	,63246	15
VAR00017	2,6667	,48795	15
VAR00018	2,6000	,50709	15
VAR00019	2,7333	,45774	15
VAR00020	2,8000	,41404	15
VAR00021	2,6000	,50709	15
VAR00022	2,7333	,45774	15
VAR00023	2,6667	,48795	15
VAR00024	2,7333	,45774	15

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	60,8000	49,171	,538	,905
VAR00002	60,8000	47,886	,568	,905
VAR00003	60,7333	51,067	,205	,913
VAR00004	60,8000	47,600	,772	,901
VAR00005	60,6000	49,971	,532	,906
VAR00006	60,6000	49,971	,532	,906
VAR00007	60,8667	49,124	,415	,908
VAR00008	60,6667	47,952	,804	,901
VAR00009	60,7333	50,067	,428	,907
VAR00010	60,6667	48,381	,733	,902
VAR00011	60,7333	49,352	,406	,908
VAR00012	60,7333	52,352	,059	,916
VAR00013	61,0000	49,286	,402	,909
VAR00014	61,0667	48,210	,544	,905
VAR00015	60,9333	47,781	,573	,905
VAR00016	60,8000	47,886	,568	,905
VAR00017	60,7333	49,638	,492	,906
VAR00018	60,8000	47,600	,772	,901
VAR00019	60,6667	50,810	,343	,909
VAR00020	60,6000	49,971	,532	,906
VAR00021	60,8000	48,029	,707	,902
VAR00022	60,6667	47,952	,804	,901
VAR00023	60,7333	50,067	,428	,907
VAR00024	60,6667	48,381	,733	,902

Figura 9. Comparación porcentual entre el pre test y pos test en regulación emocional de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

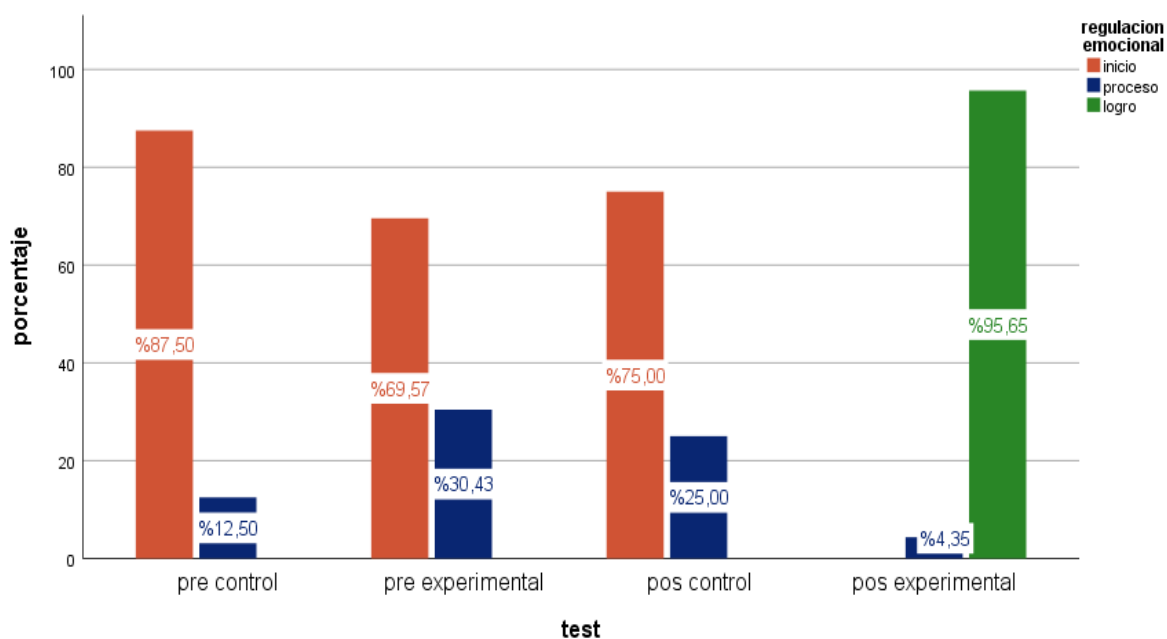


Figura 7. Comparación porcentual entre el pre test y pos test en educación emocional de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

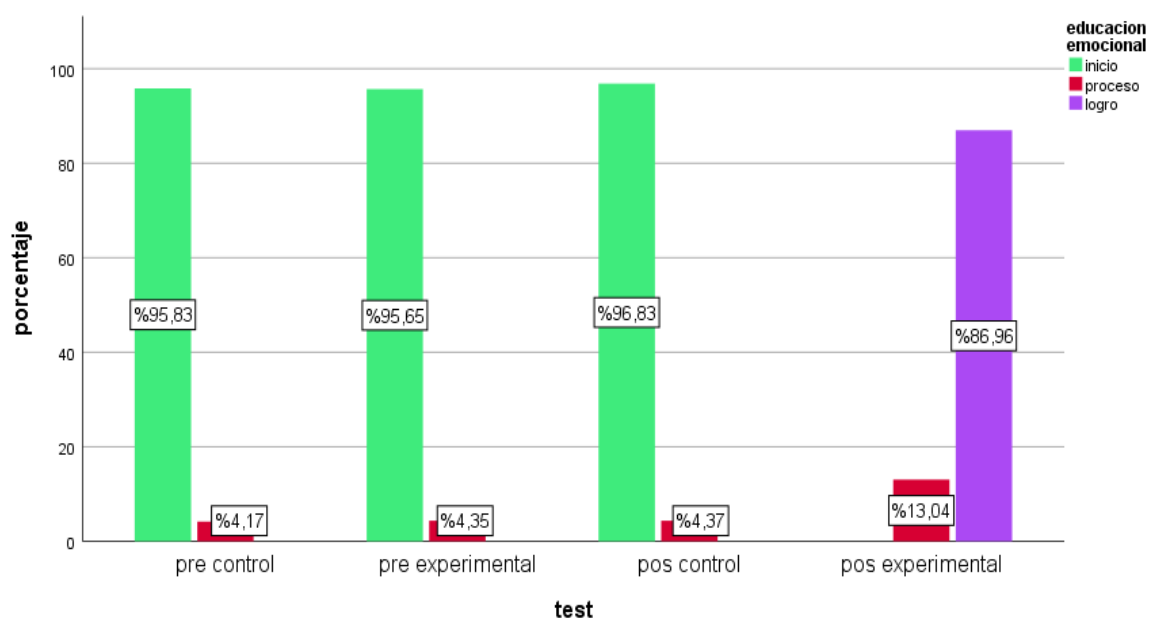


Figura 8. Comparación porcentual entre el pre test y pos test en conciencia emocional de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

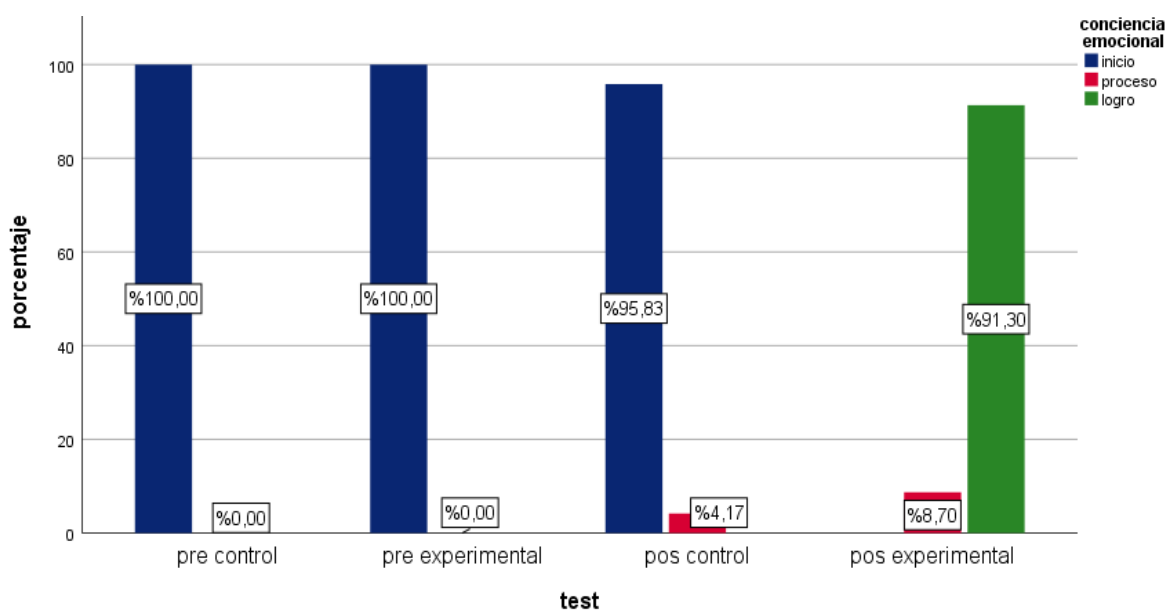


Figura 10. Comparación porcentual entre el pre test y pos test en autonomía emocional de 4 años del “Capullito” Los Olivos – 2019.

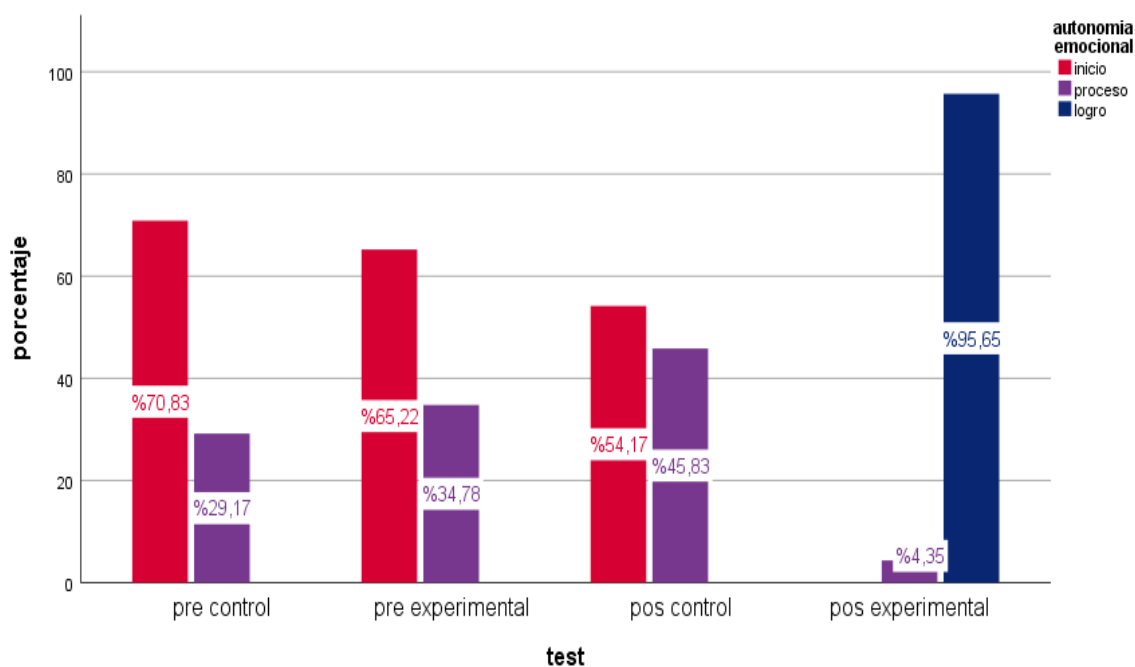


Tabla 11

Prueba de normalidad

Kolmogorov-Smirnov^a				
		Estadístico	gl	Sig.
Educación emocional	pre control	,164	24	,095
	pre experimental	,203	23	,015
	pos control	,148	24	,185
	pos experimental	,111	23	,200*
Conciencia emocional	pre control	,265	24	,000
	pre experimental	,263	23	,000
	pos control	,267	24	,000
Regulación emocional	pos experimental	,222	23	,005
	pre control	,229	24	,002
	pre experimental	,214	23	,008
Autonomía emocional	pos control	,241	24	,001
	pos experimental	,344	23	,000
	pre control	,139	24	,200*
	pre experimental	,179	23	,055
	pos control	,132	24	,200*
	pos experimental	,236	23	,002

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TRABAJO ACADÉMICO

Yo, Carlos Sixto Vega Vilca, docente de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo filial Lima Norte.

La tesis titulada "Programa Creciendo aprendo en el desarrollo de la educación emocional en estudiantes de 4 años de una Institución Educativa, Lima" en la estudiante **Jemima Corazón Chamorro Rios**, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

La suscrita analizó dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituye plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 18 de febrero del 2020



Carlos Sixto Vega Vilca

DNI: 09826463



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)

Chamorro Rios, Lemima Corazón

D.N.I. : 74279085

Domicilio : Daniel Alcides Carrion 599 - Carmen de la Legua

Teléfono : Fijo : 5623475 Móvil :

E-mail : Chamorro.inicial.511@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad :

Escuela :

Carrera :

Título :

Tesis de Posgrado

Maestría

Doctorado

Grado : Maestra

Mención : Psicología Educativa

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Chamorro Rios Lemima Corazón

Título de la tesis:

"Programa Creciendo aprendo en el desarrollo de la educación emocional en estudiantes de 4 años de una Institución Educativa, Lima."

Año de publicación : 2020

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

A través del presente documento, autorizo a la Biblioteca UCV-Lima Norte, a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha : 18 de febrero 2020



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:

Lemima Corazón Chamorro Rios

INFORME TÍTULADO:

Programa viendo aprendo en el desarrollo de
la educación emocional en estudiantes
de 9 años de una institución educativa, Lima

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Maestría en Psicología educativa

SUSTENTADO EN FECHA: 24 de enero de 2020

NOTA O MENCIÓN: Aprobado por mayoría



[Signature]
FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACUÓMULO RESULTADOS PROCESOS EDUCATIVOS

Programa Creciendo aprendo en el desarrollo de la educación emocional en estudiantes de 4 años de una institución Educativa Lima

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN ACUÓMULO RESULTADOS
Módulo de Psicología Educativa

AL DÍA:
M. Jemima Corazón Chamorro Rios (DNI: 800038022716481)

ASISTENTE:
Dr. Carlos Sosa Vega (DNI: 800038022716481)

LEVELES DE INVESTIGACIÓN
Mención Especial del informe, análisis y conclusiones

Lima - Perú
2019



CRECIENDO APRENDIENDO



**AUTORA: CHAMORRO RIOS
JEMIMA CORAZON**

2019



**Programa para el desarrollo de la educación emocional.
"Todos los aprendizajes mas importantes de la vida se
hacen jugando".**

Francesca Tonucci



PROGRAMA CRECIENDO APRENDO PARA DESARROLLAR LA EDUCACIÓN EMOCIONAL

Denominación:

Programa juego cooperativo para la mejora de la educación emocional en estudiantes de 4 años, en el I.E.I “Capullito”.

I. Datos generales:

Institución educativa : Capullito

Nivel: Inicial

Grado de estudio: 4 años

Duración: 28/10/19 hasta 21/12/19

Responsable: Jemima Corazón Chamorro Rios

II. Definición del programa:

Tiene como objetivo favorecer el desarrollo de la educación emocional en los niños de 4 años a través de los juegos dramáticos, ya que estos juegos nos sirve como estrategia lúdica pedagógica para que los niños aprendan la importancia del conocer, reconocer, comprender ,expresar sus emociones y sentimientos de una manera adecuada teniendo un autocontrol ;relacionarse con otros niños también respetar sus opiniones , de esta manera ellos desarrollaran sus habilidades y capacidades emocionales correspondientes a la edad ya mencionada.

En la actualidad la educación emocional es esencial desde la primera infancia, para la adaptación de los niños y niñas al entorno en el que se desarrollan, y posteriormente estas habilidades les van a proporcionar las herramientas para desenvolverse como adultos en la esfera social.

III. Descripción del programa:

El presente estudio de investigación se ha planteado un programa Jugo dramático, que se aplicara en los estudiantes de 4 años de nivel inicial de la institución educativa

“Capullito” de Los Olivos, para mejorar la educación emocional relacionada con sus tres dimensiones. Consta de fundamentación, objetivos, estructura, sesiones de aprendizaje, metodológicas, recursos y evaluación.

Estas sesiones ayudarán a los estudiantes a mejorar su desarrollo emocional con el fin de adquirir a través del juego herramientas necesarias que ayuden a desenvolverse con su entorno; se realizaron 21 juegos en el periodo del mes de noviembre y diciembre, las actividades tendrán una duración de 1 hora pedagógica de 45 minutos, enfocadas al desarrollo de la educación emocional.

IV. Fundamentación:

La presente propuesta permite que los niños se desarrollen integralmente a través del juego dramático garantizando que el estudiante logre manejar sus emociones y sentimientos de una forma adecuada, relacionarse con otros niños, tolerar y escuchar por los demás, asimismo ayudará a que puedan desenvolverse con autonomía.

Al mismo tiempo la aplicación del juego dramático sirve de estrategia didáctica para los docentes al realizar sus actividades porque busca promover que los niños exploren, se diviertan, se cuestione y sobre todo estén atentos a los intereses de los niños. Ellos deben brindar oportunidades y posibilidades para que los niños vivan experiencias ricas en ambientes adecuados a través de estos juegos les resultara divertido y dinámico, de esta forma será más significativo y beneficioso para ellos.

La docente debe ser flexible en la ejecución de las actividades programadas y dejar que los niños propongan y decidan lo que desean hacer, ya que estos juegos proporcionan las pautas lúdicas necesarias para desarrollar diferentes habilidades y capacidades.

V. Objetivos:

Objetivo General

Mejorar la educación emocional en los estudiantes de 4 años “Capullito” Los Olivos a través de la aplicación del programa juego dramático.

Objetivos Específicos

Mejorar la conciencia emocional en los estudiantes de 4 años “Capullito” Los Olivos a través de la aplicación del programa juego dramático.

Mejorar la regulación emocional en los estudiantes de 4 años “Capullito” Los Olivos a través de la aplicación del programa juego dramático

Mejorar la autonomía emocional en los estudiantes de 4 años “Capullito” Los Olivos juego dramático.

VI. Características del Programa:

El presente programa se caracteriza porque se realizará una serie de estrategias en la cual todas estarán inmersas; partiendo en un primer momento se da inicio con: con los acuerdos y/o normas a cumplir durante la actividad se luego se empleara la asamblea se les estimulara a los estudiantes a colocarse en media luna o en una forma placentera y recordamos las normas del aula. La motivación para así incitar el interés del niño, con canciones de acuerdo a cada actividad, con el baúl, caja y bolsa mágica, el cual descubrirán que hay dentro. Siguiendo con el desarrollo de la actividad lúdica (juego dramático), en la cual se ha elaborado numerosos juegos para desarrollar la educación emocional, con el acompañamiento de la docente.

VII. Metas de atención:

El presente programa es aplicado a 24 estudiantes de 4 años de nivel inicial “Capullito” Los Olivos.

VIII. Tiempo:

El programa Creciendo aprendo es aplicado desde el 23 de octubre hasta 22 noviembre del 2019, a los estudiantes de 4 años del nivel de inicial del “Capullito”, realizado en 21 sesiones de aprendizaje tiene una duración de dos veces a la semana con una hora pedagógica por cada sesión con una duración de 30 minutos.

IX. Evaluación

La evaluación se realizará a través de un pre-test y un post-test, además, será permanente la autoevaluación para mejorar las conductas de los estudiantes. Será

realizada mediante la observación de la docente y todo irá registrado en el instrumento de evaluación en base a la observación de la maestra durante toda la actividad, el cual determinará en qué nivel de desarrollo de la educación emocional en el que se encuentra el niño. Asimismo se tomará nota en el anecdotario de todas las actitudes que poseen los niños al desarrollar estas actividades, utilizando la ficha de observación para registrar (considerando las dimensiones donde se evidenciará) si el trabajo se está realizando de una manera óptima

La evaluación de las sesiones será permanente utilizando la evaluación y autoevaluación. En el cierre de cada sesión se realizarán preguntas sencillas para los niños como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Fue fácil o difícil? y la evaluación será en base a la observación de la maestra durante toda la actividad lo cual será registrado en la ficha de observación.

X. Actividades y cronograma

Nº	Actividades	Indicador	Nº de ítems	Dimensiones	Número de actividades
PRE - TEST		28/10/ 19			
1	“Conociéndonos”	Toma de conciencia	1,2.	CONCIENCIA EMOCIONAL	6
2	“ La escuelita “				
3	“ El telefonito “	Dar nombre	3		
4	“ Mi programa favorito ”	Comprensión	4,5,6		
5	“ La corona del rey la reyna “				
6	“Pasa el globo colorido”				
7	“ La tienda de ropa ”	Expresión emocional	7,8	REGULACIÓN EMOCIONAL	7
8	“ Ayúdame a ordenar”				
9	“ El león”	Regulación	9,10		
10	“ Como me siento”				
11	“ El tigre y el león “	Habilidades de afrontamiento	11,12		
12	“Jugando al hospital “				
13	“ Soy reportero ”				
14	“Payasito”	Autogenerar emociones	13		
15	“Los monitos”	Autoestima	14.15	AUTONOMÍA EMOCIONAL	7
16	“ Construyendo “	Automotivación	16.17		
17	“ El lobo ”	Autoeficacia emocional	18.19		
18	“ La león y el raton”	Responsabilidad	20		
19	“El robot”	Actitud positiva	21,22		
20	“ Soy tu espejo ”	Análisis crítico de normas sociales	23		
21	“ La serpiente “	Resiliencia	24,25		
POST - TEST			11/11/19		
TOTAL DE SESIONES			20		

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

“Conociéndonos”



I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Ríoa
Duración	30 minutos

ii. INDICADOR: Toma de conciencia de sus emociones, reconoce con facilidad si está alegre.

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea: Percibir con precisión los propios sentimientos y emociones. Se invita a los niños a colocarse en media luna o en forma cómoda. Les recordamos los acuerdos del aula.</p> <p>Motivación: La profesora cantará la canción “ Buenos días “ https://www.youtube.com/watch?v=hQMPoI3QC-k Y luego para conocer sus nombres y empezar el juego les cantará la canción https://www.youtube.com/watch?v=w6pHsb-JswI ¿ De que se trata la canción? ¿les gustaría volver a cantar?</p>	<p>Voz</p> <p>Acuerdos</p> <p>Canción</p>	<p>10 minutos</p>
Desarrollo	<p>Juego: Se dividirá a los niños en grupo de cinco niños(as) en cada mesa, ellos traerán sus fotos de algo que les agrada como ellos mismos, ejemplo: si un niño quiere puede traer de sus juegos, mascota favoritos o comidas.</p> <p>Cada niño deberá compartir sus fotos y hablar sobre ellas con su grupo, la docente le asignará un nombre a cada mesa.</p> <p>Luego cada niño deberá hablar y mantener la conversación por un buen momento, gana el grupo que se demora más conversando y logre robarle una sonrisa a su compañero.</p>	<p>Mesas</p> <p>Fotos</p> <p>voz</p>	<p>15 minutos</p>
Cierre	<p>Metacognición:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gustó?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gustó lo aprendido?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guía técnica de evaluación</p>	<p>5 minutos</p>

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

“ La escolita “



I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Ríoa
Duración	30 minutos

II. INDICADOR: Toma de conciencia de sus emociones, reconoce con facilidad si está alegre.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea: Percibir con precisión los propios sentimientos y emociones. Se invita a los niños a colocarse en media luna. Les recordamos los acuerdos del aula.</p> <p>Motivación: Se les mostrará un baúl mágico de sorpresas y se les preguntará que creen que ¿Qué habrá dentro? ¿Les gustaría saber? Se les invitara a los niños a pasar y sacar los materiales que hay dentro del baúl mágico. Dentro del baúl estará los materiales que utilizan los profesores y alumnos, ellos deberán decir que hacer con los materiales.</p>	<p>Voz</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Baúl mágico de sorpresas</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>Juego: Los niños deberán elegir que materiales que van a utilizar como mandil, lentes, maletín, plumones y sellos; se pedirá si un niño desea representar a la maestra voluntariamente. Luego la maestra canta una canción si tu tienes muchas ganas de sonreír https://www.youtube.com/watch?v=TX5k37Yela0</p> <p>Con ayuda de la docente el alumno(a) que decidió ser el maestro deberá de representar una pequeña actividad que se realiza diariamente como lo haría su maestra según su creatividad del niño, la docente solo va guiarlo y le ayudara.</p>	<p>Voz</p> <p>Canción</p> <p>Materiales</p>	15 minutos
Cierre	<p>Metacognición:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gustó lo aprendido?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños.</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guía técnica de evaluación</p>	5 minutos

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

“ El telefonito “



I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Ríoa
Duración	30 minutos

II. INDICADOR: Dar nombre a las emociones

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea: Utilizar las expresiones (alegre, triste) disponibles en un contexto a través del teléfono. Se invita a los niños a colocarse en media luna o en forma cómoda. Les recordamos los acuerdos del aula.</p> <p>Motivación: La docente cantará la canción “el telefonito”, https://www.youtube.com/watch?v=4hJ9ExkUJFA</p> <p>Luego les mostraremos a los niños(as) un teléfono y se les preguntará ¿para que se usa el teléfono? ¿Tienes un teléfono en casa? ¿Quiénes lo usan? ¿Te gustaría jugar con el teléfono?</p>	<p>Voz</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Canción</p> <p>Teléfono</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>Antes del juego la docente realiza estas preguntas ¿Cómo se usa el teléfono? ¿Para qué sirve? ¿Si no hubiera el teléfono como nos comunicaríamos? ¿Te gusta conversar por el teléfono?</p> <p>Juego: La docente pedirá que se junten voluntariamente en grupos de dos, luego dará un teléfono por grupo entre ellos deberán hacer la llamada a la otra persona, que estará un poco más lejos y deberá de responderle con otro teléfono y así dar inicio a una conversación sencilla ejemplo: Hola pepito ¿Estás bien? ¿Cómo te sientes hoy?</p>	<p>Preguntas</p> <p>Teléfono</p>	15 minutos
Cierre	<p>Metacognición:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación: La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guía técnica de evaluación</p>	5 minutos

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 4



“ Mi programa favorito ”

I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Ríoa
Duración	30 minutos

II. INDICADOR: Toma conciencia de sus propios sentimientos, disfruta la actividad y comprende lo que siente hacia sus compañeros.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea: Percibir con precisión las emociones y sentimientos de los demás y de implicarse empáticamente en sus vivencias emocionales. Se invita a los niños a colocarse en media luna. Les recordamos los acuerdos del aula.</p> <p>Motivación: La docente les mostrara una bolsa mágica y les preguntara que creen que ¿Qué habrá dentro? ¿Les gustaría saber? Se les invitara a los niños a pasar y sacar los materiales que hay dentro. En la bolsa magica estará los materiales que utilizan un reportero como micrófono, cámara, camisa, etc. y luego la docente le preguntara que podríamos hacer con los materiales.</p>	<p>Voz</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Bolsa magica</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>Juego: La docente va a hacer un pequeño espacio en la cual escogerá con un sortero a dos niños los cuales serán reporteros, en seguida cada niño subirá y dirá “yo soy” (dice su nombre completo) y que es lo que más le gusta hacer en sus momentos libres, los niños irán aumentando de uno en uno hasta terminar todos en el escenario, se le dará un tiempo breve a los niños para que ellos mismos se repartan las funciones en base a un programa de televisión, pero nadie debe quedarse sin pasar por el escenario.</p>	<p>Escenario</p> <p>Cámara y micrófono reciclada</p>	15 minutos
Cierre	<p>Metacognición:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gustó lo aprendido?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guía técnica de evaluación</p>	5 minutos

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 5



“ La corona del rey la reyna “

I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Río
Duración	30 minutos

II. INDICADOR: Toma conciencia de sus propios sentimientos, disfruta la actividad y comprende lo que siente hacia sus compañeros.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea: Percibir con precisión las emociones y sentimientos de los demás y de implicarse empáticamente en sus vivencias emocionales. Se invita a los niños a colocarse en media luna. Les recordamos los acuerdos del aula.</p> <p>Motivación: La docente cantará la canción de la reina Curuba https://www.youtube.com/watch?v=IWMWViNNFd8 Se le preguntará a los niños ¿de qué se trata la canción?</p>	<p>Voz</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Canción</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>Luego de haber cantado y bailado la canción, se invita a los niños a sentarse para poder realizar la actividad.</p> <p>Juego: La docente sacará de un sobre dos coronas para una niña y un niño “el rey y de reina”, formarán un círculo y cantando la canción de la reina Curuba el rey cogirá a un niño y le preguntará si él fuera rey que nombre tendría, luego le preguntará como se siente y finalmente le pondrá en la cabeza la corona y dirá tu serás el rey .</p> <p>De la misma manera la reina cogerá a una compañera le preguntará si ella fuera reyna que nombre tendría, luego le preguntará como se siente y finalmente le pondrá en la cabeza la corona y dirá tu serás la reyna .</p>	<p>Corona del rey y la reyna</p>	15 minutos
Cierre	<p>Metacognición:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guía técnica de evaluación</p>	5 minutos

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

“Pasa el globo colorido”



I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Ríoa
Duración	30 minutos

II. INDICADOR: Toma conciencia de sus propios sentimientos, disfruta la actividad y comprende lo que siente hacia sus compañeros.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea: Percibir con precisión las emociones y sentimientos de los demás y de implicarse empáticamente en sus vivencias emocionales. Se invita a los niños a colocarse en media luna. Les recordamos los acuerdos del aula.</p> <p>Motivación: La docente cantará la canción “ Las emociones “ https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M&t=3s Se le preguntara a los niños ¿de que se trata la canción? ¿ Estas feliz? ¿ estas de malas ? ¿ tienes miedo? ¿tienes sueño ?</p>	<p>Voz</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Canción Las emociones</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>Juego: los niños se sientan formando un círculo , la docente les enseñara un globo colorido, los niños pasan el globo mientras van cantando la canción de las emociones, cuando pare la cancion, el niño que le toco deberá presentarse diciendo: su héroe favorito, su comida favorita, que le gusta jugar y que animalito le gusta. Luego deberá el ser el o ella quien pase el globo colorido al ritmo de la cancion a sus compañero u compañera.</p>	Globo colorido	15 minutos
Cierre	<p>Metacognición: ¿Que hicimos el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación: La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guía técnica de evaluación</p>	5 minutos

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

“ La tienda de ropa ”



I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Rioa
Duración	30 minutos

II. INDICADOR: Expresión emocional ,adecuadamente hacia sus compañeros

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea: Expresar las emociones de forma apropiada. Se invita a los niños a colocarse en media luna o en forma cómoda. Les recordamos los acuerdos del aula.</p> <p>Motivación: La docente mostrara una caja mágica del cual saldrá un títere de un niño llamado Pepe, saludara a los niños y niñas y le invitara a cantar la canción “ el rock de las emociones” https://www.youtube.com/watch?v=hX60blksDsU</p>	<p>Voz</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Caja mágica</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>Juego: Los niños con la ayuda de Pepe descubrirán lo que hay dentro de la caja mágica, ellos van a encontrar diversos prendas de vestir que hay en una tienda de ropa y se formaran cuatro grupos, la docente preguntara ¿que podremos hacer con la ropa? ¿podremos jugar con ellos? cada grupo deberá organizarse solo y repartir las funciones, luego empezaran su representación de vendedor y comprador de una tienda, se les hará recordar que deberán dar las gracias cada vez que el vendedor y el cajero los atiendan, si no lo hacen el grupo pierde. la docente les dira ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?</p>	<p>Títere Pepe</p> <p>Caja mágica</p> <p>Voz</p>	15 minutos
Cierre	<p>Metacognición:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gustó lo aprendido?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guía técnica de evaluación</p>	5 minutos

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

“Ayúdame a ordenar”



I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Rioja
Duración	30 minutos

II. INDICADOR: Expresión emocional ,adecuadamente hacia sus compañeros

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea: Expresar las emociones de forma apropiada. Se invita a los niños a colocarse en media luna o en forma cómoda. Les recordamos los acuerdos del aula.</p> <p>Motivación: : La docente mostrara un cuento “El ratoncillo diminuto aprendio a ser ordenado”</p> <p>Se le preguntara a los niños ¿de que se trata la cuento?</p>	<p>Voz</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Cuento</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>Antes de empezar con la actividad cantaremos una canción “guarda tus juguetes”</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=XRLTOfq6Lo</p> <p>Se le preguntara a los niños ¿de que se trata la cancion?</p> <p>Juego: Luego la docente les dirá a los niños que salgan un momento del aula con la auxiliar mientras ella desordenan todo el aula , después los hará entrar y en grupo deberán ordenar el aula, los niños serán quienes se repartirán las funciones y pedir ayuda a sus compañeros para ordenar el aula.</p> <p>Gana el grupo que lo haga más rápido.</p>	<p>Canción</p> <p>Preguntas</p> <p>Juguetes</p>	15 minutos
Cierre	<p>Metacognicion:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gustó lo aprendido?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guía técnica de evaluación</p>	5 minutos

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

“ El león”



I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Rioa
Duración	30 minutos

II. INDICADOR: Intenta comprender el enfado de otra persona y logra resolver situaciones conflictivas.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea: Regulacion emocional propiamente dicha para prevenir estados emocionales negativos. Les recordamos los acuerdos del aula.</p> <p>Motivación: La docente les mostrará un baúl magico de sorpresas y se les preguntara que creen que ¿Qué habrá dentro? ¿Les gustaría saber? Se les invitara a los niños a pasar y sacar que hay dentro del baúl mágico. Dentro del baúl estarán dos leones.</p>	<p>Voz</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>baúl magico</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>Antes de empezar con la actividad cantaremos la canción “El león” https://www.youtube.com/watch?v=aTZIPZrQ4MM</p> <p>Se le preguntara a los niños ¿de que se trata la cancion?</p> <p>Juego: Se le preguntara a los niños ¿que creen que podríamos hacer con estos dos leones ? ¿todo podremos jugar con ellos? ¿Como lo haremos ? ¿Cómo es su cuerpo? ¿Podemos nosotros formar un leon con los pañuelos? Queremos logran que ellos mismo busque la solicion para que puedan compartir y si logran comprender el enfado de su compañero.</p>	<p>Canción</p> <p>Leones</p> <p>Pañuelos</p>	15 minutos
Cierre	<p>Metacognicion:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gustó lo aprendido?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guía técnica de evaluación</p>	5 minutos

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

“ Como me siento”



I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Rioa
Duración	30 minutos

II. INDICADOR: Intenta comprender el enfado de otra persona y logra resolver situaciones conflictivas.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea: Regulacion emocional propiamente dicha para prevenir estados emocionales negativos. Les recordamos los acuerdos del aula.</p> <p>Motivación: La docente les mostrara una bolsa mágica y les preguntara que creen que ¿Qué habrá dentro? ¿Les gustaría saber? Se les invitara a los niños a pasar y sacar los materiales que hay dentro. En la bolsa magica estará los flas cart de las emociones .</p>	<p>Voz</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Bolsa mágica</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>Juego: La docente colocara imágenes repartidas en el suelo con diferentes estados de ánimo y diferentes necesidades emocionales. El juego consiste en expresar como nos sentimos pero sin palabras. Cada niño o niña, de forma individual y sin decir nada cogerá primero una tarjeta con el estado de ánimo que se encuentra y otra con lo que necesita para sentirse mejor, de tal forma que todo el grupo , intentara en la medida que les sea posible, intentar hacerle sentir mejor según venga expresado en la tarjeta. Por ejemplo, un alumno se siente enojado y coge la tarjeta donde esta dibujado un grupo de personas abrazándose, pues eso será lo que haga el grupo para hacerle sentir mejor.</p>	<p>Voz</p> <p>Flas cart</p>	15 minutos
Cierre	<p>Metacognicion:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gustó lo aprendido?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guia técnica de evaluación</p>	5 minutos

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

“ El tigre y el león “



I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Rioa
Duración	30 minutos

II. INDICADOR: Se siente alegre cuando intercambia sus ideas

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea: Habilidad para afrontar retos y situaciones de conflicto, con las emociones que generan. Les recordamos los acuerdos del aula.</p> <p>Motivación: La docente les dira a los niños hoy les traje una nueva canción “ La mancha del tigre” https://www.youtube.com/watch?v=wgYUcpiWTs ¿De que se trata la cancion? ¿les gustaria volver a cantar?</p>	<p>Voz</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Cancion</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>Juego: Los niños se pondrán las máscaras serán los tigre y elegirán a un leon, los niños corren libremente. Cuando la profesora grita "¡Que viene el tigre!", este sale de su escondite y los jugadores han de formar parejas y abrazarse fuerte el que queda solo o no quiere dar un abrazo a su pareja se convierte en tigre, que es perseguido por el leon. Los pares ayudan al tigre a escapar del leon. El tigre atrapado hara una pregunta a su compañero que esta distraído, se inetercambiara ideas y se le dará mascararas a los niños que harán de leon y una máscara al que hará el papel del tigre</p>	<p>Mascararas del tigre y el león</p>	15 minutos
Cierre	<p>Metacognicion:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gustó lo aprendido?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guia técnica de evaluación</p>	5 minutos

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

“Jugando al hospital “



I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Rioja
Duración	30 minutos

II. INDICADOR: Se siente alegre cuando intercambia sus ideas

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea: Habilidad para afrontar retos y situaciones de conflicto, con las emociones que generan. Les recordamos los acuerdos del aula.</p> <p>Motivación: La docente les pondrá un corto video “Teo esta enfermo” https://www.youtube.com/watch?v=3JgtHIg1A ¿ De que se trata el cuento? ¿que paso con Teo?</p>	<p>Voz</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Cuento</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>La docente les invitara que canten una canción “Al medico vamos” https://www.youtube.com/watch?v=hBb04Szoizo De que se trata la cancion? ¿ les gustaria volver a cantar?</p> <p>Juego: Luego la docente les dirá a los niños y niñas que les trajo una sorpresa con caja mágica con materiales de un hospital ¿ Alguien sabe que son estos instrumentos? ¿lo han visto antes? ¿ conocen un hospital ? ¿ cuando van ahí? Escuchamos las respuestas de los niños y niñas intercambiamos ideas.</p>	<p>Cancion</p> <p>Caja mágica</p> <p>Intrumento de hospital</p>	15 minutos
Cierre	<p>Metacognicion: ¿Que hicimos el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación: La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guia técnica de evaluación</p>	5 minutos

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

“ Soy reportero ”



I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Rioja
Duración	30 minutos

II. INDICADOR: Se siente alegre cuando intercambia sus ideas

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea: Habilidad para afrontar retos y situaciones de conflicto, con las emociones que generan. Les recordamos los acuerdos del aula.</p> <p>Motivación: La docente les mostrará un baúl magico de sorpresas y se les preguntara que creen que ¿Qué habrá dentro? ¿Les gustaría saber? Se les invitara a un niño sacara un cuento “Pepe el reportero”se les preguntara a los niños ¿De que se trato el cuento? ¿Quién era el reportero?</p>	<p>Voz</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>baúl mágico cuento</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>Juego: La docente hara un pequeño espacio de television en el aula y llevara un micrófono, una camisa y blusa, luego hara un sorteo para elegir al niño o niña quien será el reportero(a)</p> <p>Envitara a los demás niños hacer los espectadores y que respeten a sus compañeros cuando el reportero(a) les pregunte</p> <p>¿Cómo te sientes hoy? ¿Qué actividad te gusta? ¿te gusta cantar? ¿te gusta bailar? ¿te gusta que te cuenten cuentos?</p> <p>¿Cuál es tu comida favorito? ¿Qué juguete te encanta?</p> <p>Esas preguntas se hara a los todos los niños. Ahí veremos si ellos pueden esperar su turno.</p>	<p>Microfono</p> <p>Blusa</p> <p>Camisa</p>	15 minutos
Cierre	<p>Metacognicion:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gustó lo aprendido?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guia técnica de evaluación</p>	5 minutos

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

“Payasito”



I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Rioa
Duración	30 minutos

II. INDICADOR: Muestra que esta enojado

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea: capacidad para autogenerarse y experimentar de forma voluntaria y consciente emociones positivas y disfrutar de la vida. Les recordamos los acuerdos del aula</p> <p>Motivación: La docente les enseñara una canción del “Payasito Plin Plin” https://www.youtube.com/watch?v=dAu9226O6iQ Y Les preguntara ¿De que se trata la canción? ¿Te gustaria saber como se llama el payasito? ¿Conoces a Plin Plin?</p>	<p>Voz</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Canción del payasito Plin Plin</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>Juego: Se dividirá el aula en dos grupos y cada grupo deberá escoger que niño desea ser el payasito. Se le explicara que el payaso tendrá la función de dar inicio a una conversación y que los demás sigan. Por ejemplo El payaso le dice hola a un niño y este niño debe responderle y agregarle algo más para que el payaso le pregunte a otro niño. ¿Cómo te sientes hoy? Luego cada grupo le propone un nombre al payasito y le realizan preguntas como ¿En dónde trabajas? ¿Por qué usas la nariz roja? ¿Qué ropa usas? ¿Te gusta jugar con los niños? Finalmente se le repartirán papelotes con el dibujo del payaso y se les propone que decoren</p>	<p>Peluca del payaso Plin Plin</p>	15 minutos
Cierre	<p>Metacognición:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gustó lo aprendido?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guía técnica de evaluación</p>	5 minutos

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

“Los monitos”



I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Rioa
Duración	30 minutos

II. INDICADOR: Tiene confianza en si mismo, se esfuerza por ser el lider del grupo.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea: Tener una imagen positiva de uno mismo ; estar satisfecho de uno mismo. Les recordamos las normas del aula.</p> <p>Motivación: La docente enseñara una mochila de colores a los niños y le preguntara ¿que creen que hay dentro?, invitara a una niña para que pueda sacar , luego la niña sacara dos hermosos monitos llamados “ Lola y Juan ”¿Ustedes saben que animales son? ¿Los conocen? ¿Quieren saber como se llaman? ¿Quieren jugar con ellos?</p>	<p>Voz</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Mochila de colores</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>Juego: Se realizará el juego “el pollito” en el patio del colegio, los niños estarán formados en diferentes ubicaciones dispersos en la cual todos ellos deberán escoger a dos niños que sean los pollitos héroes y ponerse la capa y mascara de pollito, ellos tendrán que proteger a los pollitos que serán otro grupo de niños orientar lejos del lobo, ellos tendrán un tiempo determinado y el juego termina cuando hayan salvado a todos los pollitos de manera conjunta.</p>	<p>Mascara de los pollitos</p> <p>Lobo</p>	15 minutos
Cierre	<p>Metacognicion:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gustó lo aprendido?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guia técnica de evaluación</p>	5 minutos

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 16

“ Construyendo “



I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Rioa
Duración	30 minutos

II. INDICADOR: Valora su esfuerzo durante la actividad, se siente confiado y seguro.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea: Capacidad de automotivarse e implicarse emocionalmente en actividades. Les recordamos las normas del aula.</p> <p>Motivación: La docente les pondrá un corto video “Semillas” https://www.youtube.com/watch?v=8TAGVUYJw1o ¿Qué observaron en el video? ¿les gusto? ¿Quiénes son los personajes? ¿?¿?</p>	<p>Voz</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Video</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>Antes de comenzar con la actividad la docente le invitara a cantar y bailar la canción “el congelado” https://www.youtube.com/watch?v=E1Ww2E3yxR4</p> <p>Juego: los niños con cajas forradas deberán construir un edificio y ellos mismos deberán organizarse y repartir funciones el equipo deberá tener mínimo 4 niños guías que van a dar las instrucciones para que hagan el edificio, los niños estarán divididos en dos equipos, el juego termina cuando uno de los dos equipos termina de construir su edificio y se contara 10 segundos y si se mantiene de pie gana. Se valara el esfuerzo de cada niño que haya participado dándoles un stickers.</p>	<p>Canción</p> <p>Cajas forradas</p>	15 minutos
Cierre	<p>Metacognición:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guía técnica de evaluación</p>	5 minutos

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 17

“ El lobo ”



I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Rioja
Duración	30 minutos

II. INDICADOR: Se siente entusiasmado,ellos observan la aprticipacion de su compañerito se siente motivado

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea:Es eficaz sociales y personales .Acepta la propia experiencia emocional . Les recordamos las normas del aula.</p> <p>Motivación: Se les mostrará una caja magica de sorpresas y se les preguntara que creen que ¿Qué habrá dentro? ¿Les gustaría saber? Se les invitara a los niños a pasar y sacar los materiales que hay dentro del caja mágica. Dentro de la caja estará el disfraz del lobo.</p>	<p>Voz</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Caja magica</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>Juego: Se divide en dos grupos a los niños, el primer niño será la cabeza del lobo y el último la cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza intentará agarrar las colas de los demás lobos y los niños que formen la cola deberán evitar que sean atrapados por la cabeza. Cuando una cola es cogida se consigue el pañuelo y el lobo que le pertenece esa cola se unirá al otro lobo formando así más largo.</p> <p>El juego termina cuando todo el grupo forme un único lobo; el grupo que no respete las reglas volverá a empezar el juego de nuevo y todos lo seguirán.</p>	<p>Lobo</p> <p>Pañuelos</p>	15 minutos
Cierre	<p>Metacognicion:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gustó lo aprendido?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guia técnica de evaluación</p>	5 minutos

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 18



“ El león y el raton”

I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Ríoa
Duración	30 minutos

II. INDICADOR: Participa voluntariamente.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea: es la intención de implicarse en comportamientos seguros, saludables y éticos .Asumir la responsabilidad en la toma de desiciones. Les recordamos las normas del aula.</p> <p>Motivación: La docente les mostrara un video “El león y el raton ”,https://www.youtube.com/watch?v=6gQ6bP1e7lw Luego les mostraremos a los niños(as) un títere y se les preguntara ¿Qué animales son? ¿de que colo es? ¿tu lo has visto antes? ¿Te gustaría jugar con ellos?</p>	<p>Voz</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Títire</p> <p>El león y el raton</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>Juego: Los niños se pondrán las máscaras serán los ratones y elegirán a un leon, los niños corren libremente. Cuando la profesora grita “¿Que viene el león !”, este sale de su escondite y los jugadores han de formar parejas y abrazarse fuerte el que queda solo o no quiere dar un abrazo a su pareja se convierte en ratón, que es perseguido por el leon. Los pares ayudan al ratón a escapar del leon. El leon atrapado se convierte en gato la próxima ocasión.Se le dará mascarar a los niños que harán de leon y una máscara al que hará el papel del ratón.</p>	<p>Mascara</p> <p>El león y el raton</p> <p>Participacion</p>	15 minutos
Cierre	<p>Metacognicion:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gustó lo aprendido?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guia técnica de evaluación</p>	5 minutos

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 19

“El robot”



I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Rioa
Duración	30 minutos

II. INDICADOR: Respeta los acuerdos y expresa una actitud frente al problema,

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea: Mostrar una actitud positiva, manifestar optimismo y mantener actitudes de amabilidad y respeto a los demás. Les recordamos las normas del aula.</p> <p>Motivación: Se les mostrará un baúl mágico de sorpresas y se les preguntara que creen que ¿Qué habrá dentro? ¿Les gustaría saber? Se les invitara a los niños a pasar y sacar el vestuario del robot que hay dentro del baúl mágico.</p>	<p>Voz</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Baúl mágico</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>Cantaremos y bailaremos la canción “Tori el robot” https://www.youtube.com/watch?v=8o7pPD01tYs</p> <p>Juego: Los niños se ordenan en pares y se turnan para ser el robot y el comandante. Cada pareja permanece unida, con el comandante ligeramente por detrás del robot para que pueda escuchar las instrucciones, el robot deberá estar con los ojos vendados mientras que el comandante lo estará guiando para que llegue a su destino en menos tiempo posible. Todos los niños deben de cruzar la línea que la docente trazara en el piso y todos son un solo equipo, ganan todos.</p>	<p>Cancion</p> <p>Robot (vestuario)</p>	15 minutos
Cierre	<p>Metacognicion:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gustó lo aprendido?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guia técnica de evaluación</p>	5 minutos

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 20

“ Soy tu espejo ”



I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Rioa
Duración	30 minutos

II. INDICADOR: Pide disculpa cuando es necesario

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea: Evaluar críticamente los mensaje sociales . La autonomía debe ayudar a avanzar hacia una sociedad consistente, libre, autónoma y responsable. Les recordamos las normas del aula.</p> <p>Motivación: La docente mostrara una caja mágica del cual saldrá un títere de un niña llamada Maria, saludara a los niños y niñas luego le invitara a cantar la canción “ Soy asi” https://www.youtube.com/watch?v=F7xsmFk6GXA</p>	<p>Voz</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Caja mágica</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>Antes de comenzar con el juego la maestra le enseñara varios flast cart de las caras de las emocinones. Como cuando esta feliz, molesto, enojado, asombrado, etc</p> <p>Juego: Para este juego los niños se ubican en parejas, primero uno tendrá que hacer de espejo mientras el otro niño da a conocer sus sentimientos mediante gestos, es decir si el niño esta triste deberá poner carita triste y el otro niño que es su espejo también y luego intercambiar con el otro niño y como se siente para que lo imite. Se pide diacupa cuando es necesario si asu compañero no le gusta que le remeren. Todos participan a la vez.</p>	<p>Flash cart</p> <p>Espejo</p>	15 minutos
Cierre	<p>Metacognicion:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gustó lo aprendido?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guia técnica de evaluación</p>	5 minutos

SECCIÓN DE APRENDIZAJE N° 21

“ La serpiente ”



I. DATOS GENERALES :

Institución educativa	Capullito
Grado y sección	4 años- Inicial
Profesora de aula	Jemima Corazón Chamorro Rioja
Duración	30 minutos

II. INDICADOR: Reconoce si comete una falta hacia sus compañeros, pide ayuda .

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Propósito / Asamblea: capacidad que tiene una persona para enfrentarse con éxito a una condiciones de vida. Les recordamos las normas del aula.</p> <p>Motivación: La docente les mostrara una bolsa mágica y les preguntara que creen que ¿Qué habrá dentro? ¿Les gustaría saber? Se les invitara a los niños a pasar y sacar los materiales que hay dentro.En la bolsa magica estará los flas cart de las emociones .</p>	<p>Voz</p> <p>Paletas de acuerdos</p> <p>Bolsa mágica</p>	10 minutos
Desarrollo	<p>Juego: La docente invita a formar un circulo, antes de comenzar la actividad, realizara unos ovimiento con la finalidad que los noños se relajen.Luego pondrá la canción soy una serpiente https://www.youtube.com/watch?v=q8dilxHvbi para que los niños bailen y se desplazen. Ellos mismos formaran una serpiente pidiendo, permiso y por favor ,reconoce si comete una falta hacia sus compañeros y si es necesario pidira ayuda .Todos participan a la vez.</p>		15 minutos
Cierre	<p>Metacognicion:</p> <p>¿Que hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Te gustó lo aprendido?</p> <p>¿Qué hiciste?</p> <p>Evaluación:</p> <p>La docente evaluará mediante la observación durante el juego realizado con los niños</p>	<p>Preguntas</p> <p>Guia técnica de evaluación</p>	5 minutos

EVIDENCIAS

