



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

**“PROGRAMA “SOY FELIZ” DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA
DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y
NIÑAS DE TRES AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PÚBLICA, TRUJILLO 2018”**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORAS:

Chávez Moya, Liliana Elizabeth.

Saavedra Pastor, Erika del Rosio.

ASESOR:

Dr. Sáenz Piedra, Jorge.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente.

TRUJILLO – PERÚ

2018

PÁGINA DEL JURADO

Dr. Víctor Michael Rojas Ríos

PRESIDENTE

Dr. Víctor Michael Rojas Ríos

SECRETARIO (A)

Dra. Lidia Reyes Sandoval

VOCAL

DEDICATORIA

A mi querida madre María Teresa, Moya Quintanilla por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, por ser la persona que me impulsa a lograr todas mis metas, quien ha velado por mí durante este arduo camino para convertirme en una profesional, por sus consejos y por saber guiarme para ser la persona que soy.

Chávez Moya, Liliana Elizabeth.

A mis amados padres, Silverio Saavedra Álvarez y Esmelda Urquiza García por su confianza, apoyo incondicional, principalmente porque han sido un pilar fundamental en mi formación como profesional.

A mis hermanos Walter Saavedra Gamboa y María Saavedra Pastor por estar siempre presentes, quienes con sus palabras de aliento no me dejaban decaer para poder seguir adelante y lograr mis metas. A mi sobrina Gerthy Castañeda Saavedra quien ha sido y es mi motivación, inspiración y felicidad.

A mis Abuelas Rosa Salazar Lescano y Marilú Ramos Huamán, porque gracias a ustedes, hoy puedo alcanzar mi meta, ya que siempre estuvieron impulsándome en los momentos más difíciles de mi carrera.

Saavedra Pastor, Erika del Rosio.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por bendecirnos la vida, por guiarnos a lo largo de nuestra existencia, ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad para culminar con éxito nuestra carrera profesional.

A la Universidad César Vallejo por permitirnos pertenecer a su Institución para mejorar nuestra formación académica y dar las infinitas gracias a nuestro asesor Jorge Sáenz Piedra por su incondicional apoyo, compartiendo toda su sabiduría y experiencia como docente para realización de nuestro trabajo de investigación.

A nuestras grandes amigas, Isabel Mendoza Romero y Jessica Rodríguez Moya, por su apoyo incondicional durante la realización de nuestra investigación.

Las autoras.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo, Chávez Moya, Liliana Elizabeth estudiante de la Facultad de Educación e Idiomas, de la Escuela Académica Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, identificado (a) con DNI N°44284191, con la tesis titulada:

“PROGRAMA “SOY FELIZ” DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, TRUJILLO 2018”

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis es de mi autoría
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
3. La tesis no ha sido auto-plagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aporte a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude, (datos falseados), plagio, información sin citar a autores) auto-plagio (presenta como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajean) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Trujillo, 19 de diciembre del 2018

Liliana Elizabeth, Chávez Moya.

DNI N°: 44284191

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo, Saavedra Pastor Erika del Rosio estudiante de la Facultad de Educación e Idiomas, de la Escuela Académica Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, identificado (a) con DNI N°44515777, con la tesis titulada:

“PROGRAMA “SOY FELIZ” DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, TRUJILLO 2018”

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis es de mi autoría
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
3. La tesis no ha sido auto-plagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aporte a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude, (datos falseados), plagio, información sin citar a autores) auto-plagio (presenta como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajean) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Trujillo, 19 de diciembre del 2018

Saavedra Pastor, Erika del Rosio.

DNI N°: 4451577

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado, presentamos ante Uds. la Tesis titulada “PROGRAMA “SOY FELIZ” DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, TRUJILLO 2018”, con la finalidad de Determinar que el Programa “Soy Feliz” de Juegos Didácticos desarrolla la Inteligencia Emocional en los niños(as) de tres años de la Institución Educativa N°1564 “Radiantes Capullitos”, Trujillo, 2018 en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

Las Autoras.

ÍNDICE

PÁGINA DEL JURADO.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	v
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	vi
PRESENTACIÓN.....	vii
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	12
1.1. Realidad Problemática.....	12
1.2. Trabajos Previos.....	13
1.3. Teorías relacionadas al Tema.....	15
1.4. Formulación del problema.....	24
1.5. Justificación.....	24
1.6. Hipótesis de investigación.....	25
1.7. Objetivos.....	25
Objetivo general.....	25
II. MÉTODO.....	27
2.1. Diseño de investigación.....	27
2.2. Variables, Operacionalización.....	28
2.3. Población y Muestra.....	30
2.4. Técnicas de instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	31
2.5. Método de análisis de datos.....	32
2.6. Aspectos éticos.....	32

III. RESULTADOS	33
IV. DISCUSIÓN	42
V. CONCLUSIONES	44
VI. RECOMENDACIONES	45
REFERENCIAS.....	46
ANEXOS	48
TEST DE INTELIGENCIA EMOCIONAL	48
VALIDACIÓN POR EXPERTO	49
BASE DE DATOS	58
PROGRAMA EXPERIMENTAL.....	63
CONSTANCIA DE LA DIRECTORA.....	130

RESUMEN

Esta Investigación tuvo como Objetivo determinar que el “Programa “Soy Feliz” de Juegos Didácticos desarrolla la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de tres años en una Institución Pública, se trabajó en una muestra de 50 entre niños y niñas de tres años en una población de 155 alumnos, se empleó la lista de cotejo y el Test de Inteligencia Emocional el cual fue validado por tres expertos en Educación Inicial con grado de Maestría y una puntuación alta, los cuales brindaron la información necesaria para la investigación, esta investigación tuvo una confiabilidad de 0.739 según Richardson cuyo resultado fue respetable. Se elaboró y aplicó un programa basado en quince sesiones correspondientes a las dimensiones: Autorregulación, Empatía y Habilidades Sociales, cuyos datos fueron sometidos a medidas estadísticas para procesarlos, los cuales nos dieron como resultado que los niños y niñas de tres años del grupo experimental en el nivel de Inteligencia Emocional, en el pre test en las dimensiones: Autorregulación, Empatía y Habilidades Sociales el 56%, 48% y 52% se situaron en el nivel regular (tabla 2). Y en el post test, en Autorregulación, Empatía y Habilidades Sociales se hallaron en el nivel bueno con el 80%, 72% y 76%; gracias a la acertada aplicación del programa. (tabla2). Para la comprobación de la hipótesis relacionado al grupo experimental se utilizó la prueba T, obteniendo un nivel de significancia de ,000, que es menor a la significancia estandarizada de 0,05. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula.

Palabras Claves:

Inteligencia Emocional, Juegos Didácticos, Autorregulación, Empatía y Habilidades Sociales.

ABSTRACT

This Researching has as the main purpose to determine that the kid's program "I'm happy" of the Didactic Games will develop the Emotional Intelligence in the boys and girls of three-years old of a Public Institution, It has worked in a sample of 50 children between boys and girls of three-year-old population of 155 students, we used a checklist and the Emocional Intelligence Test which it was proved for three experts in the Preschool Education with a Master Degree and a high score, which have provided the data needed for the researching. According to Richardson, this researching has a reliability of 0.739 which result was upstanding. It has developed and applied a program based on fifteen appropriated performances to the dimensions: Self-regulation, empathy and Social Skills, those pieces of information were submitted to statistical measures to process them, which gave us as a result that the children of three-years old at the experimental group in the level of Emotial Intelligence, in the pre test in the dimensions: Self-regulation, empathy and Social Skill the 56%, 48% and 52% were awarded in the average level (2nd chart). And the post test, in Self-regulation, Empathy and Social Skills we have found in the outstanding level with 80%, 72% and 76%, thank to the certain aplication of the program. (2nd chart). For the testing of the hypothesis related to the experimental group we used the Test "T", getting a significant level of ,000, which is less tan the standardized significance of 0,05. Therefore, it has rejected the invalid hypothesis.

Key Words:

Emotional Intelligence, Didactic Games, Self-regulation, Empathy and Social Skills.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad Problemática

En España, Garaigordobil y Maganto (2013), afirma que Los problemas emocionales son una preocupación y un reto para padres, docentes y especialistas de la salud, por lo tanto, estas personas tienen mayor contacto con los niños y niñas, y los que detectan que algo no funciona adecuadamente. Ya que los niños presentan problemas de conducta y bajo rendimiento escolar.

Por otro, en Suecia, la preocupación por desarrollar la inteligencia emocional cobra cada día mayor importancia en los colegios. Cabe resaltar que la fundación Botín resalta la Educación Emocional y Social (2013), afirma que los principales beneficios de la enseñanza del control de las emociones y sentimientos desde el ámbito escolar: fomentar la igualdad, mejorar la conducta y el aprendizaje de los niños al favoreciendo su creatividad y responsabilidad.

Cutipé, Y. (2018), Director de Salud Mental del (MINSA) en Lima, sostiene que los trastornos más frecuentes en niños y adolescentes que llegan para hacer atendidos son problemas emocionales: Depresión o ansiedad vinculados a conflictos familiares, problemas de conducta, de aprendizaje y del desarrollo.

Carlos, V. (2012), médico psiquiatra de Essalud “nos dice que se están diagnosticando depresiones en menores de 5 años y el pico se está presentando entre los 7 y 8 años resaltar. Cabe si la depresión no se trata e en la infancia puede ocasionar un retardo en la curva de crecimiento o desarrollo en el niño y puede ocasionar fracaso escolar, problemas de socialización y con su entorno familiar.

Según las cifras lanzadas en Radio Programas del Perú (2016) nos dice “que el 46% de escolares de la región La Libertad presentan problemas emocionales según un estudio realizado en 10 instituciones educativas públicas”. El tamizaje de salud fue aplicado en colegios de las provincias de Trujillo, Virú y Chepén en donde también se advirtió que el 24% de los estudiantes presentan problemas de conducta. La cifra se desprende que el 22% de estudiantes corren riesgos durante el proceso de aprendizaje.

A nivel institucional al momento de realizar las practicas pre profesionales se notó que los niños y niñas presentan algunas actitudes como: timidez, socialización, cohibición, entre otras; de tal manera que los padres demuestran su falta de interés al no brindar el apoyo suficiente para mejorar la conducta de sus hijos. Por lo tanto, dentro del aula, los niños y niñas reflejan sus emociones al ser tímidos y no socializar con sus compañeros. Actualmente se están encontrando datos alarmantes sobre problemas emocionales, los cuales tendrán influencia directa en el rendimiento escolar y en decisiones vitales a lo largo de los años. Es por esta razón que se considera pertinente poner en marcha el programa “Soy feliz” de juegos didácticos, favoreciendo su desarrollo personal.

1.2. Trabajos Previos

León, A. (2011), tesis: *“Terapia de juego y su influencia en el desarrollo de inteligencia emocional”*, Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango – Guatemala, este trabajo tiene como objetivo determinar la influencia del juego para el desarrollo en la inteligencia emocional; para lo cual se realiza una investigación es cuasi – experimental, considerando a 26 estudiantes con edades de 7 a 9 años. Esta investigación concluye que en la evaluación pre y post terapia de juego demuestran un buen resultado al desarrollar la inteligencia emocional en los estudiantes por lo cual es positiva.

León & Botina, (2016), tesis: *“Juego, interactuó y aprendo: desarrollo de la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de juegos cooperativos en niños y niñas de grado cuarto”*, Universidad Libre, Colombia, esta tesis tiene como objetivo proponer espacios pedagógicos para mejorar el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 4to del colegio Ciudadela Educativa de Bosa, con un diseño de investigación cuasi experimental.

Díaz, L. (2015), Tesis: *“Programa basado en juegos didácticos para mejorar el nivel de la inteligencia emocional en los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I. E. N° 89007”*, Universidad Nacional del Santa, Chimbote, esta Tesis tiene como objetivo un resultado bueno después de aplicar los juegos didácticos en los estudiantes; presenta una investigación de cuasi experimental, aplicado en una muestra de 40 alumnos, ubicados en la ciudad de Chimbote, demostrando que

después de haber aplicado en el grupo experimental, a diferencia del grupo control el 20% está en el nivel alto y el 70% nivel bueno en el grupo experimental, diferente al grupo control donde 0% de estudiante se ubicó en el nivel alto y bueno.

Ángeles, C. (2016), tesis: *“Programa de regulación emocional mediante actividades de movimiento para niños de 4 años”*, Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, tiene como objetivo demostrar la regulación emocional en los niños, con diferentes actividades de juegos que sean de movimiento y así les permita desarrollar su personalidad; basado en un diseño de investigación experimental; tiene como muestra a 11 niños, ubicados en la ciudad de Lima, dando como resultado en relación al reconocimiento de las emociones de los niños, el 100% reconocen algunas emociones como alegría, tristeza, enojo, frustración y miedo. En este caso no hay niños en proceso por lo que se ha logrado observar, se sugiere continuar el trabajo para favorecer la inteligencia emocional.

Gálvez, V. (2013), tesis: *“La inteligencia emocional y su relación con la agresividad infantil los niños de 5 años de la I. E. N°1560, La Esperanza – Trujillo, 2013*, Universidad César Vallejo, Trujillo, este trabajo determina conocer la relación entre varias variables, con diseño de investigación descriptivo correlacional; que se aplicó a 52 niños, ubicados en el distrito de la Esperanza; concluye que existe una correlación entre varias variables, ya que al contrastar los resultados obtenidos, muestran una relación significativa.

Gamarra, G. (2013), tesis: *“Taller COVAR para mejora la inteligencia emocional en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la I. E. N°81015 Carlos E. Uceda Meza, Trujillo – 2013”*, Universidad César Vallejo, Trujillo, esta tesis tiene como objetivo determinar la inteligencia emocional a través de un taller COVAR, con un diseño cuasi experimental; y aplicó a 18 niños de Trujillo; explicó que antes de la aplicación del taller COVAR, los estudiantes de cuarto grado se encontraban en una situación bajo el 27%, medio 5.6% y alto el 7.5%. y que el taller COVAR permitió mejorar significativamente la Inteligencia Emocional en los alumnos, después de aplicar el taller, los alumnos se encontraron en un nivel de Inteligencia Emocional bajo el 22.2%, medio 33.3% y alto 44.4%.

Alarcón y Miranda, (2013), tesis: “*Taller JUGUEMOS basado en la teoría de la Inteligencia Emocional para estimular la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E. N° 80911, Canibamba bajo – Usquil – Otuzco – 2013*”, Universidad César Vallejo, Trujillo, tiene como objetivo estimular la expresión oral a través del taller JUGUEMOS, con un diseño experimental; y se aplicó a 10 niños de Canibamba, concluyendo que el Taller JUGUEMOS, realizado en la teoría de la Inteligencia Emocional.

1.3. Teorías relacionadas al Tema

El juego

Definición:

Rousseau (1762, citado en Leyva, 2011) nos plantea que “el juego es el modo de expresión del niño, con fines recreativos y de diversión donde le permite disfrutar al hacer uso de su libertad”. (p. 140).

Montero (2017, cita a Muñiz y Peláez, 2010) definen el juego como; “actividad libre desinteresado, mediante el juego les permite a los niños tener seguridad de si mismo, al participar por su propia voluntad al realizar el juego solo o con sus compañeros” (p. 78)

Características del juego:

Labian, B. (2017). Menciona que el juego es universal, ya que está presente en todas las culturas, además se dice que es una actividad que implica libertad, porque el niño elige qué y cómo jugar. Por otro lado, hace mención de un juego imprevisible, es decir, un juego espontáneo, dinámico y creativo. De igual manera comenta que el juego es motivador, ya que es atractivo para todo niño y que además favorece al aprendizaje. Por último, afirma que el juego es cambiante y que eso depende de acuerdo al crecimiento y desarrollo del niño. (p.87).

Importancia del juego:

Labian, B. (2017). Explica que por medio del juego el niño desarrolla las siguientes dimensiones:

Dimensión afectiva: comprende el desarrollo en las relaciones de afecto entre el niño y su entorno más cercano, ya que el juego permite en su aprendizaje saber

controlar los sentimientos, sensaciones, así como la creación del auto concepto y autoestima.

Dimensión social: ayuda a que el niño pueda adquirir comportamientos y valores aprobados por la sociedad.

Dimensión cognitiva: se desarrolla a través del juego simbólico, es decir, representando objetos, personas, profesiones, de manera imaginaria, fomentando el desarrollo del pensamiento, el lenguaje, las matemáticas, entre otros.

Dimensión sensorial y motriz: Ayuda a que el niño desarrolle sus sentidos y movimientos mediante el juego. (p.52)

Tipos de juego:

Según las cualidades que desarrollan, Díaz R. (1993, citado por Ortega, 2012) menciona la siguiente clasificación:

Juegos sensoriales: tienen por finalidad el desarrollar el área sensorial del ser humano.

Juegos motrices: buscan que los movimientos en el niño vayan madurando poco a poco.

Juegos de desarrollo anatómico: se encargan de desarrollar la fuerza, potencia durante el desarrollo del juego.

Juegos organizados: Son estrategias, reglas antes de iniciar el juego.

Juegos pre deportivos: son los juegos en el que su función es desarrollar destrezas específicas en algunos deportes.

Juegos deportivos: Es competir entre uno o varios equipos y respetando un conjunto de reglas para obtener un buen resultado final. (p.63)

El juego didáctico

A su vez, Flores (2009, citado en Montero, 2017) explica que los juegos didácticos ayudan a la comunicación, desenvolvimiento, socialización, imaginación y

seguridad en sí mismo. Los juegos didácticos benefician y enriquecen las enseñanzas en los infantes. (p.79)

Clasificación de juegos didácticos

Montero (2017, cita a Piaget, 1962), el cual clasifica los juegos didácticos según la etapa en la que se encuentra el niño:

Etapa sensorio motriz o de ejercicio (0-2 años)

Montero (2017, cita a Méndez, 2008), afirma que en esta etapa los niños menores de dos años adquieren conocimientos a través de experiencias sensoriales y objetos que manipulan de su alrededor. (p.78)

Etapa pre operatoria o del juego simbólico (2-7 años)

Montero (2017, cita a Linares, 2009) expresa que en esta edad, los niños presentan mayor habilidad para comunicarse y utilizar números para contar objetos. (p.78)

Importancia del juego didáctico:

Meneses & Monge (2001, citado por Montero, 2017) mencionan que el juego para el niño le permite aprender a compartir, saber defenderse ante cualquier situación. (p.190)

Características del juego didáctico

Montero (2017, cita a Calderón, 2013) establece 3 características:

Propicia la imaginación, motivación y espontaneidad, hace referencia en participación voluntaria del estudiante el cual le permite incrementar su motivación dentro del aula haciendo uso de sus destrezas, habilidades y su imaginación. Además, estimulan su creatividad, madurez intelectual y socialización. (p. 77-78)

El rol del educador en el juego didáctico

Meneses & Monge (2001, citado por Montero 2017) explican que las personas encargadas son una guía para orientar y brindar apoyo a los niños con materiales.

Al seleccionar el juego el educador debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar tengan un buen resultado.

Los docentes deben presentar juegos de acuerdo a la edad de los niños.

1. Tener en cuenta de que trata el juego, luego se menciona para explicar.
2. La motivación debe estar presente en todo momento.
3. La persona encargada del juego debe ser claro y preciso para que los niños sepan de que consiste el juego.
4. Preguntar a los niños si han entendido el juego para poder iniciar.
5. Antes de empezar el juego se le menciona en que consiste, para que el niño tenga conocimientos.
6. El juego no debe ser monótono, sino cambiado constantemente para evitar que se cansen o se aburran.
7. El representante del juego debe participar dentro del juego para mostrar interés en él.
8. Al iniciar el juego se les debe preguntar si están de acuerdo todos.
9. Mencionar las reglas del juego antes de iniciar.

Metodología del juego didáctico

Chacón, P. (2008). Explica que para realizar el juego se debe tener en cuenta un espacio disponible o lúdico con un tiempo determinado al momento de dar inicio juego.

El espacio disponible o lúdico es aquel espacio físico que junto con un recurso pragmático, humano y financiero logran transmitir la importancia de jugar.

El espacio lúdico debe de proporcionar a los estudiantes seguridad, debe ser accesible para todos, debe otorgar objetos lúdicos

El tiempo y la frecuencia del juego deben dejarse a consideración de los docentes en base a su planeación y necesidades. (p.25)

Elementos del juego didáctico

Chacón, P. (2008, citado por Flores, 2012) menciona tres elementos importantes:

El objetivo didáctico, es aquella meta que se plantea en base a los conocimientos y conductas que hay que fijar.

Las acciones lúdicas, que deben manifestarse de forma clara, estimulando la actividad, haciendo una enseñanza dinámica para llamar la atención de los estudiantes. (p.41)

Diseño de un juego didáctico

Coble & Hounsehell (1996, citado por Flores, 2012) consideran que se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Definir los objetivos, es decir que los estudiantes alcancen por medio del juego.
- Saber jugar cuando hay varios niños al separar por grupos, grupos pequeños o individuales.
- Tener materiales estructurados y no estructurados.
- Dar a conocer las normas antes de empezar el juego. (P.34)

Categorías de juegos para uso didáctico

Fuentes, A. (2013). Hace mención de una serie de categorías de juegos factibles de ser utilizadas de manera didáctica. Estos son:

♦ **Juegos de expresión corporal y movimiento:** Permite a los niños al estar en actividad para moverse de un lugar a otro como: juegos, jugar fútbol, vóley, danzas y juegos con equilibrios.

♦ **Juegos de expresión plástica y narrativas:** En gran parte los niños muestran sus sentimientos a través de los dibujos, pintura, trabajo con arcillas, plastilina, arena, agua y así demuestra cómo es como persona. (p.81)

♦ **Juegos de expresión sensorial:** Es importante tener juegos con diferentes texturas para los niños que puedan manipular, oler, explorar.

♦ **Juegos de expresión afectiva:** Demostrar afecto durante el juego para brindar seguridad y confianza.

♦ **Juegos de visualización imaginativa:** El niño observa una imagen y disfruta al recordar o pensar como puede ser.

♦ **Juegos de expresión creativa:** Ayuda a expresarse de una manera libre al crear sus propias ideas durante el juego establecido.

♦ **Juego proyectivo simbólico:** En este juego los niños disfrutan al imitar o representan situaciones cotidianas como: escoba para ellos es un caballo, caja puede ser su carro.

Fuentes, A. (2013). Casa de muñecas: Este juego representa situaciones cotidianas de la familia, al jugar el cumpleaños del bebé, la cocina, también asumen responsabilidades.

Títeres: Es donde los niños manejan cambios de voces, movimientos de cuerpo y se expresan de una manera libre.

El juego dramático representa algunas situaciones de la realidad o de su imaginación.

♦ **Juegos de expresión dramática:** Los niños y niñas utilizan su imaginación, creatividad al representar situaciones cotidianas, al utilizar máscaras, disfraces, sombreros y cambio de voces.

♦ **Juegos de expresión musical:** La música influye en desarrollo integral del niño al utilizar el ritmo, melodía como medio de expresión, al experimentar alegría y placer.

Programa

Por otro lado, Guillo, A. (2013). Menciona que un programa es la planificación y ejecución de actividades para lograr objetivos en un determinado periodo y espacio.

En el Programa se ha considerado la variable de “Juegos Didácticos” con las siguientes dimensiones:

- Juegos de expresión afectiva: Los niños y niñas demuestran su amor, cariño, estima, aprecio ya sea en un ser humano, juguete favorito y mascota.
- Juego proyectivo simbólico: Es donde los niños y niñas tienen la capacidad de imitar o representar al adulto en diferentes situaciones cotidianas.

- Juegos de expresión dramática: Los niños y niñas utilizan su imaginación, creatividad al representar situaciones cotidianas, al utilizar disfraces, máscaras, entre otros.

Inteligencias múltiples de Gardner

Definición

Según nos afirma Gardner (1995, citado por Sánchez, 2015): “Las Inteligencias Múltiples” es una capacidad intelectual autónoma, que funciona de manera distinta en cada individuo.

El ser humano posee distintas inteligencias al desarrollar diferentes, habilidades y competencias innatas que las diferencia uno del otro, los niños no deben ser evaluados por sus habilidades lingüísticas y lógicas matemáticas, también al destacar otros tipos de inteligencia. (p.23)

Clasificación de las inteligencias múltiples

Inteligencia Musical: Es la habilidad para crear ritmos, melodías, componer canciones y tocar instrumentos con facilidad.

Inteligencia Corporal- Cinestésica: Estas personas tienen la habilidad para utilizar su cuerpo en coordinación con la mente. Posee habilidades de fuerza corporal, destreza física y flexibilidad.

Inteligencia Lingüística: Permite dominar el lenguaje ya sea oral y escrito. Si el niño desarrolla esta inteligencia, a futuro será un político, orador, escritor, poeta, periodista.

Inteligencia Lógico - Matemática: Permite razonar y solucionar los problemas lógicos al comprender símbolos matemáticos.

Inteligencia Espacial: es la capacidad de idear, diseñar, visualizar y aprender mediante imágenes, fotografías y dibujos.

Inteligencia Interpersonal: Se refiere a entender los sentimientos, circunstancias y problemas que presentan los demás, nos permite interactuar con nuestro entorno de manera positiva.

Inteligencia Intrapersonal: Es aquella inteligencia en el cual nos permite comprender, regular y controlar nuestras propias emociones al saber dirigir y reflexionar sobre estos.

Inteligencia Naturalista: capacidad para interactuar, observar y explorar la naturaleza y la vez comprender las características del mundo natural que nos rodea.

Inteligencia Emocional:

Definición

Goleman (1995, citado por Fienco e Iturburo, 2012) Expresa que es la capacidad de ser inteligente frente a nuestras emociones, tomar conciencia de nuestro pensamiento, comportamiento, controlar nuestros impulsos, estados de ánimo y establecer relaciones comunicativas en nuestro entorno y trabajar en equipo.

Componentes

Dimensiones de la Inteligencia Emocional

- **Autoconciencia**
Goleman (1996) afirma que es la capacidad de conocerse a sí mismo, saber entender, reconocer nuestros propios emociones y sentimientos, fortalezas, debilidades y necesidades.
- **Autorregulación**
Es la capacidad para controlar nuestros impulsos, estados de ánimo. Saber manejar y trabajar las emociones de manera correcta y adecuada.
- **Motivación**
Según Ander-Egg L. (1991), es la capacidad para motivarse uno mismo, realizar las cosas con un pensamiento positivo, teniendo siempre una aptitud optimista y compromiso para lograr nuestras metas y objetivos.
- **Empatía**
Goleman (1996) Es la habilidad para comprender la situación del otro, entender los sentimientos, emociones y problemas de los demás.

- **Habilidades Sociales**

Según Goleman (1996), es la capacidad para relacionarnos con las personas que nos rodean, saber expresar sus opiniones y emociones de manera tranquila. Al establecer y mantener relaciones sociales saludables con los demás.

Modelos de la Inteligencia Emocional:

Fienco e Iturburo (2012) Describe los siguientes modelos:

a). Modelo de Mayer y Salovey (1997):

Ambos autores consideran las siguientes habilidades las cuales están entrelazados y son:

- Percepción emocional: Es saber percibir las emociones, sentimientos y el estado de ánimo que posee el individuo; identificar lo que piensa, siente y brindar el apoyo y comprensión adecuada.
- La facilitación o asimilación emocional: Considera que debemos tener en cuenta los sentimientos y emociones al razonar y solucionar problemas al actuar de forma positiva y tomar decisiones que sean favorables.
- Comprensión emocional: Los alumnos emplean esta habilidad para ponerse en el lugar del otro y ofrecer el apoyo para mejorar su estado emocional.
- Regulación emocional: Es la capacidad para manejar, regular las emociones y sentimientos propias y el de los demás d manera correcta ya sean positivas o negativas. p. (68-69).

b). El modelo de Matineau y Engelhartn (1996):

Los autores realizan cuestionarios referidos a la inteligencia emocional que son:

- El conocimiento así mismo.
- Disminuir sentimientos de angustia, depresión y ansiedad.
- Motivarse de manera positiva.
- Controlar nuestros impulsos.
- Ponerse en el lugar del otro. p. (16).

c). El modelo de Torrebadella (1998):

Establece diferentes maneras para desarrollar la Inteligencia Emocional:

- Demuestra alegría al sonreír con los demás.
- Demuestro que soy agradable, admirable y maravilloso.
- Ellos demuestran felicidad al sonreír.
- Muestra simpatía con los demás. p. (16).

d). El modelo de Ba-ron (1997):

Nos indica que es la habilidad de las personas para comprender, controlar y expresar las emociones de manera adecuada.

Este modelo está compuesto por cinco elementos:

- Intrapersonal: Capacidad para manejar las emociones fuertes y saber controlar nuestros impulsos, estados de ánimo.
- Interpersonal: Permite al ser humano comprender y relacionarse con los demás.
- Manejo del estrés: Pensar de manera positiva y ser optimista.
- Estado de ánimo: Permite ajustarse a los cambios, brindando solución a los problemas personales y sociales.
- Adaptabilidad: Se refiere a la solución de los problemas adaptarse a la realidad.

1.4. Formulación del problema

¿En qué medida la aplicación del programa “Soy feliz” de juegos didácticos desarrolla la Inteligencia Emocional en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1564, Trujillo, 2018?

1.5. Justificación

Teórica

El estudio comprende de dos variables, la primera es Juegos Didácticos por Flores citado por Montero (2017) y consta de tres dimensiones que son: Juegos de Expresión Afectiva, Jugo Proyectivo Simbólico y Juegos de Expresión Dramática. Por otro lado la segunda variable es la Inteligencia

Emocional por Goleman (1995, citado por Fienco e Iturburo, 2012), consta de cinco dimensiones de las cuales solo se trabajará con tres y son: Autorregulación, Empatía y Habilidades Sociales.

Práctico

El Programa “Soy Feliz” de Juegos Didácticos pretende desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de tres años, mediante 15 sesiones con actividades significativas que les servirá para vida.

Metodológico

El presente trabajo de investigación es cuasi experimental, por lo cual se realizará un pre test y pos test, así mismo se aplicará 15 sesiones con actividades creativas y dinámicas las cuales influyen en la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de tres años y de esta forma puedan ponerlo en práctica en su vida cotidiana.

1.6. Hipótesis de investigación

H₁: La aplicación del programa “Soy feliz” de juegos didácticos desarrollan significativamente la Inteligencia Emocional en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa N° 1564, Trujillo, 2018.

Hipótesis nula

H₀: El programa “Soy feliz” de juegos didácticos no desarrollan significativamente la Inteligencia Emocional en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa N° 1564, Trujillo, 2018.

1.7. Objetivos

Objetivo general

Determinar que el programa “Soy feliz” de juegos didácticos desarrolla la Inteligencia Emocional en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1564, Trujillo, 2018.

Objetivos específicos

- Identificar el nivel de inteligencia emocional en las dimensiones: autorregulación, empatía y habilidades sociales en los niños y niñas de tres años antes de la aplicación del programa “Soy Feliz” de juegos didácticos.

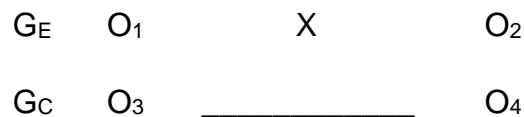
- Diseñar y aplicar el programa “Soy Feliz” de juegos didácticos para desarrollar la inteligencia emocional de los niños y niñas de tres años.
- Identificar el nivel de inteligencia emocional en las dimensiones: autorregulación, empatía y habilidades sociales en los niños y niñas de tres años después de la aplicación del programa “Soy Feliz” de juegos didácticos.
- Analizar los resultados obtenidos de la Inteligencia Emocional para comprobar la eficacia del programa.

II. MÉTODO

2.1. Diseño de investigación

El presente trabajo de proyecto de investigación es un diseño cuasi experimental de tipo pre prueba y post prueba con grupos intactos, uno de ellos comprende el grupo control y ambos grupos se le aplicará un pre y post prueba para comparar los resultados obtenidos.

Diagrama:



Dónde:

G_e: Grupo experimental de inteligencia emocional

G_c: Grupo control de inteligencia emocional

O₁ y O₃: Pre test de inteligencia emocional

O₂ y O₄: Post test de inteligencia emocional

X: Aplicación del programa

--- : Sin aplicación del programa

2.2. Variables, Operacionalización

Variable independiente: Programa “Soy Feliz” de juegos didácticos.

Variable dependiente: Inteligencia Emocional.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Programa “Soy Feliz” de Juegos Didácticos.	A su vez, Flores (2009, citado en Montero, 2017) explica que los juegos didácticos ayudan a la comunicación, desenvolvimiento, socialización, imaginación y seguridad en sí mismo. Los juegos didácticos benefician y enriquecen las enseñanzas en los infantes. (p.79)	El programa “Soy feliz” de juegos didácticos es un conjunto de juegos, de tipo simbólico, que buscan desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas de tres años, en un periodo de 15 sesiones de 1 hora pedagógica cada una.	➤ Juegos de expresión afectiva.	_Imita acciones sencillas de su entorno con apoyo de su cuerpo. _Realiza acciones o gestos asociados con el contexto en el que son usados.	Escala Ordinal.
			➤ Juego proyectivo simbólico.	_Realiza acciones simuladas sobre un objeto u otra persona. _Combina más de dos juguetes y/o	

				<p>personas en su juego.</p> <p>_Explica el objetivo de su juego.</p>	
			<p>➤ Juegos de expresión dramática.</p>	<p>_Personifica correctamente a los personajes propuestos.</p> <p>_Simula diversos roles de acuerdo al juego propuesto.</p>	
Inteligencia Emocional.	<p>Goleman (1995, citado por Fienco e Iturburo, 2012)</p> <p>Es la capacidad de reconocer, entender al comprender nuestros propios sentimientos y el de los demás,</p>	<p>Se elaborará un test para medir la Inteligencia Emocional en sus dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autorregulación. - Empatía. -Habilidades sociales. 	<p>➤ Autorregulación.</p> <p>➤ Empatía.</p>	<p>_Está dispuesto a reconocer sus errores durante los juegos.</p> <p>_Identifica la emoción de su compañero.</p>	<p>Escala Ordinal.</p>

	controlar nuestros impulsos, estados de ánimo y establecer relaciones comunicativas con nuestro entorno y trabajar en equipo.		➤ Habilidades sociales.	_Trata con respeto a las personas.	
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------	------------------------------------	--

2.3. Población y Muestra

La población de la investigación fue de tipo finita, porque cuenta con número limitado de elementos, en este caso los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Pública N° 1564, niños(as) en el cual son 88 niños y 67 niñas.

Tabla 1: Población de niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Pública N° 1564.

Aula	Sexo				Total	
	Hombres		Mujeres			
	F	%	f	%	f	%
Claveles	18	11.61	10	6.45	28	18.06
Copas de oro	18	11.61	7	4.52	25	16.13
Geranio	16	10.32	8	5.16	24	15.49
Pensamientos	13	8.39	12	7.74	25	16.13
Cantutas	12	7.74	15	9.68	27	17.42
Azucenas	11	7.10	15	9.68	28	16.77
	88	56.77	67	43.23	155	100

Fuente: Nómima de matrícula de la I.E. 2018

Muestra

La muestra estuvo formada por las aulas Pensamientos (grupo experimental) con 25 niños(as) y Copa de Oro (grupo control) con 25 niños(as) con un total de 50 estudiantes.

Tabla 2: Muestra de niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Pública N° 1564.

Aula	Sexo				Total	
	Hombres		Mujeres			
	F	%	f	%	f	%
Copas de oro	18	36	7	14	25	50
Pensamientos	13	26	12	24	25	50
	31	62	19	38	50	100.00

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E. 2018

Muestreo: El muestreo es no probabilístico de tipo sin normas o circunstancial, debido a la realización de las prácticas pre profesionales terminales I en mencionado jardín.

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

Técnica: Se aplicó la evaluación para lograr valorar la variable dependiente a través de la aplicación de indicadores de ítems.

Instrumentos: Se utilizó el test como instrumento para recaudar información de la Inteligencia Emocional.

Validez: El test de inteligencia emocional estuvo compuesto por 15 ítems que fueron validados por tres expertos en Educación Inicial, con grado de Maestría, los cuales puntuaron como alta el Test presentado.

Confiabilidad: Este instrumento resulto ser confiable, ya que se aplicó una prueba de confiabilidad de KUDER RICHARSON y se obtuvo un puntaje de 0,739, lo que significa que es respetable.

2.5. Método de análisis de datos

Frecuencia: Se utilizó para medir el nivel de la variable de la inteligencia emocional en niños y niñas de tres años.

Media aritmética: Se utilizó para medir el promedio del nivel de inteligencia emocional obtenida en el pre test y pos test aplicado al grupo control y experimental.

Desviación estándar: Se utilizó esta medida para conocer el promedio de diferencia entre las dimensiones de Inteligencia Emocional en que se encuentra los niños y niñas de tres años.

Coefficiente de variación: Se utilizó para determinar después de la aplicación del Programa “Juegos Didácticos”, Si ambos grupos experimental o control son homogéneos o heterogéneos.

T de Student: Se utilizó para determinar si la hipótesis de Investigación: El Programa “Soy Feliz” de Juegos Didácticos desarrolla significativamente la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de tres años se acepta y rechaza la Hipótesis Nula. El Programa Soy Feliz” de Juegos Didácticos no desarrolla significativamente la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de tres años o viceversa.

2.6. Aspectos éticos

La investigación se ha elaborado según el procedimiento metodológico propuestos por la Dirección de Investigación de la Universidad César Vallejo.

En el aspecto ético se hace constar que el mencionado informe de tesis es original, por tanto no ha sido plagiado ni replicado, así mismo dejo constancia que la investigación que se presenta ha sido referenciada todos sus autores, salvo error u omisión, el cual asumo con entera responsabilidad.

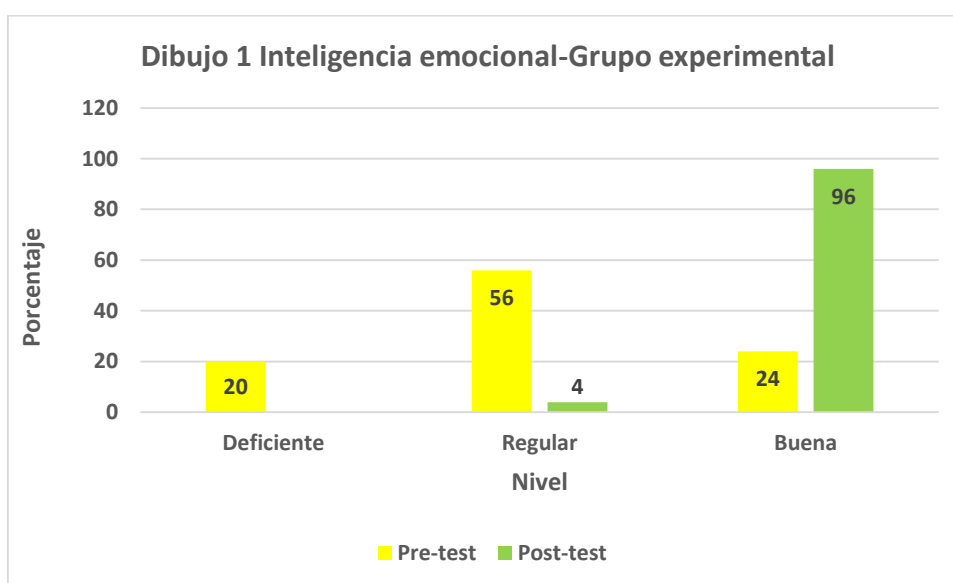
Los datos fueron recogidos de la muestra, previo consentimiento de la directora de la Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, profesor(a) del aula “Pensamientos” Grupo experimental y “Copas de Oro” Grupo control, estudiantes de tres años y padres de familia.

III. RESULTADOS

Tabla 1 Inteligencia emocional en los niños/as de tres años-Grupo experimental

Intervalo	Nivel	Pre-test		Post-test	
		F	%	f	%
0---4	Deficiente	5	20	0	0
5---8	Regular	14	56	1	4
9---12	Buena	6	24	24	96
Total		25	100	25	100

Fuente: Test de inteligencia emocional



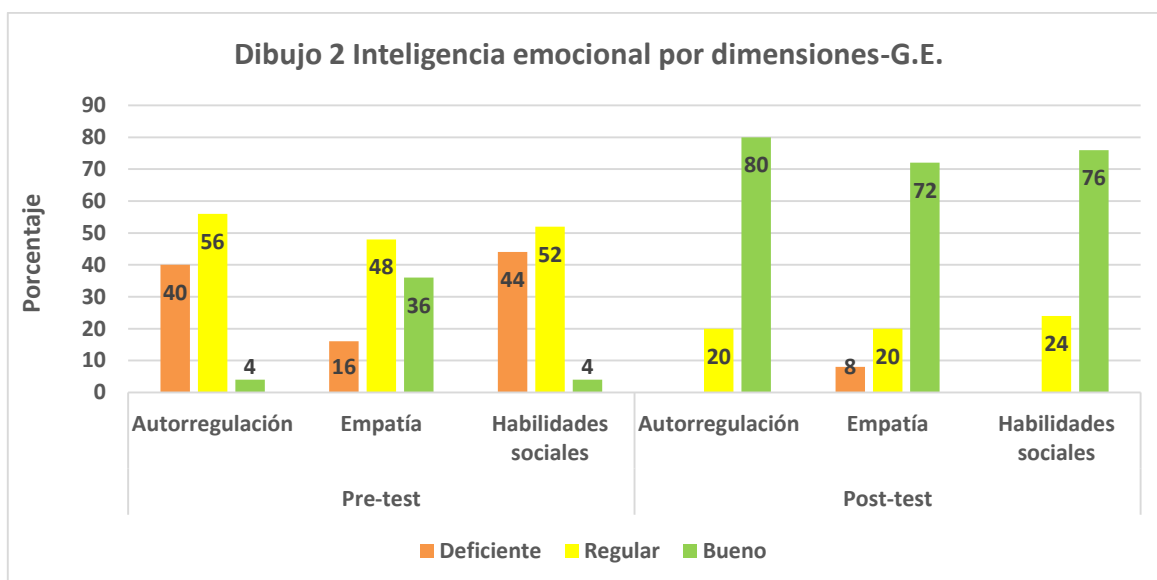
Fuente: Tabla 1

En inteligencia emocional del grupo experimental en el pre-test el 56 % se localiza en el nivel regular y el 24 % en buena; en el post-test el 96 % se haya en el nivel buena y el 4 % en regular, debido a la acertada aplicación del programa de juegos didácticos.

Tabla 2 Inteligencia emocional por dimensiones-Grupo experimental

		Dimensiones											
		Pre-test						Post-test					
Intervalo	Nivel	Autorregulación		Empatía		Habilidades sociales		Autorregulación		Empatía		Habilidades sociales	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	F	%
0---1	Deficiente	10	40	4	16	11	44	0	0	2	8	0	0
2---3	Regular	14	56	12	48	13	52	5	20	5	20	6	24
4	Bueno	1	4	9	36	1	4	20	80	18	72	19	76
Total		25	100	25	100	25	100	25	100	25	100	25	100

Fuente: Test de inteligencia emocional



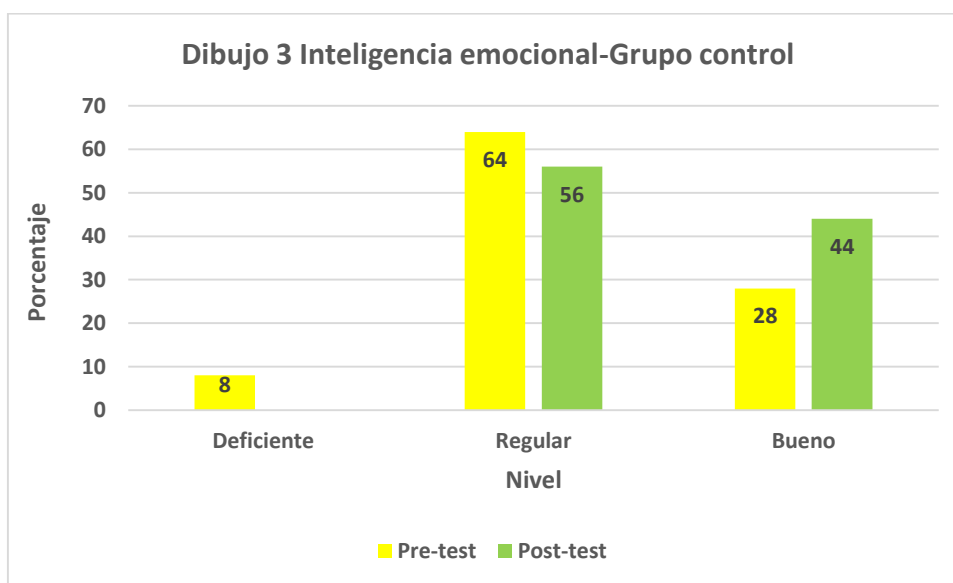
Fuente: Tabla 2

Sobre inteligencia emocional por dimensiones, del grupo experimental, en el pre-test, en autorregulación, empatía y habilidades sociales el 56 %, 48 % y 52 % se situaron en el nivel regular; en el post-test, las mencionadas dimensiones se situaron en el nivel bueno con el 80 %, 72 % y 76 %. Estos resultados se deben a la eficacia del programa de juegos didácticos.

Tabla 3 Inteligencia emocional en los niños/as de tres años-Grupo control

Intervalo	Nivel	Pre-test		Post-test	
		f	%	f	%
0---4	Deficiente	2	8	0	0
5---8	Regular	16	64	14	56
9---12	Bueno	7	28	11	44
Total		25	100	25	100

Fuente: Test de inteligencia emocional



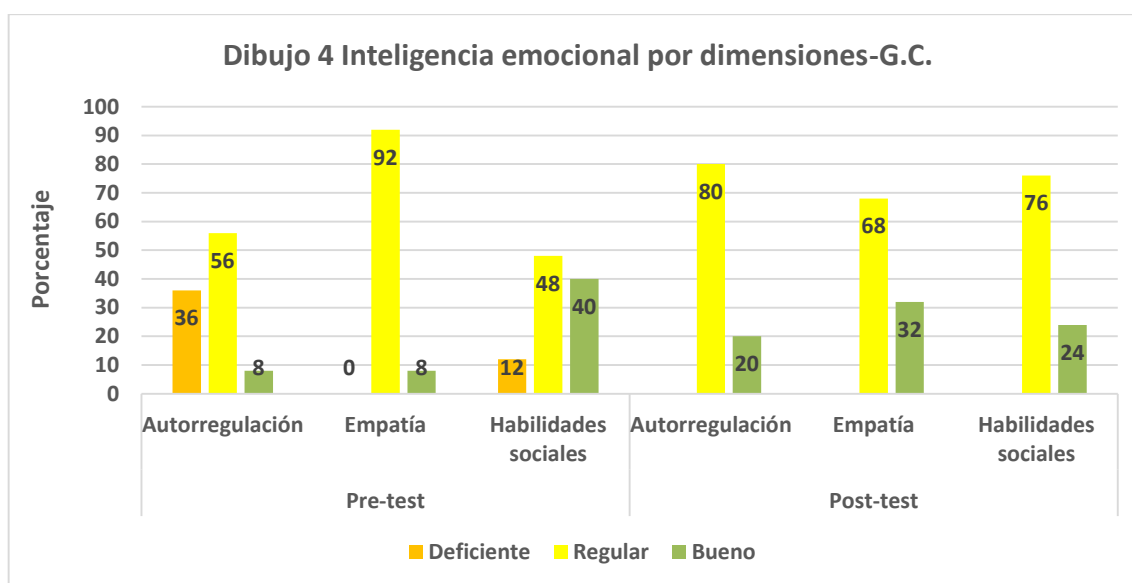
Fuente: Tabla 3

La inteligencia emocional del grupo control, en el pre-test, el 64 % se ubicó en el nivel regular y el 28 % en el bueno; en el post-test se localizó en regular y el 44 % en bueno. Predominando en los niños el nivel regular en inteligencia emocional.

Tabla 4 Inteligencia Emocional por dimensiones -Grupo control

Intervalo	Nivel	Dimensiones											
		Pre-test						Post-test					
		Autorregulación		Empatía		Habilidades sociales		Autorregulación		Empatía		Habilidades sociales	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
0---2	Deficiente	9	36	0	0	3	12	0	0	0	0	0	0
3---4	Regular	14	56	23	92	12	48	20	80	17	68	19	76
5	Bueno	2	8	2	8	10	40	5	20	8	32	6	24
Total		25	100	25	100	25	100	25	100	25	100	25	100

Fuente: Test de inteligencia emocional



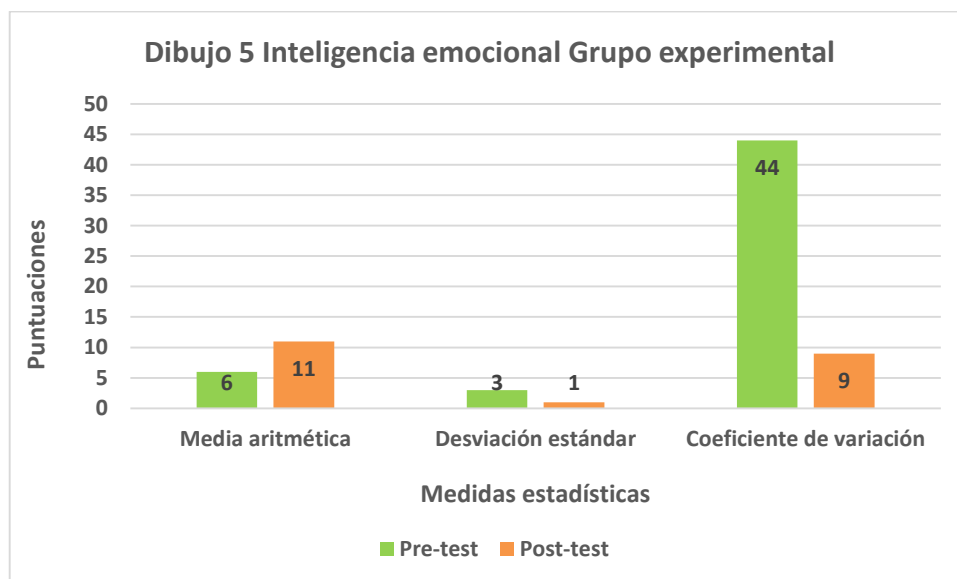
Fuente: Tabla 4

La inteligencia emocional por dimensiones del grupo control, en el pre-test el porcentaje promedio es del 65 %, nivel regular y en post-test sigue siendo regular, pero con un porcentaje promedio del 75 %.

Tabla 5 Medidas estadísticas de inteligencia emocional-Grupo experimental

Medidas estadísticas	Pre-test	Post-test
Media aritmética	6	11
Desviación estándar	3	1
Coefficiente de variación	44	9

Fuente: Test de inteligencia emocional



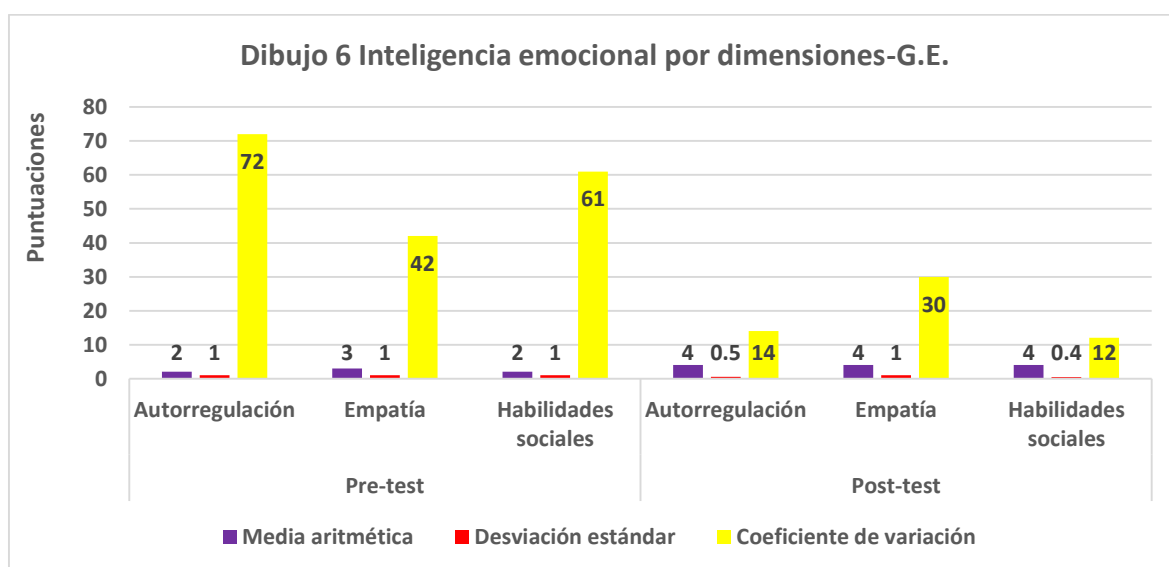
Fuente: Tabla 5

En cuanto a las medidas estadísticas de inteligencia emocional del grupo experimental, en el pre-test, la media fue 6, nivel regular, la desviación estándar es 3 es alta con respecto a la media y el coeficiente de variación es el 44 %, grupo heterogéneo. En el post-test la media fue 11, nivel bueno, la desviación estándar es 1, es baja en cuanto a la media y el coeficiente de variación es 9 %, grupo homogéneo. Confirmando que el programa de juegos didácticos mejoró notablemente las habilidades sociales en los niños/as.

Tabla 6 Medidas estadísticas de inteligencia emocional por dimensiones - Grupo experimental

Medidas Estadísticas	Dimensiones					
	Pre-test			Post-test		
	Autorregulación	Empatía	Habilidades sociales	Autorregulación	Empatía	Habilidades sociales
Media aritmética	2	3	2	4	4	4
Desviación estándar	1	1	1	0.5	1	0.4
Coefficiente de variación	72	42	61	14	30	12

Fuente: Test de inteligencia emocional



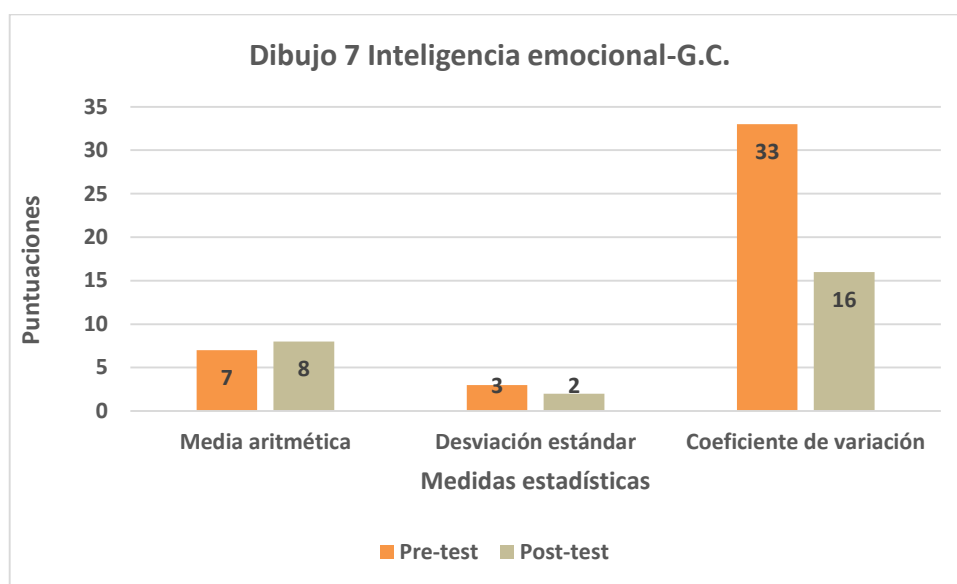
. Fuente: Tabla 6

Con relación a inteligencia emocional por dimensiones del grupo experimental, en el pre-test, la media en autorregulación, empatía y habilidades sociales es 2, 3 y 2, nivel regular; la desviación estándar es 1 en las tres dimensiones, siendo alta en cuanto a la media y el coeficiente de variación en cada dimensión es 72 %, 42 % y 61 %, el grupo es heterogéneo. En el post-test, la media en las referidas dimensiones es 4, nivel bueno, la desviación estándar en las dimensiones es 1 o menos de 1, con respecto a la media es baja y el coeficiente de variación los porcentajes en las dimensiones bajaron a 14 %, 30 %, y 12 %, el grupo pasó a ser homogéneo. Estos importantes resultados se deben a la acertada aplicación del programa de juegos didácticos.

Tabla 7 Medidas estadísticas de inteligencia emocional-Grupo control.

Medidas estadísticas	Pre-test	Post-test
Media aritmética	7	8
Desviación estándar	3	2
Coefficiente de variación	33	16

Fuente: Test de inteligencia emocional



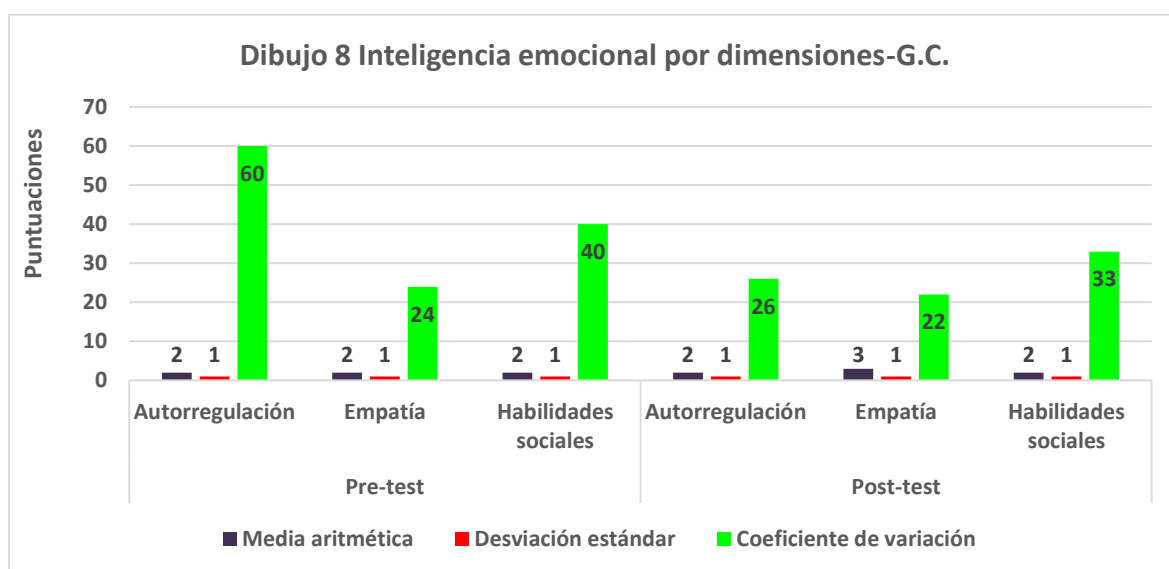
Fuente: Tabla 7

En cuanto a inteligencia emocional del grupo control en el pre-test la media es 7, regular, la desviación estándar es 3, es alta con relación a la media y el coeficiente de variación es 33, grupo heterogéneo/homogéneo. En el post-test la media es 8, regular, la desviación estándar 2, es alta en comparación a la media y el coeficiente de variación es 16, grupo homogéneo.

Tabla 8 Medidas estadísticas de inteligencia emocional por dimensiones - Grupo control

Medidas Estadísticas	Dimensiones					
	Pre-test			Post-test		
	Autorregulación	Empatía	Habilidades sociales	Autorregulación	Empatía	Habilidades sociales
Media aritmética	2	2	2	2	3	2
Desviación estándar	1	1	1	1	1	1
Coefficiente de variación	60	24	40	26	22	33

Fuente: Test de inteligencia emocional



Fuente: Tabla 8

Sobre la inteligencia emocional por dimensiones del grupo control, en el pre-test, en autorregulación, empatía y habilidades sociales la media es 2, regular; la desviación estándar en dichas dimensiones es 1, es alta en cuanto a la media y el coeficiente de variación en autorregulación y habilidades sociales es 60 % y 40 %, grupo heterogéneo y en empatía es 24, grupo homogéneo. En el post-test la media en las indicadas dimensiones es 2, 3 y 2, nivel regular, la desviación estándar es 1, en cuanto a la media es alta y el coeficiente de variación en las dimensiones es 26 %, 22 % y 33 %, grupo homogéneo.

Tabla 9 Prueba T de Inteligencia Emocional

Prueba de muestras emparejadas								
	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pretest - Posttest	-4,920	2,344	,469	-5,887	-3,953	-10,496	24	,000

Fuente: Test de inteligencia emocional

Para la comprobación de la hipótesis relacionado al grupo experimental se utilizó la Prueba T, obteniendo un nivel de significancia de 0,000, que es menor a la significancia estandarizada de 0,05, por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula, en otras palabras, el programa de juegos didácticos mejoró significativamente la inteligencia emocional en los niños/as de tres años.

IV. DISCUSIÓN

La investigación consiste desarrollar la inteligencia emocional en los niños/as de tres años a través de la aplicación de un programa de juegos didácticos. La población fue de 155 estudiantes, 88 niños y 67 niñas. La muestra fueron 50 estudiantes formada por dos aulas, de 25 niños cada una, el aula “Pensamiento” fue el grupo experimental y el aula “Copas de oro” el grupo control. Se aplicó un diseño cuasi-experimental, elaborando un test de inteligencia emocional, compuesto por tres dimensiones: Autorregulación, empatía y habilidades sociales. El programa de juegos didácticos aplicó 15 sesiones de aprendizaje empleando los siguientes juegos: Juego de expresión afectiva, juego de expresión dinámica y juego proyectivo simbólico, cuya finalidad era el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños/as de tres años. La inteligencia emocional por dimensiones del grupo experimental en el pre-test, en autorregulación, empatía y habilidades sociales se ubicaron en el nivel regular con el 56 %, 48 % y 52 %. En el post-test en las mencionadas dimensiones se localizaron en el nivel bueno con el 80 %, 72 % y 76 %, como consecuencia de la acertada aplicación del programa. (Tabla 2). Estos datos se ven respaldados con las afirmaciones de Díaz, (2015), demostrando que la aplicación de juegos didácticos mejora significativamente el nivel de inteligencia emocional de los estudiantes de la I.E N° 89007 de Chimbote, donde el 20 % se ubica en el nivel alto y el 70 % en el nivel bueno en el grupo experimental, a diferencia del grupo control donde el 0 % de estudiante no alcanzó el nivel alto y bueno. El grupo control en inteligencia emocional por dimensiones, tanto en el pre como en el post-test los resultados de las tres dimensiones se ubicaron en el nivel regular. (Tabla 4).

En relación a las medidas estadísticas de inteligencia emocional por dimensiones, el grupo experimental, en el pre-test la media en autorregulación, empatía y habilidades sociales es de 2, 3 y 2, nivel regular, la desviación estándar en las mencionadas dimensiones es 1, con respecto a la media es alta y el coeficiente de variación en la referida dimensión es 72 %, 42 % y 61 %, el grupo es heterogéneo. (Tabla 6). En el post-test, la media en las tres dimensiones es 4, nivel bueno, la desviación estándar en las dimensiones es 1 o menos de 1, acerca de la media es baja y el coeficiente de variación en las tres

dimensiones es 14 %, 30 % y 12 %, el grupo es homogéneo. (Tabla 6). Del mismo modo nuestros hallazgos se ven confirmados con los de Gamarra, (2013), que al aplicar el taller COVAR permitió mejorar significativamente la Inteligencia emocional, resultando el 44 % un nivel alto, 33 %, medio y 22 % bajo. El grupo control, la media en el pre y post-test en la mayoría de las dimensiones es 2, nivel regular, la desviación estándar es 1, con respecto a la media es lata y el coeficiente de variación dichas dimensiones es 26 %, 22 % y 33 %, el grupo es homogéneo. (Tabla 8)

Se aplicó la prueba T al grupo experimental para comprobar la hipótesis, obteniendo un nivel de significancia de ,000 que es menor a la significancia estandarizada de 0.05, rechazando la hipótesis nula, en otras palabras, el programa de juegos didácticos desarrolló significativamente la inteligencia emocional en los niños/as de tres años. (Tabla 9).

Finalmente consideramos que esta investigación es un aporte que permitirá contribuir a futuras investigaciones sobre nuevas estrategias didácticas para desarrollar la inteligencia emocional en los niños/as.

V. CONCLUSIONES

1. Se identificó en los niños/as de tres años del grupo experimental el nivel de inteligencia emocional por dimensiones, en el pre-test, autorregulación, empatía y habilidades sociales se localizaron en el nivel regular con el 56 %, 48 y 52 %. (Tabla 2). En el post-test, las referidas dimensiones se ubicaron en el nivel bueno con el 80 %, 72 % y 76 %. (Tabla 2).
2. La inteligencia emocional por dimensiones en el grupo control, en el pre-test, en autorregulación, empatía y habilidades sociales se ubicaron en el nivel regular con el 56 %, 92 % y 48 %; en el post-test en las mismas dimensiones continuaron en el nivel regular con el 80 %, 68 % y 76 %. (Tabla 4).
3. Se diseñó y aplicó un programa de juegos didácticos desarrollando 15 sesiones de aprendizaje, aplicando las estrategias de juego de expresión afectiva, juego de expresión dinámica y juego proyectivo simbólico, cada sesión de aprendizaje se evaluó con una guía de observación para conocer el nivel de avance de inteligencia emocional en los niños/as.
4. La prueba T dio como resultado un nivel de significancia de ,000 que es menor a la significancia estandarizada de 0.05, infiriendo que el programa de juegos didácticos desarrolló significativamente la inteligencia emocional en los niños/as de tres años. (Tabla 9).

VI. RECOMENDACIONES

1. La directora debe tener en cuenta los resultados de la presente investigación, en relación a los niños del grupo control, que tiene una inteligencia emocional regular, previendo que no retrocedan si no, por el contrario avancen, siendo necesario que las profesoras apliquen las estrategias empleadas en la investigación u otras.

2. La directora debe programar un curso de capacitación docente sobre inteligencia emocional, porque de acuerdo a la teoría de Goleman, el ser humano, un 25 % es inteligencia intelectual y un 75 % inteligencia emocional, permitiendo un mejor aprendizaje en los estudiantes.

3. La directora, de igual manera, debe proponer un taller vivencial de inteligencia emocional para los padres de familia para que lo pongan en práctica en sus hijos.

REFERENCIAS

Ángeles, C. (2016). *Programa de regulación emocional mediante actividades de movimiento para niños de 4 años*. (Tesis de licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.

De León, A. (2011). *Terapia de juego y su influencia en el desarrollo de inteligencia emocional*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, Guatemala.

Díaz, L. (2015). *Programa basado en juegos didácticos para mejorar el nivel de inteligencia emocional en los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I.E. N° 89007 Chimbote*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional del Santa, Chimbote, Perú.

Fienco, G. & Iturburo, J. (2012). *La inteligencia emocional en el éxito empresarial: potenciación del proceso supply chain*. (1ra ed.). Ecuador: Abya-Yala.

Gálvez, V. (2013). *La inteligencia emocional y su relación con la agresividad infantil en los niños de 5 años de la I.E. N° 1560*. (Tesis de licenciatura). Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú.

Gamarra, G. (2013). *Taller COVAR para mejorar la Inteligencia Emocional en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 81015 Carlos E. Uceda Meza*. (Tesis de licenciatura). Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú.

Garaigordobil, M. & Maganto, C. (junio, 2013). Problemas emocionales y de conducta en la infancia: un instrumento de identificación y prevención temprana. *Padres y maestros*, 351 (1), 34-39.

Labian, B. (2017). *El juego infantil y su metodología: técnico superior en educación infantil*. (1era ed.). España: Cep S.L

León, A. & Botina, J. (2016). *Juego, interactúo y aprendo: desarrollo de la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de juegos cooperativos en niños y niñas de grado cuarto*. (Tesis de maestría). Universidad Libre, Bogotá, Colombia.

Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura. *Revista de investigación*, 7 (1).

Radio Programas del Perú (6 de diciembre de 2018) Trujillo: el 41% de escolares presentan problemas emocionales. *RPP Noticias*. Recuperado de <http://rpp.pe/peru/la-libertad/trujillo-el-41-de-escolares-presentan-problemas-emocionales-noticia-1014765>

Revista digital para profesionales de la enseñanza. (2011). Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7866.pdf>

ANEXOS

TEST DE INTELIGENCIA EMOCIONAL

TEST PARA MEDIR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Nombre y apellidos: _____

Edad: _____

Aula: _____

Fecha: _____

VALORACIÓN	PUNTO
SI	1
NO	0

DIMENSIÓN	ÍTEMS	SI	NO
Autorregulación.	Muestra frustración cuando algo no le resulta.		
	Perdona con facilidad cuando se disgusta con sus compañeros.		
	Es comprensivo ante los errores de sus compañeros.		
	Evita pelear con sus pares.		
Sub total			
Empatía.	Reconoce cómo se sienten sus compañeros.		
	Defiende a sus compañeros cuando alguien los hace sentir mal.		
	Se preocupa y comunica cuando a uno de sus compañeros le pasa algo.		
	Ayuda a sus compañeros a controlar sus conductas y/o emociones.		
Sub total			
Habilidades Sociales.	Escucha con atención cuando la profesora o compañero le están hablando.		
	Utiliza las palabras de cortesía por favor, gracias, disculpa.		
	Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad durante los juegos u horas de clase.		
	Ayuda a sus compañeros al jugar en equipo.		
Total			

VALIDACIÓN POR EXPERTO

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

HOJA Nº 01

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: PROGRAMA "SOY FELIZ" DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA, TRUJILLO, 2018"

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	Respuesta		CRITERIO DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN RECOMENDACIONES		
				SI	NO	Relación entre las variables y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el indicador y la opción de respuesta				
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
INTELIGENCIA EMOCIONAL	AUTORREGULACIÓN	Está dispuesto a reconocer sus errores durante los juegos.	1. Muestra frustración cuando algo no le resulta. 2. Perdona con facilidad cuando se disgusta con sus compañeros. 3. Es comprensivo ante los errores de sus compañeros. 4. Evita pelear con sus pares.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		

EMPATÍA	Identifica la emoción de su compañero.	5. Reconoce cómo se sienten sus compañeros.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
		6. Defiende a sus compañeros cuando alguien los hace sentir mal.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
		7. Se preocupa y comunica cuando a uno de sus compañeros le pasa algo.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
		8. Ayuda a sus compañeros a controlar sus conductas y/o emociones.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
HABILIDADES SOCIALES	Trata con respeto a las personas.	9. Escucha con atención cuando la profesora o compañero le están hablando.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
		10. Utiliza las palabras de cortesía por favor, gracias, disculpa.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
		11. Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad durante los juegos u horas de clase.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
		12. Ayuda a sus compañeros al jugar en equipo.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Test de la inteligencia emocional.

OBJETIVO: Determinar que el programa "Soy feliz" de juegos didácticos desarrolla la Inteligencia Emocional en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1564 "Radiantes Capullitos", Trujillo, 2018.

DIRIGIDO A: Niños y niñas de tres años.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: López Apolo, Yerma Odaray.

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister. Docencia Universitaria y gestión Educativa.

VALORACIÓN

ALTA	MEDIA	BAJA
-----------------	-------	------

Trujillo, 28 de Agosto del 2018.



FIRMA DEL EVALUADOR

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

HOJA Nº 01

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: PROGRAMA "SOY FELIZ" DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA, TRUJILLO, 2018"

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	Respuesta		CRITERIO DE EVALUACIÓN					OBSERVACIÓN/YO RECOMENDACIÓN	
				SI	NO	Relación entre las variables y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y la opción de respuesta		
						SI	NO	SI	NO	SI		NO
INTELIGENCIA EMOCIONAL.	AUTORREGULACIÓN	Está dispuesto a reconocer sus errores durante los juegos.	<ol style="list-style-type: none"> Manifiesta frustración cuando algo no le resulta. Perdona con facilidad cuando se disgusta con sus compañeros. Es comprensivo ante los errores de sus compañeros. Evita pelear con sus pares. 									<p>Manifiesta frustración cuando le cosas no le salen bien</p> <p>Perdona con facilidad cuando de haberse disgusta con sus compañeros</p>

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Test de la inteligencia emocional.

OBJETIVO: Determinar que el programa "Soy feliz" de juegos didácticos desarrolla la Inteligencia Emocional en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1564 "Radiantes Capullitos", Trujillo, 2018.

DIRIGIDO A: Niños y niñas de tres años.

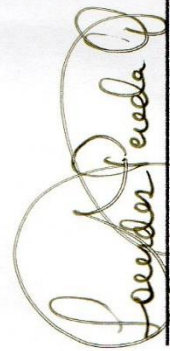
APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Pereda Quiroz, Lourdes.

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister.

VALORACIÓN

ALTA	MEDIA	BAJA
-----------------	-------	------

Trujillo, 28 de Agosto del 2018.



FIRMA DEL EVALUADOR

<p>EMPATÍA</p>	<p><i>Valora</i> Identifica la emoción de su compañero.</p>	<p>sienten sus compañeros. 6. Defiende a sus compañeros cuando alguien los hace sentir mal. 7. Se preocupa y comunica cuando a uno de sus compañeros le pasa algo. 8. Ayuda a sus compañeros a controlar sus conductas y/o emociones.</p>	<p>✓ ✓ ✓ ✓</p>	<p>✓ ✓ ✓ ✓</p>	<p>✓ ✓ ✓ ✓</p>	<p>✓ ✓ ✓ ✓</p>	<p>✓ ✓ ✓ ✓</p>	<p>✓ ✓ ✓ ✓</p>	<p>✓ ✓ ✓ ✓</p>	<p>✓ ✓ ✓ ✓</p>	
<p>HABILIDADES SOCIALES</p>	<p>Trata con respeto a las personas.</p>	<p>9. Escucha con atención cuando la profesora o compañero le están hablando. 10. Utiliza las palabras de cortesía por favor, gracias, disculpa. 11. Pide ayuda cuando tiene alguna dificultad durante los juegos u horas de clase. 12. Ayuda a sus compañeros al jugar en equipo.</p>	<p>✓ ✓ ✓ ✓</p>	<p>✓ ✓ ✓ ✓</p>	<p>✓ ✓ ✓ ✓</p>	<p>✓ ✓ ✓ ✓</p>	<p>✓ ✓ ✓ ✓</p>	<p>✓ ✓ ✓ ✓</p>	<p>✓ ✓ ✓ ✓</p>	<p>✓ ✓ ✓ ✓</p>	

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Test de la inteligencia emocional.

OBJETIVO: Determinar que el programa "Soy feliz" de juegos didácticos desarrolla la Inteligencia Emocional en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa N° 1564 "Radiantes Capullitos", Trujillo, 2018.

DIRIGIDO A: Niños y niñas de tres años.


APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Alcedo Requena, Carola.

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Magister.

VALORACIÓN

ALTA	MEDIA	BAJA
-----------------	-------	------

Trujillo, 28 de Agosto del 2018.


CAROLA ALCEDO REQUENA
DNI: 18168234

BASE DE DATOS

**TABLA 1: PRE - TEST – INTELIGENCIA EMOCIONAL – GRUPO
EXPERIMENTAL**

N° GRUPO EXPERIMENTAL	DIMENSIONES						TOTAL	
	AUTORREGULACIÓN		EMPATÍA		HABILIDADES SOCIALES			
	Pje.	Nivel	Pje.	Nivel	Pje.	Nivel	Pje.	Nivel
1	1	D	1	D	0	D	2	D
2	2	R	3	R	4	B	9	B
3	1	D	2	R	2	R	5	R
4	1	D	3	R	1	D	5	R
5	0	D	4	B	1	D	5	R
6	1	D	3	R	2	R	6	R
7	2	R	3	R	1	D	6	R
8	3	R	3	R	2	R	8	R
9	0	D	1	D	0	D	1	D
10	0	D	2	R	0	D	2	D
11	2	R	4	B	2	R	8	R
12	2	R	3	R	1	D	6	R
13	2	R	2	R	2	R	6	R
14	3	R	3	R	3	R	9	B
15	2	R	2	R	1	D	5	R
16	0	D	0	D	1	D	1	D
17	3	R	4	B	2	R	9	B
18	2	R	1	D	1	D	4	D
19	0	D	3	R	2	R	5	R
20	2	R	4	B	3	R	9	B
21	3	R	4	B	1	D	8	R
22	2	R	4	B	2	R	8	R
23	4	B	4	B	3	R	11	B
24	0	D	4	B	2	R	6	R
25	3	R	4	B	2	R	9	B

TABLA 2: POST - TEST – INTELIGENCIA EMOCIONAL – GRUPO EXPERIMENTAL

N° GRUPO EXPERIMENTAL	DIMENSIONES						TOTAL	
	AUTORREGULACIÓN		EMPATÍA		HABILIDADES SOCIALES			
	Pje.	Nivel	Pje.	Nivel	Pje.	Nivel	Pje.	Nivel
1	4	B	2	R	4	B	10	B
2	4	B	4	B	4	B	12	B
3	4	B	4	B	4	B	12	B
4	3	R	4	B	4	B	11	B
5	4	B	4	B	4	B	12	B
6	4	B	4	B	4	B	12	B
7	4	B	4	B	4	B	12	B
8	4	B	4	B	3	R	11	B
9	4	B	1	D	4	B	9	B
10	4	B	4	B	3	R	11	B
11	4	B	4	R	4	B	12	B
12	4	B	4	B	4	B	12	B
13	4	B	3	R	3	R	10	B
14	4	B	4	B	3	R	11	B
15	4	B	4	B	3	R	11	B
16	4	B	0	D	4	B	8	R
17	3	R	4	B	4	B	11	B
18	4	B	3	R	4	B	11	B
19	4	B	3	R	4	B	11	B
20	4	B	4	B	3	R	11	B
21	3	R	4	B	4	B	11	B
22	2	R	4	B	4	B	10	B
23	4	B	4	B	4	B	12	B
24	4	B	4	B	4	B	12	B
25	3	R	4	B	4	B	11	B

TABLA 3: PRE - TEST – INTELIGENCIA EMOCIONAL – GRUPO CONTROL

N° GRUPO CONTROL	DIMENSIONES						TOTAL	
	AUTORREGULACIÓN		EMPATÍA		HABILIDADES SOCIALES			
	Pje.	Nivel	Pje.	Nivel	Pje.	Nivel	Pje.	Nivel
1	3	R	3	R	3	B	11	B
2	1	D	2	R	1	D	4	R
3	2	R	3	R	2	R	7	R
4	3	R	4	B	4	B	11	B
5	1	D	3	R	2	R	5	R
6	2	R	2	R	3	R	7	R
7	0	D	3	R	2	R	5	R
8	1	D	2	R	0	D	3	D
9	2	R	3	R	2	R	7	R
10	0	D	2	R	2	R	4	D
11	3	R	2	R	3	R	8	R
12	1	D	3	R	2	R	6	R
13	2	R	2	R	4	B	8	R
14	4	B	4	B	4	B	12	B
15	2	R	2	R	1	D	5	R
16	2	R	3	R	3	R	8	R
17	1	D	2	R	3	R	6	R
18	3	D	3	R	4	R	10	R
19	4	R	3	R	4	B	11	B
20	0	D	3	R	4	B	7	R
21	2	R	2	R	4	B	8	R
22	2	R	2	R	3	R	7	R
23	3	R	3	R	4	B	10	B
24	4	B	2	R	4	B	10	B
25	2	R	3	R	4	B	9	B

TABLA 4: POST - TEST – INTELIGENCIA EMOCIONAL – GRUPO CONTROL

Nº GRUPO CONTROL	DIMENSIONES						TOTAL	
	AUTORREGULACIÓN		EMPATÍA		HABILIDADES SOCIALES			
	Pje.	Nivel	Pje.	Nivel	Pje.	Nivel	Pje.	Nivel
1	3	R	3	R	2	R	8	R
2	3	R	2	R	2	R	7	R
3	2	R	3	R	3	R	8	R
4	3	R	4	B	2	R	9	B
5	3	R	3	R	2	R	8	R
6	4	B	4	B	2	R	10	B
7	2	R	2	R	2	R	6	R
8	3	R	3	R	2	R	8	R
9	2	R	4	B	4	B	10	B
10	2	R	3	R	4	B	9	B
11	3	R	4	B	2	R	9	B
12	3	R	4	B	4	B	11	B
13	3	R	2	R	3	R	8	R
14	2	R	4	B	2	R	8	R
15	3	R	3	R	3	R	9	B
16	2	R	3	R	2	R	7	R
17	2	R	4	B	2	R	8	R
18	4	B	4	B	2	R	10	B
19	2	R	3	R	2	R	7	R
20	4	B	3	R	4	B	11	B
21	2	R	3	R	4	B	9	B
22	3	R	2	R	2	R	7	R
23	4	B	3	R	4	B	11	B
24	2	B	4	R	2	R	8	R
25	3	R	3	R	2	R	8	R

TABLA 5: PONDERACIÓN

PONDERACION PARCIAL	
PUNTAJE	NIVEL
0 a 1	DEFICIENTE
2 a 3	REGULAR
4	BUENO

PONDERACIÓN GENERAL	
PUNTAJE	NIVEL
0 a 4	DEFICIENTE
5 a 8	REGULAR
9 a 12	BUENO

PROGRAMA EXPERIMENTAL

“INTELIGENCIA EMOCIONAL”

PROGRAMA EXPERIMENTAL

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Título de la tesis: Programa “Soy Feliz” de Juegos Didácticos para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo 2018

1.2 Nombre del Programa: Programa “Soy Feliz” de Juegos Didácticos

1.3 Institución Educativa: I.E. N° 1564 “Radiantes Capullitos”

1.4 Edad y sección: 3años “Pensamientos”

1.5 Distrito: Trujillo

1.6 Investigadora (as):

- Chávez Moya, Liliana Elizabeth.
- Saavedra Pastor, Erika del Rosio.

II. FUNDAMENTACIÓN

El presente programa “Soy Feliz” de Juegos Didácticos es un conjunto de actividades creadas y dirigidas con el objetivo de alcanzar metas planificadas en un tiempo determinado para los niños y niñas de tres años para que logren desarrollar la Inteligencia Emocional mediante las dimensiones Autorregulación, Empatía y Habilidades Sociales.

III. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar la Inteligencia Emocional a través de Juegos Didácticos.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Es en relación al programa con sus correspondientes dimensiones.
- Elaboración de los medios y materiales educativos para las sesiones de aprendizaje.
- Aplicación del instrumento de evaluación para ver el avance del desarrollo de Inteligencia Emocional.

IV. CONTENIDOS A DESARROLLAR

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Construye su Identidad.	Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto los nombra.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en actividades grupales poniendo la práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.
Construye su Identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión.	Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente.	Demuestra su amor al prójimo acogiendo y compartiendo con todos como amigos de Jesús.

V. METODOLOGÍA

La secuencia metodológica que se realizara en este programa: Se aplicara para las actividades materiales concretos para desarrollar la Inteligencia Emocional.

VI. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

- Papel bond A3.
- Cubos.
- USB.
- Vídeo.
- Televisor.
- Imágenes.
- Plumones de Pizarra.
- Impresiones.
- Lápices y colores.
- Crayolas.
- Cartón dúplex.
- Papel sabana.
- Silicona.
- Temperas.
- Plumones.
- Papel bond de color.
- Ruleta.
- Rompecabezas.

VII. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Nº	Actividades	Dimensiones	Responsables	2018									
				Setiembre			Octubre				Noviembre		
				2	3	4	1	2	3	4	1	2	
01	Conociendo la historia de Juanito "conducta".	Autorregulación.	Saavedra	10									
02	¿Cómo me siento?	Autorregulación.	Saavedra	13									
03	Juguemos a la ruleta de emociones.	Autorregulación.	Chávez		17								
04	Jugamos al espejo de las emociones.	Autorregulación.	Chávez		20								
05	Jugamos a las cartas de las emociones.	Autorregulación.	Saavedra			24							
06	Jugando a reconocer como me siento.	Empatía.	Saavedra			27							
07	Carlitos tiene la mochila muy pesada	Empatía.	Chávez				1						

	como podemos ayudarlo.											
08	Muestra ser solidario con los demás.	Empatía.	Chávez				4					
09	Disfrutamos de una ensalada de frutas.	Empatía.	Saavedra				11					
10	Compartiendo mis juguetes.	Empatía.	Saavedra					15				
11	Juguemos a la familia.	Habilidades Sociales.	Chávez					18				
12	Disfrutamos del casamiento en el zoológico.	Habilidades Sociales.	Chávez						22			
13	Disfrutamos a las rondas infantiles.	Habilidades Sociales.	Saavedra						25			
14	Convierto en juguetes a los objetos de mi salón.	Habilidades Sociales.	Saavedra							29		
15	Celebramos la fiesta del amigo.	Habilidades Sociales.	Chávez							5		

VIII. EVALUACIÓN

Las actividades que se realizarán en el programa “soy Feliz” de juegos didácticos serán evaluadas en tres etapas: Deficiente, Regular y Buena, con ayuda de un pre test y post test.

La técnica a utilizar para la evaluación será la de observación.

El instrumento a utilizar para la guía de observación; será una escala de valoración, donde se utilizará Inicio, Proceso y Logrado.

VII. ACTIVIDADES DEL PROGRAMA EXPERIMENTAL

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1564 "RADIANTES CAPULLITOS"

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: CONOCIENDO LA HISTORIA DE JUANITO

1.3. EDAD: 3 AÑOS

1.4. TIEMPO: 11:00 AM-11:45AM

1.5. PROFESORAS: SAAVEDRA PASTOR, ERIKA DEL ROSIO.

1.6. FECHA: 10/09/2018

II. PREVISIÓN:

Dimensión	Competencia	Desempeño
✓ Autorregulación.	Construye su Identidad.	Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto los nombra.

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	MOTIVACIÓN: Los niños y niñas reunidos en asamblea reciben la visita del niño Juanito y su mejor amigo Pedrito. Posteriormente observan la dramatización. PROBLEMATIZACIÓN: Juanito y Pedrito son muy buenos amigos estudian en el mismo jardín y ambos viven muy cerca de sus casas. Todas las tardes suelen jugar con sus muñecos de robot después de haber realizado sus tareas. Cierta día los niños jugaban con	-Juanito -Pedrito -Muñecos	15'

	<p>sus respectivos muñecos cuando de pronto el robot de Pedrito dejó de funcionar, él se puso muy triste y le pidió a su amigo Juanito que por favor le prestara un muñeco de robot para que continúe jugando. Juanito le dice que no puede prestarle un robot porque estaba nuevo. Pedrito se siente muy triste y empieza a llorar.</p> <p>SABERES PREVIOS: Los niños responden a las preguntas:</p> <p>¿Creen que fue correcta la conducta de Juanito?</p> <p>¿Cómo creen que se sintió Pedrito?</p> <p>PROPÓSITO: Luego escuchan con atención el propósito del día, el cual es: Conocemos la historia de Juanito(conducta)</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>Problematización: La maestra les muestra una caja sorpresa a los niños donde estará diversas imágenes de conductas: (no pelear, compartir con los demás, no llorar y jugar en armonía).Con ayuda de los niños van sacando e irán colocando las imágenes en la pizarra.</p> <p>Análisis de información: Los niños brindan sus ideas sobre las conductas que tienen con sus amigos ya sea en la escuela, casa o el lugar donde estén. La maestra les informa a los niños que la conducta son comportamientos de la personas que pueden ser buenas o malas y podemos reflejar emociones como tristeza, alegría, enojo y felicidad.</p> <p>Acuerdo o toma de Decisiones: La maestra les propone realizar a los niños compromisos para mejorar nuestra conducta. Los niños junto con la maestra y con ayuda de imágenes irán planificando sus compromisos. Me comprometo a compartir mis juguetes, a no pelear, ayudar a mi compañero, etc.</p>	<p>-caja sorpresa -imágenes de conductas -plumones</p>	<p>25'</p>

<p>CIERRE</p>	<p>EVALUACIÓN</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué es lo que más les gustó?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>		<p>5'</p>
----------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	------------------

ANEXOS: Materiales y recursos



GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: Personal social

DESEMPEÑO: Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto los nombra.

N°	NIÑOS(AS) APELLIDOS Y NOMBRES	PRECISIÓN DE DESEMPEÑO		
		Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1564 “RADIANTES CAPULLITOS”
- 1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¿CÓMO ME SIENTO?
- 1.3. EDAD: 3 AÑOS
- 1.4. TIEMPO: 11:00 AM-11:45AM
- 1.5. PROFESORA: SAAVEDRA PASTOR, ERIKA DEL ROSIO.
- 1.6. FECHA: 13/09/2018

II. PREVISIÓN:

Dimensión	Competencia	Desempeño
✓ Autorregulación	Construye su identidad	Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto los nombra.

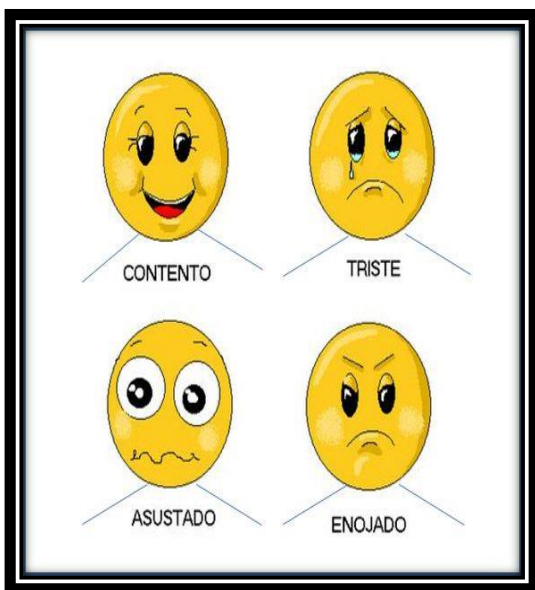
III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Los niños y niñas reunidos en asamblea reciben la visita del títere Pepito.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Pepito les comenta a los niños que cierto día fue de paseo con su familia a la playa, él estuvo tomando sol y comiendo un delicioso helado. De pronto decidió construir un castillo de arena, inmediatamente decide mostrarle a su primo Pablito lo bonito que le había quedado. Pablito al observar el castillo de arena empezó a patear el castillo de arena provocando el enojo de Pepito. Ambos se enfrentan a golpes.</p>	-Títere	15'

	<p>Pablito muy arrepentido de lo que hizo pide disculpas a Pepito.</p> <p>SABERES PREVIOS: Los niños responden a las preguntas:</p> <p>¿Creen que fue correcta la actitud de Pablito?</p> <p>¿Cómo se ha sentido Pepito?</p> <p>¿Qué emoción logró sentir Pepito?</p> <p>PROPÓSITO: Luego escuchan con atención sobre el propósito del día, el cual es: Las emociones que sentimos.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Problematización: La maestra les muestra una caja sorpresa a los niños donde estará diversas imágenes de emociones: (alegre, triste, enojado y asustado). Con ayuda de los niños van sacando e irán colocando las imágenes en la pizarra.</p> <p>Análisis de información: Los niños brindan sus ideas sobre las emociones que sienten en diferentes situaciones ya sea en la escuela, casa o el lugar donde estén. La maestra les informa a los niños que las emociones son la manera en que las personas sentimos y reaccionamos cuando algo nos sucede y que todos experimentamos como la alegría, tristeza, miedo, ira, etc.</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones: La maestra invita a los niños y niñas a reflexionar acerca de sus emociones cuando están enojados, tristes, alegres, etc. Cada niño elegirá una cartilla de emoción, pensará en lo que esta la genera y lo compartirá con sus compañeros del aula.</p>	<p>-caja sorpresa</p> <p>- cartillas</p> <p>-plumones</p>	<p>25'</p>

CIERRE	EVALUACIÓN ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué es lo que más les gustó? ¿Cómo se sintieron?		5'
---------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------

ANEXOS: Materiales y recursos



GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: Personal social

DESEMPEÑO: Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto los nombra.

N°	NIÑOS(AS) APELLIDOS Y NOMBRES	PRECISIÓN DE DESEMPEÑO		
		Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1564 "RADIANTES CAPULLITOS"
- 1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: JUGUEMOS A LA RULETA DE LAS EMOCIONES
- 1.3. "EDAD:3 AÑOS
- 1.4. TIEMPO: 11:00 AM-11:45AM
- 1.5. PROFESORAS: CHÁVEZ MOYA, LILIANA ELIZABETH
- 1.6. FECHA: 17/09/2018

II. PREVISIÓN:

Dimensión	Competencia	Desempeño
✓ Autorregulación	Construye su identidad	Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto los nombra.

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	MOTIVACIÓN: Los niños y niñas reunidos en asamblea reciben la visita de la brujita Anita. PROBLEMATIZACIÓN: La brujita les comenta a los niños algo muy importante que le sucedió al llegar al jardín, se encontró con un padre de familia que cargaba un objeto muy pesado y bonito era de madera, de forma circular, había caritas con diferentes expresiones y tenía una flecha para que pueda girar. La brujita muy sorprendida decide preguntar a los niños.		15'

	<p>SABERES PREVIOS: Los niños responden a las preguntas:</p> <p>¿Ustedes saben cómo se llama ese objeto que se puede girar y tiene caritas de diferentes expresiones?</p> <p>¿Saben que es una ruleta?</p> <p>¿Les gustaría jugar a la ruleta de las emociones?</p> <p>PROPÓSITO: Luego escuchan con atención sobre el propósito del día, el cual es: Juguemos a la ruleta de las emociones.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Problematicación: La maestra les muestra un cofre mágico a los niños donde estará tarjetas de diversos colores como: rojo, amarillo, verde y azul en el cual contendrán las actividades que realizaran los niños al momento de girar la ruleta según el color que les toque.</p> <p>Análisis de información: La maestra les comunica a los niños que vamos a realizar un juego muy bonito y divertido llamado “La ruleta de las emociones”. A continuación explica cómo se llevará a cabo el juego, cada niño girará la ruleta el cual contiene caras de diferentes emociones y cada una de ellas representa un color: el amarillo representa alegría, rojo representa enojado, verde representa felicidad y azul representa tristeza. La maestra pide la participación de los niños de forma voluntaria para que gire la ruleta de las emociones. De tal modo que al momento de girar la ruleta la flecha indicará un color con la emoción respectiva, por ejemplo: si a Pedrito le tocó el color amarillo que es la alegría se le dará la tarjeta amarilla con la</p>	<p>-Disfraz de brujita</p> <p>-Tarjetas de colores</p> <p>-Ruleta de madera</p> <p>-Plumones</p>	<p>25'</p>

	<p>actividad que corresponde tendrá que demostrar la expresión de alegría y así sucesivamente con las demás emociones.</p> <p>Acuerdo o toma de Decisiones: La maestra propone a los niños que piensen en situaciones cotidianas que los hacen sentir diversas emociones. Luego deberán contarlo en el aula para que sus compañeros escuchen como se sienten, por ejemplo: Me siento contento cuando..., me siento triste cuando..., siento miedo cuando..., me siento molesto cuando...</p>		
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué es lo que más les gustó?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>		5'

ANEXOS: Materiales y recursos



GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: Personal social

DESEMPEÑO: Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto los nombra.

N°	NIÑOS(AS) APELLIDOS Y NOMBRES	PRECISIÓN DE DESEMPEÑO		
		Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1564 "RADIANTES CAPULLITOS"

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS AL ESPEJO DE LAS EMOCIONES

1.3. EDAD: 3 AÑOS

1.4. TIEMPO: 11:00 AM-11:45AM

1.5. PROFESORAS: CHÁVEZ MOYA, LILIANA ELIZABETH

1.6. FECHA: 20/09/2018

II. PREVISIÓN:

Dimensión	Competencia	Desempeño
✓ Autorregulación	Construye su identidad	Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones

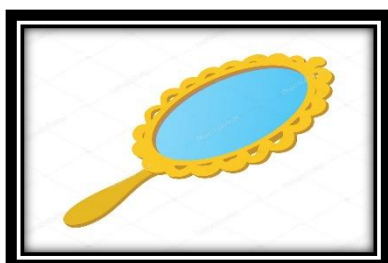
III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Los niños y niñas reunidos en asamblea reciben la visita de Luisito y su mejor amigo Miguel. Posteriormente observan la dramatización.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Cierta día Nieves fue a pasear al campo. De pronto observó que dos niños jugaban al fútbol, dentro del juego se produjo un problema entre Luis y Miguel. Luis estaba molesto porque dice que su amigo Miguel es un picón y que el gol que metió al final fue con trampa. Miguel por su parte, dice que Luis se quejó porque había perdido. Nieves aparece y los separa y le da un</p>		15'

	<p>objeto para que pueda ver el reflejo de la expresión de su rostro.</p> <p>SABERES PREVIOS: Los niños responden a las preguntas:</p> <p>¿Ustedes saben que objeto le dio Nieves a Luis para que vea el reflejo de su rostro?</p> <p>¿Saben que es un espejo?</p> <p>¿Les gustaría jugar al espejo de las emociones?</p> <p>PROPÓSITO: Luego escuchan con atención sobre el propósito del día, el cual es: Jugamos al espejo de las emociones.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Problematización: La maestra les muestra un cofre mágico a los niños donde estarán diversos espejos. Con ayuda de los niños y reunidos por grupos de trabajo irán sacando los espejos, luego la maestra pide a los niños que se miren en el espejo y hagan algunos gestos y les pregunta: ¿Qué vieron en el espejo? ¿Cómo podrían representar esa emoción y presentarles a los demás? Les propone que para que puedan representar gráficamente sus emociones utilicen un globo. Posteriormente les da las indicaciones: inflar el globo del color de su agrado, dibujar la emoción elegido por ellos con ayuda de la maestra, decorar el globo con lana para dar forma de cabello y por último mostrar a sus amigos del aula la emoción de su agrado.</p> <p>Análisis de información: Los niños brindan sus ideas sobre las emociones que sienten en diferentes situaciones ya sea en la escuela, casa o el lugar donde estén. La maestra les informa a los</p>	<p>-Espejo -cofre mágico -globos -lana -plumones</p>	<p>25'</p>

	<p>niños que todos tenemos derecho a sentirnos molestos, tristes o preocupados, lo mejor es comunicar a personas de nuestra confianza porque nos sentimos así y buscar soluciones sin perder la tranquilidad.</p> <p>Acuerdo o toma de Decisiones: La maestra propone a los niños que piensen en situaciones cotidianas que los hacen sentir diversas emociones y con ayuda de los padres de familia creen una máscara que exprese enojo, alegría, tristeza o miedo. Luego deberán explicar como lo hicieron.</p>		
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué es lo que más les gustó?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>		5'

ANEXOS: Materiales y recursos



GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: Personal social

DESEMPEÑO: Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones

N°	NIÑOS(AS) APELLIDOS Y NOMBRES	PRECISIÓN DE DESEMPEÑO		
		Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°05

IV. DATOS INFORMATIVOS:

4.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1564 “RADIANTES CAPULLITOS”

4.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “JUGAMOS A LAS CARTAS DE LAS EMOCIONES”

4.3. EDAD: 3 AÑOS

4.4. TIEMPO: 11:00 AM-11:45AM

4.5. PROFESORAS: SAAVEDRA PASTOR, ERIKA DEL ROSIO

4.6. FECHA: 24/09/2018

V. PREVISIÓN:

Dimensión	Competencia	Desempeño
✓ Autorregulación.	Construye su Identidad.	Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto los nombra.

VI. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN Canción “Si te sientes muy feliz”</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN Pepito salió de casa con su mamá y él en el parque observó un grupo de niños que jugaban con la pelota, Pepito se acerca y les dice que desea jugar con ellos, los niños le dicen que no.</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿Cómo creen que se sintió Pepito?, ¿Que emoción sentirá? ¿Saben que son emociones?</p>	USB. Tv.	15'

	<p>PROPÓSITO:</p> <p>Presentamos el propósito del día: “Jugar a las cartas de las emociones”.</p>		
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL APRENDIZAJE</p> <p>Problematización:</p> <p>La maestra les muestra un cofre mágico donde estarán diversas figuras de las emociones: (feliz, triste, enojado y asustado) con ayuda de los niños irán sacando una a una las imágenes y las colocan en la pizarra.</p> <p>Análisis de información:</p> <p>La maestra les reparte imágenes para que observen situaciones de triste, alegre, enojado y asustado y se les pregunta a los niños que observan en la imagen, que emoción será. Luego la maestra les reparte las cartillas de las emociones para ubicar con la imagen que se les entregó anteriormente.</p> <p>Acuerdo y toma de Decisiones:</p> <p>La maestra propone a los niños realizar un listado de compromisos para no hacer rabietas ni berrinches, con ayuda de imágenes los niños se comprometen a no llorar, pelear y compartir con sus compañeros.</p>	<p>Cofre. Cartas. Pizarra. Plumón. Limpia Tipo. Imagen de emociones . .</p>	25'
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>¿Qué hicimos día de hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué aprendimos?</p>		5'

ANEXOS: Materiales y recursos

Canción: “Si te sientes muy Feliz”

Si te sientes muy feliz aplaude así.....Aplausos

Si te sientes muy feliz aplaude así.....Aplausos

Si te sientes muy feliz tu rostro no puede mentir

Si te sientes muy feliz aplaude así.....Aplausos

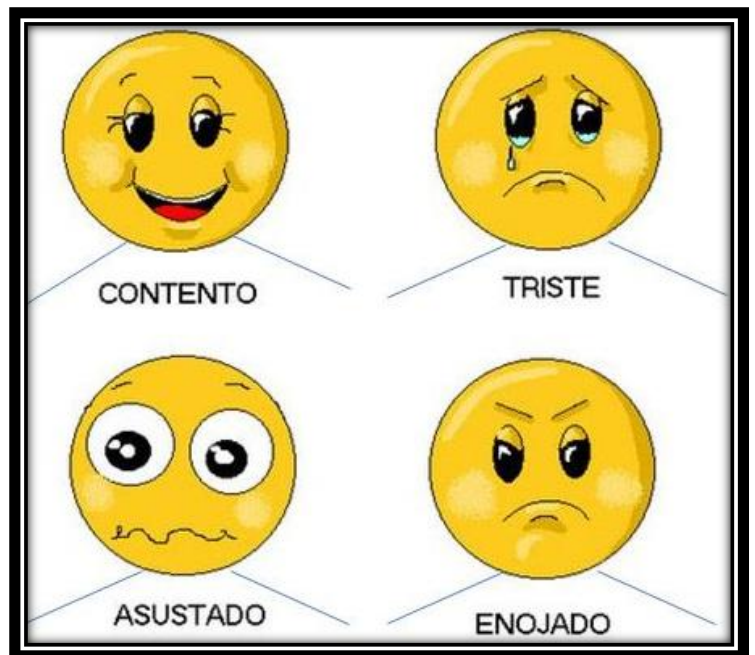
Si te sientes muy feliz salta así.....Saltos

Si te sientes muy feliz salta así.....Saltos

Si te sientes muy feliz tu rostro no puede mentir

Si te sientes muy feliz salta así.....Saltos

Aplauda así, grita así, muévete así, llora así.



GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: Personal social

DESEMPEÑO: Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto los nombra.

N°	NIÑOS(AS) APELLIDOS Y NOMBRES	PRECISIÓN DE DESEMPEÑO		
		Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°06

VII. DATOS INFORMATIVOS:

7.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1564 "RADIANTES CAPULLITOS"

7.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: JUGANDO A RECONOCER COMO ME SIENTO

7.3. EDAD: 3 AÑOS

7.4. TIEMPO: 11:00 AM-11:45AM

7.5. PROFESORAS: SAAVEDRA PASTOR, ERIKA DEL ROSIO.

7.6. FECHA: 27/09/2018

VIII. PREVISIÓN:

Dimensión	Competencia	Desempeño
✓ Empatía	Construye su Identidad.	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.

IX. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
	<p>MOTIVACIÓN: Los niños y niñas reunidos en asamblea reciben la visita de los hermanos Pérez. Posteriormente observan la dramatización.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Los hermanos Pérez son unos niños muy inteligentes, después de realizar sus tareas salen a jugar un ratito al parque. Cierta día se encontraron con su amiguito del jardín Pepito él les dijo para que juegue con ellos y aceptaron que Pepito sea parte del juego, lamentablemente los hermanos Pérez en el juego de las carreras iban a perder. Pepito</p>		15'

	<p>iba a ganar pero para que eso no suceda decidieron empujarlo cayendo al suelo y se cortó la mano. Pepito muy triste y llorando se fue a su casa y les dijo que ya no quiere que sea sus amigos.</p> <p>SABERES PREVIOS: Los niños responden a las preguntas:</p> <p>¿Creen que fue correcta la conducta de los hermanos Pérez?</p> <p>¿Cómo creen que se sintió Pepito?</p> <p>PROPÓSITO: Luego escuchan con atención el propósito del día, el cual es: Jugando a reconocer como me siento.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>Problematización: La maestra les muestra una caja sorpresa a los niños donde estará diversas cartillas de emociones: alegre, triste, enojado y asustado. La maestra les comenta que jugaremos a expresar nuestras emociones con el rostro, les dice que recuerden algo que les hizo sentir tristes y pongan cara de tristeza, luego que recuerden un hecho que les haya puesto alegres y así sucesivamente con las otras emociones. La maestra les invita a salir al patio para realizar el juego “Camino con mis emociones”. Les comunica que caminen por todo el espacio según las indicaciones: primero, como si estuvieran muy alegres; luego muy tristes, después con mucho enojo y finalmente con miedo. Brinda algunas orientaciones cuando caminen alegres dirijan la mirada hacia el cielo, cuando caminan tristes que arrastren los pies, cuando camine con miedo que lo hagan con los brazos encogidos y cuando camine con enojo agiten los brazos a los lados.</p>	<p>-caja sorpresa -imágenes de emociones -plumones</p>	<p>25'</p>

	<p>Análisis de información: Los niños brindan sus ideas sobre las emociones que sienten con sus amigos ya sea en la escuela, casa o el lugar donde estén. La maestra les informa a los niños que es importante que los niños reconozcan sus emociones como tristeza, alegría, enojo y felicidad para saber actuar y no lastimar ni ser lastimado.</p> <p>Acuerdo o toma de Decisiones: La maestra les propone a los niños que reflexionen sobre las actividades realizadas para aprender a reconocer sus emociones, recuerden las normas de convivencia relacionadas con el respeto a la opinión de los demás y el saber escuchar. Finalmente les dice que si en algún momento están molestos con un compañero lo mejor es que respiren profundo y se tranquilicen. Luego les pide a los niños que se abracen y se den un gran aplauso.</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>EVALUACIÓN</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué es lo que más les gustó?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>		<p>5'</p>

ANEXOS: Materiales y recursos



GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: Personal social

DESEMPEÑO: Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.

N°	NIÑOS(AS) APELLIDOS Y NOMBRES	PRECISIÓN DE DESEMPEÑO		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°07

X. DATOS INFORMATIVOS:

- 10.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1564 “RADIANTES CAPULLITOS”
- 10.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “CARLITOS TIENE LA MOCHILA MUY PESADA COMO PODEMOS AYUDARLE”.
- 10.3. EDAD: 3 AÑOS
- 10.4. TIEMPO: 11:00 AM-11:45AM
- 10.5. PROFESORAS: CHÁVEZ MOYA, LILIANA ELIZABETH.
- 10.6. FECHA: 01/10/2018

XI. PREVISIÓN:

Dimensión	Competencia	Desempeño
✓ Empatía.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.

XII. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN Cuento.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN Un día Carlitos fue muy temprano al mercado a comprar materiales para llevar a su jardín, llevo los materiales sobre su espalda, llego muy cansado y sus amigos observaron.</p> <p>SABERES PREVIOS ¿Qué tenía Carlitos sobre la espalda?, ¿Por qué Carlitos llego muy cansado?, ¿Cuándo los amigos observaron a Carlitos que se preguntaron?</p> <p>PROPÓSITO</p>	<p>Cuento.</p> <p>Pizarra. Plumón.</p>	15'

	Presentamos el propósito del día: “Carlitos tiene la mochila muy pesada como podemos ayudarlo”.		
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL APRENDIZAJE</p> <p>Problematización:</p> <p>La maestra les muestra un cofre mágico donde estarán diversas figuras de acciones para ayudar Carlitos, ahí los niños(as) participan en actividades grupales, irán sacando una a una las imágenes de Carlitos y las colocan en la pizarra.</p> <p>Análisis de información:</p> <p>La maestra les reparte imágenes para que observen diferentes situaciones y cuál es la norma de convivencia al ayudar a Carlitos. Luego la maestra les reparte imágenes de acción a cada niño (a) y deben mencionar cual es la manera correcta de ayudar a Carlitos.</p> <p>Acuerdo y toma de Decisiones:</p> <p>La maestra propone a los niños (as) que se debe ayudar a las personas cuando necesitan apoyo. Luego se les reparte a los niños (as) una imagen de Carlitos con mochila pesada, deben pintar y marcar con un aspa la acción que hace el amigo.</p>	<p>Cofre. Imagen. Pizarra. Plumón. Limpia Tipo.</p> <p>Imagen. Crayolas.</p>	25'
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>¿Qué hicimos día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué aprendimos?</p>		5'

ANEXOS: Materiales y recursos



GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: Personal social

DESEMPEÑO: Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.

N°	NIÑOS(AS) APELLIDOS Y NOMBRES	PRECISIÓN DE DESEMPEÑO		
		Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas que conoce.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°08

IV. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.7. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1564 “RADIANTES CAPULLITOS”
- 1.8. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “MUESTRA SER SOLIDARIO CON LOS DEMÁS”
- 1.9. EDAD:3 AÑOS
- 1.10. TIEMPO: 11:00 AM-11:45AM
- 1.11. PROFESORAS: CHÁVEZ MOYA, LILIANA ELIZABETH.
- 1.12. FECHA: 04/10/2018

V. PREVISIÓN:

Dimensión	Competencia	Desempeño
✓ Empatía.	Construye su Identidad, como persona humana, amada por Dios, digna libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión.	Demuestra su amor al prójimo acogiendo y compartiendo con todos como amigos de Jesús.

VI. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Los niños y niñas reunidos en asamblea reciben la visita del títere Pepito.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Pepito les comenta a los niños que un día fue a casa de Juanito y felices jugaban con sus carros de pronto el carro de Pepito dejó de funcionar, Pepito le dijo a Juanito que le preste un carro y no le quiso prestar, Pepito muy triste se fue a su casa.</p>	Títere.	15'

	<p>SABERES PREVIOS:</p> <p>Los niños responden a las preguntas: ¿Será correcto la actitud de Juanito?, ¿Ustedes comparten sus juguetes con los demás?</p> <p>PROPÓSITO:</p> <p>Luego escuchan con atención sobre el propósito del día, “Muestra ser Solidario con los Demás”</p>		
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL APRENDIZAJE</p> <p>Problematización:</p> <p>La maestra les muestra una caja sorpresa con diferentes imágenes de cómo ayudar al Próximo. Luego se escribe en la pizarra.</p> <p>Análisis de información:</p> <p>Los niños (as) brindaran sus ideas sobre cómo ayudar a ser solidarios con los demás que puede ser en casa, escuela o lugar donde se encuentra. La maestra les informa a los niños que el ayudar es una acción de colaboración con respecto a una necesidad a una o varias personas que lo necesitan.</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones:</p> <p>Las maestras reparten a cada niño y niña una hoja gráfica donde se muestra el cómo ayudar a mi compañero. y los niños eligen libremente para pintar.</p>	<p>Imagen. Pizarra. Plumón.</p> <p>Hoja A4. Crayolas.</p>	25'
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>¿Qué hicimos día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué aprendimos?</p>		5'

ANEXOS: Materiales y recursos



GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: Personal social

DESEMPEÑO: Demuestra su amor al prójimo acogiendo y compartiendo con todos como amigos de Jesús.

N°	NIÑOS(AS) APELLIDOS Y NOMBRES	PRECISIÓN DE DESEMPEÑO		
		Demuestra su amor al prójimo acogiendo y compartiendo con todos como amigos de Jesús.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°09

VII. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.13. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1564 “RADIANTES
CAPULLITOS”
- 1.14. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “DISFRUTAMOS DE UNA
ENSALADA DE FRUTAS”.
- 1.15. EDAD:3 AÑOS
- 1.16. TIEMPO: 11:00 AM-11:45AM
- 1.17. PROFESORA: SAAVEDRA PASTOR, ERIKA DEL ROSIO.
- 1.18. FECHA: 11/10/2018

VIII. PREVISIÓN:

Dimensión	Competencia	Desempeño
✓ Empatía.	Construye su Identidad.	Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene.

IX. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	MOTIVACIÓN: La maestra muestra cuchillo, fuente, azúcar, cereales, yogurt, cuchara y diferentes frutas en recipientes. PROBLEMATIZACIÓN: La maestra comenta a los niños (as) que en su casa tiene muchas frutas, llegaron mi familia y observaron la fruta, pensé y no supe que invitarles, ellos dijeron que harás con toda esa fruta. Ustedes me pueden ayudar. SABERES PREVIOS:	Frutas. Recipiente. Yogurt. Cereal. Cuchara.	15'

	<p>Los niños responden a las preguntas: ¿Para qué me puede servir la fruta que tengo en casa?, ¿Qué se podrá preparar?</p> <p>PROPÓSITO:</p> <p>Luego escuchan con atención sobre el propósito del día, “Disfrutamos de una Ensalada de Frutas”.</p>		
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL APRENDIZAJE</p> <p>Problematización:</p> <p>La maestra les muestra la fruta y les pregunta ustedes saben cómo vamos a disfrutar de esta ensalada de fruta, que debemos hacer antes de comer Luego se escribe en la pizarra.</p> <p>Análisis de información:</p> <p>Los niños (as) realizan hábitos de alimentación al repartir por grupos los platos</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones:</p> <p>Las maestras con ayuda de los niños (as) reparten la ensalada de frutas, luego los niños (as) realizan la oración para disfrutar la ensalada de frutas con mucho amor.</p>	<p>Imagen. Pizarra. Plumón.</p>	25'
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>¿Qué hicimos día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué aprendimos?</p>		5'

ANEXOS: Materiales y recursos



GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: Personal social

DESEMPEÑO: Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene.

N°	NIÑOS(AS) APELLIDOS Y NOMBRES	PRECISIÓN DE DESEMPEÑO		
		Realiza hábitos de alimentación e higiene.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10

IV. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.7. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1564 “RADIANTES CAPULLITOS”
- 1.8. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “COMPARTIENDO MIS JUGUETES”.
- 1.9. EDAD:3 AÑOS
- 1.10. TIEMPO: 11:00 AM-11:45AM
- 1.11. PROFESORA: SAAVEDRA PASTOR, ERIKA DEL ROSIO.
- 1.12. FECHA: 15/10/2018

V. PREVISIÓN:

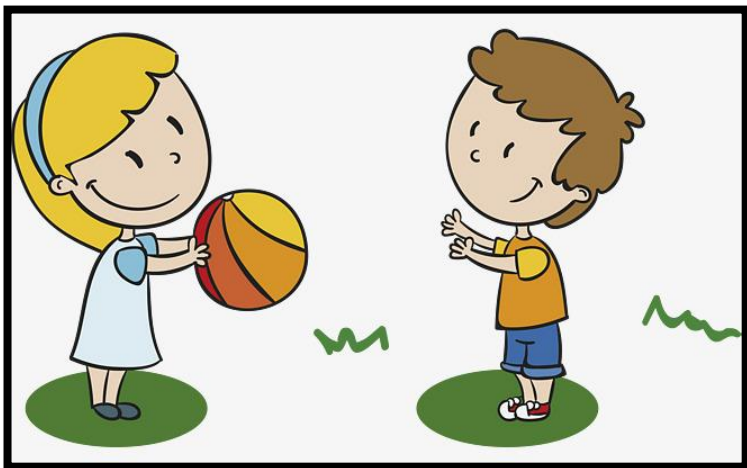
Dimensión	Competencia	Desempeño
✓ Habilidades sociales.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.

VI. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Títere.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Pablito sale de casa, va al patio y ve un pequeño grupo de niños jugando con muchos juguetes, se acerca Pablito y les dice que desea jugar, ellos no saben que decirle.</p> <p>SABERES PREVIOS: Los niños responden a las preguntas: ¿Qué observo Pablito en el patio?, ¿Qué deben hacer los niños para que Pablito jugara?</p>	<p>Títere.</p> <p>Pizarra. Plumón.</p>	15'

	<p>PROPÓSITO:</p> <p>Luego escuchan con atención sobre el propósito del día, “Compartiendo mis Juguetes”.</p>		
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL APRENDIZAJE</p> <p>Problematización:</p> <p>La maestra les muestra una caja sorpresa a los niños y niñas donde estarán juguetes para jugar y relacionarse con los demás niños de su entorno como: Carros, muñecas, pelotas. Con ayuda de los niños van sacando los diversos juguetes que se encuentra en la caja.</p> <p>Análisis de información:</p> <p>Los niños y niñas se relacionan con su entorno en pequeños grupos y juegan al compartir sus juguetes que trajeron de casa.</p> <p>Acuerdo y toma de Decisiones:</p> <p>La maestra propone que deben cambiar su juguete con el amigo, luego deben dibujar el juguete que más le agrado.</p>	<p>Caja Sorpresa. Carros. Muñecas. Pelotas.</p>	25'
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>¿Qué hicimos día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué aprendimos?</p>		5'

ANEXOS: Materiales y recursos



GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: Personal social

DESEMPEÑO: Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.

N°	NIÑOS(AS) APELLIDOS Y NOMBRES	PRECISIÓN DE DESEMPEÑO		
		Se relaciona con niños de su entorno y juega en pequeños grupos.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°11

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1564 “RADIANTES CAPULLITOS”
- 1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “JUGUEMOS A LA FAMILIA”
- 1.3. EDAD: 3 AÑOS
- 1.4. TIEMPO: 11:00 AM-11:45AM
- 1.5. PROFESORA: CHÁVEZ MOYA, LILIANA ELIZABETH
- 1.6. FECHA: 18/10/2018

II. PREVISIÓN:

Dimensión	Competencia	Desempeño
✓ Habilidades sociales.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Títere de la familia.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Juanita va a visitar a sus primas, ella quiere jugar y no sabe a qué jugar, las primas le proponen a Juanita a jugar al papá, mamá y hnos. Ellas no recuerdan como se le llama a ese juego.</p> <p>SABERES PREVIOS: Los niños responden a las preguntas: ¿A quién le visita Juanita?, ¿Cómo se llama el juego que propone las primas de Juanita?</p> <p>PROPÓSITO:</p>	<p>Títere.</p> <p>Pizarra. Plumón.</p>	15'

	Luego escuchan con atención sobre el propósito del día, “Juguemos a la Familia”.		
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL APRENDIZAJE</p> <p>Problematización: La maestra les muestra una caja sorpresa a los niños y niñas donde estarán títeres de la familia y cada uno imita al dramatizar a su familia de acuerdo al títere que han elegido.</p> <p>Análisis de información: Los niños y niñas se relacionan con su entorno en pequeños grupos y dramatizan al jugar a la familia, recuerdan cuales son las funciones de los padres o como les hablan en casa.</p> <p>Acuerdo y toma de Decisiones: La maestra muestra una imagen de la familia, le reparte a cada uno y luego realizan el dactilo pintura.</p>	<p>Caja Sorpresa. Títeres.</p> <p>Tempera.</p>	25'
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>¿Qué hicimos día de hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué aprendimos?</p>		5'

ANEXOS: Materiales y recursos



GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: Personal social

DESEMPEÑO: Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.

N°	NIÑOS(AS) APELLIDOS Y NOMBRES	PRECISIÓN DE DESEMPEÑO		
		Se relaciona con niños de su entorno y juega en pequeños grupos.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°12

IV. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.7. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1564 “RADIANTES CAPULLITOS”
- 1.8. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “DISFRUTAMOS DEL CASAMIENTO DEL ZOOLOGICO”.
- 1.9. EDAD:3 AÑOS
- 1.10. TIEMPO: 11:00 AM-11:45AM
- 1.11. PROFESORA: CHÁVEZ MOYA, LILIANA ELIZABETH
- 1.12. FECHA: 22/10/2018

V. PREVISIÓN:

Dimensión	Competencia	Desempeño
✓ Habilidades sociales.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.

VI. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Canción del zoológico.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Cierta día fui a visitar a Carmen y me sorprendí que había una fiesta para sus animales, comento que tiene muchos animales grandes machos y hembras, necesita tener crías pequeñas de sus animales, es por ello que va a realizar una fiesta para obtener animales pequeños.</p> <p>SABERES PREVIOS: Los niños responden a las preguntas:</p>	<p>USB</p> <p>Pizarra. Plumón.</p>	15'

	<p>¿Cómo se llama el lugar donde hay muchos animales?, ¿Qué debe hacer Carmen con los animales grandes para obtener crías pequeñas?</p> <p>PROPÓSITO: Luego escuchan con atención sobre el propósito del día, “Disfrutamos del Casamiento del Zoológico”.</p>		
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL APRENDIZAJE</p> <p>Problematización: La maestra les comenta que algunas personas disfrutan y son felices al hacer casar a sus animales.</p> <p>Análisis de información: La maestra informa a los niños (as) que van a mirar o si han escuchado la canción del Pavo y la Pava se van a casar, así también los animales tienen sentimientos, se enamoran y forman una familia. Ellos participan en actividades grupales sobre su mascota que se enamoró y tendrá sus cachorritos.</p> <p>Acuerdo y toma de Decisiones: La maestra les muestra una imagen del casamiento del zoológico donde van a pintar a los novios.</p>	Fiesta. USV.	25'
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>¿Qué hicimos día de hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué aprendimos?</p>		5'

ANEXOS: Materiales y recursos

HAY UN CASAMIENTO EN EL ZOOLOGICO

Hay un casamiento en el zoológico ya están tocando la marcha anunciar.

Hay muchos invitados y alguien va a pasar, porque juntos quieren festejar.

Hoy se casa un león y una leona, que linda boda, que linda boda.

Ella tiene un moño blanco en la cola y el león se puso saco y pantalón. El padrino es un viejo elefante muy elegante, muy elegante, veo un canguro saltando por todas partes y un oso panda con moño y cinturón.

Hay un casamiento en el zoológico ya están tocando la marcha anunciar.

Hay muchos invitados y alguien va a pasar, porque juntos quieren festejar. (BIS). 3 veces.

Van de la mano la jirafa y el conejo, que disparejo, que disparejo, una cigüeña está mirándose al espejo y un loro grita que viva el amor. La madrina es una mona muy traviesa les tira arroz en la cabeza, mientras los novios se abrazan y se besan, todos bailan a su alrededor.

Hay un casamiento en el zoológico ya están tocando la marcha a anunciar.

Hay muchos invitados y alguien va a pasar, porque juntos quieren festejar. (BIS). 3 veces.



GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: Personal social

DESEMPEÑO: Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.

N°	NIÑOS(AS) APELLIDOS Y NOMBRES	PRECISIÓN DE DESEMPEÑO		
		Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas que conoce.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°13

VII. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.13. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1564 “RADIANTES CAPULLITOS”
- 1.14. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “DISFRUTAMOS LAS RONDAS INFANTILES”
- 1.15. EDAD:3 AÑOS
- 1.16. TIEMPO: 11:00 AM-11:45AM
- 1.17. PROFESORA: SAAVEDRA PASTOR, ERIKA DEL ROSIO.
- 1.18. FECHA: 25/10/2018

VIII. PREVISIÓN:

Dimensión	Competencia	Desempeño
✓ Habilidades sociales.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.

IX. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: A los niños y niñas se le invita a salir al patio.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: María salió a pasear por el parque y se encontró con Javier que jugaba con un grupo de niños y niñas, estaban cantando, formados en un círculo tomados de la mano. María muy confundida pregunta a Javier que juego están realizando.</p> <p>SABERES PREVIOS: Los niños responden a las preguntas: ¿Qué juego creen que están realizando esos niños?</p>		15'

	<p>¿Ustedes juegan en grupo?</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</p> <p>Luego escuchan con atención sobre el propósito del día, Disfrutamos a las Rondas Infantiles.</p>		
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL APRENDIZAJE</p> <p>Problematización:</p> <p>La maestra les muestra una caja sorpresa a los niños y niñas donde estarán diversos materiales para realizar las rondas infantiles como: mascara del Gato y el Ratón, disfraces del gato y el ratón. Con ayuda de los niños van sacando los diversos materiales que se encuentra en la caja.</p> <p>Análisis de información:</p> <p>Los niños y niñas brindaran sus ideas de cómo utilizar esos materiales como las máscaras y disfraces para jugar al gato y el ratón. La maestra les informa a los niños y niñas que la ronda infantil consiste en juegos, canciones utilizando movimientos de manera circular.</p> <p>Acuerdo y toma de Decisiones:</p> <p>La maestra propone realizar el juego del gato y el ratón saliendo al en forma ordenada al patio, se establece las normas para realizar el juego. Uno de ellos será el gato y el otro el ratón, los demás niños formaran una ronda para impedir que el gato ingrese a la casa del ratón.</p>	<p>Mascaras. Patio.</p>	25'
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>¿Qué hicimos día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué aprendimos?</p>		5'

ANEXOS: Materiales y recursos



GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: Personal social

DESEMPEÑO: Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.

N°	NIÑOS(AS) APELLIDOS Y NOMBRES	PRECISIÓN DE DESEMPEÑO		
		Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°14

XIII. DATOS INFORMATIVOS:

- 13.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1564 “RADIANTES CAPULLITOS”
- 13.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “CONVIERTO EN JUGUETES A LOS OBJETOS DE MI SALÓN”.
- 13.3. EDAD:3 AÑOS
- 13.4. TIEMPO: 11:00 AM-11:45AM
- 13.5. PROFESORA:SAAVEDRA PASTOR, ERIKA DEL ROSIO.
- 13.6. FECHA: 29/10/2018

XIV. PREVISIÓN:

Dimensión	Competencia	Desempeño
✓ Habilidades Sociales.	Construye su Identidad.	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos

XV. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN Material concreto.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Juanito y María llegaron a casa tristes y enojados, le dijeron a mamá que sus amigos y ellos no obedecieron a la maestra, no salieron al patio, se quedaron en aula, mamá les pregunto entonces no jugaron, ellos responden que si jugaron.</p> <p>SABERES PREVIOS:</p>	USB. Tv.	15'

	<p>¿Cómo creen que jugaron esos niños dentro del aula?, ¿A que jugaron?, ¿Qué juegos han utilizado?</p> <p>PROPÓSITO:</p> <p>Presentamos el propósito del día: “Convierto en Juguetes a los Objetos de mi Salón”.</p>		
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL APRENDIZAJE</p> <p>Problematización:</p> <p>La maestra les menciona los materiales que hay dentro del salón, ellos se preguntan que podremos hacer con estos materiales, para que nos puede servir, en que podremos convertirlos, nos podrá servir para jugar.</p> <p>Análisis de información:</p> <p>La maestra les hace participar en actividades grupales a los niños (as) para transformar los objetos de mi salón en juguetes, algunos grupos elegían las mesas para hacer un barco, la escoba era un caballo, imanes eran pizzas.</p> <p>Acuerdo y toma de Decisiones:</p> <p>La maestra muestra a cada niño (a) una hoja con objetos para colorear, la imagen que utilizaron para el juego.</p>	<p>Mesa.</p> <p>Sillas.</p> <p>Imanes.</p> <p>Escobas.</p> <p>Hoja A3.</p> <p>Colores.</p>	25'
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>¿Qué hicimos día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicieron?</p> <p>¿Qué aprendimos?</p>		5'

ANEXOS: Materiales y recursos



GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: Personal social

DESEMPEÑO: Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.

N°	NIÑOS(AS) APELLIDOS Y NOMBRES	PRECISIÓN DE DESEMPEÑO		
		Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas que conoce.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°15

VII. DATOS INFORMATIVOS:

1.13. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 1564 "RADIANTES CAPULLITOS"

1.14. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: "CELEBRAMOS LA FIESTA DEL AMIGO"

1.15. EDAD: 3 AÑOS

1.16. TIEMPO: 11:00 AM-11:45AM

1.17. PROFESORAS: CHÁVEZ MOYA, LILIANA ELIZABETH.

1.18. FECHA: 05/11/2018

VIII. PREVISIÓN:

Dimensión	Competencia	Desempeño
✓ Habilidades sociales.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.

IX. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Los niños y niñas reunidos en asamblea reciben una tarjeta de invitación.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Cierta día Dorita al ingresar a su jardín observó que el aula estaba diferente con globos, caramelos, torta, cancha y mantel, se preguntó porque está el aula decorada así. ¿Ustedes podrán ayudar a Dorita a saber de qué se trata todo esto?</p> <p>SABERES PREVIOS: Los niños responden a las preguntas:</p>		15'

	<p>¿De quién celebraremos el cumpleaños? ¿Les gustaría participar de una fiesta?</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: Luego escuchan con atención sobre el propósito del día, Celebramos la Fiesta del Amigo”.</p>		
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL APRENDIZAJE</p> <p>Problematización: La maestra les muestra un cofre mágico con diversos materiales: Globos, serpentina, vasos, cucharas, platos descartables.</p> <p>Análisis de información La maestra les reparte por grupos los materiales que se utilizará para la ambientación de la fiesta del amigo: grupo 1 se encarga de ordenar las sillas, grupo 2 decorar, grupo 3 repartir los dulces.</p> <p>Acuerdo y toma de Decisiones Los niños participaran de la fiesta realizada por ellos mismos dentro del aula, en el cual cuál van a jugar, cantar, reír y compartir en armonía con sus compañeros.</p>	Material de Fiesta. Cofre. USV.	25'
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>¿Qué hicimos día de hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué aprendimos?</p>		5'

ANEXOS: Materiales y recursos



GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÁREA: Personal social

DESEMPEÑO: Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.

N°	NIÑOS(AS) APELLIDOS Y NOMBRES	PRECISIÓN DE DESEMPEÑO		
		Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

CONSTANCIA DE LA DIRECTORA



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 1564
"RADIANTES CAPULLITOS"

"AÑO DEL DIÁLOGO Y RECONCILIACIÓN NACIONAL"

QUIEN SUSCRIBE:

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1564
"RADIANTES CAPULLITOS" DE LA URBANIZACIÓN CHIMÚ
TRUJILLO – LA LIBERTAD EXTIENDE LA SIGUIENTE**

CONSTANCIA

Que las señoritas Chávez Moya, Liliana Elizabeth y Saavedra Pastor, Erika Del Rosio, alumnas de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación e Idiomas de la Escuela Académico Profesional de Educación Inicial, han desarrollado el Programa Experimental "SOY FELIZ" DE JUEGOS DIDÁCTICOS, desde el 06 de setiembre hasta el 05 de noviembre de 2018, siendo parte de la Tesis Titulada "PROGRAMA SOY FELIZ DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, TRUJILLO 2018".

Se extiende la presente constancia a solicitud de la parte interesada para los fines convenientes.

Trujillo, 22 de Noviembre del 2018.



Nelly del Socorro Vargas Lopez
Nelly del Socorro Vargas Lopez
Directora I.E. N° 1564
Radiantes Capullitos
Urbanización Chimu

Psj. Godofredo García 5ta cuadra Urb. Chimú - Trujillo

☎ 044-529667 / 📘 "Radiantes Capullitos"