



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORAL EN EDUCACIÓN

**El programa aprendo jugando, en el desarrollo de las habilidades
socioemocionales de niños de cinco años, 2019**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en educación

AUTOR:

Mgter Elizabeth Mercedes Vegas Palomino
(ORCID: 0000-0002-8227-8983)

ASESOR:

Dr. Sebastián Sánchez Díaz
(ORCID: 0000-0002-0099-7694)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones Pedagógicas

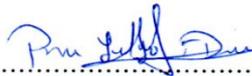
Lima-Perú

2020

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don (a) **Elizabeth Mercedes Vegas Palomino** cuyo título es: **El programa aprendo jugando, en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de niños de cinco años, 2019**

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por la estudiante, otorgándole el calificativo de 17 (número) DIECISIETE (letras).

San Juan de Lurigancho, 17 de enero del 2020



.....
Dra. Dora Ponce Yactayo
PRESIDENTE



.....
Dr. Juan Méndez Vergaray
SECRETARIO



.....
Dr. Sebastián Sánchez Díaz
VOCAL

Revisó	Vicerrectorado de Investigación/ DEVAC / Responsable del SGC	Aprobó	Rectorado
--------	---	--------	------------------

NOTA: Cualquier documento impreso diferente del original, y cualquier archivo electrónico que se encuentren fuera del

Dedicatoria

A Dios por su amor infinito.

A mi esposo e hijos por ser mi
motivación e inspiración.

A mis padres que partieron a la
presencia del señor y siempre
estarán en mi corazón.

Agradecimiento

A la Universidad Cesar Vallejo, a su plana docente y administrativa por todo el esfuerzo y dedicación que realizan para contribuir en el desarrollo personal y profesional de todos quienes queremos salir adelante y ser parte de la transformación de la educación.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Mgter. Elizabeth Mercedes Vegas Palomino, alumna del Programa de Doctorado en Educación de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI 07071438, con la tesis titulada: "El programa aprendo jugando, en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de niños de cinco años, 2019".

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis es de mi auditoria.
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 fidedignos, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados a lo que se arrije en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la presencia de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores) auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería(uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo la consecuencias y sanciones que de mi acción se derive, sometiéndome a la normalidad vigente de la Universidad César Vallejo.

San Juan de Lurigancho, 17 de enero 2020



.....
Mgter. Elizabeth Mercedes Vegas Palomino

DNI 07071438

Presentación

Señores miembros del Jurado de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, Filial Lima Este, pongo a vuestra disposición la Tesis Titulada “**El programa aprendo jugando, en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de niños de cinco años, 2019**”, en cumplimiento del Reglamento de Grados y títulos de la Universidad César Vallejo, a fin de optar el grado de Doctora en Educación. La presente investigación se realizó con el propósito de determinar el nivel influencia de la aplicación del programa aprendo jugando en el desarrollo de las habilidades socio-emocionales de los niños de 5 años en la institución educativa San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019, de esta manera contribuir con su implementación en las aulas de educación inicial para promover el bienestar socio emocional de los niños.

El estudio se ha desarrollado en seis capítulos en cumplimiento de la Resolución Rectoral N° 0089-2019-UCV. En el primer capítulo se presenta la introducción donde redacta la realidad problemática destacando la importancia del problema a investigar en el contexto académico y social donde se realizó, así como también se da a conocer los estudios previos nacionales e internacionales, el marco teórico que fundamenta la investigación precisando los objetivos e hipótesis del trabajo. En el segundo capítulo se describe la metodología detallando: tipo de estudio, diseño, las variables y su operacionalización, la población y muestra de estudio, las técnicas e instrumentos utilizados además del proceso y análisis de los datos recolectados además los criterios éticos .En el tercer capítulo se describe los resultados alcanzados en función de los objetivos previsto en la investigación. En el cuarto capítulo se realiza la discusión de los resultados con otras teorías y los antecedentes presentados en el trabajo. En quinto capítulo se presentan las conclusiones de la investigación. En el sexto capítulo se da las recomendaciones y al final se presentan las referencias bibliográficas y los anexos.

La autora

Índice

Carátula	i
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
ÍNDICE	vii
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN	13
II. MÉTODO	28
2.1. Tipo y diseño de investigación	28
2.2. Operacionalización de variables	29
2.3. Población, muestra y muestreo	30
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de los datos, validez y confiabilidad	31
2.5. Procedimiento	34
2.6. Método de análisis de los datos	35
2.7. Aspectos éticos	35
III. RESULTADOS	36
IV. DISCUSIÓN	42
V. CONCLUSIONES	46
VI. RECOMENDACIONES	48
VII. PROPUESTA	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
ANEXOS	58

Índice de tablas

Tabla 1	Matriz de operacionalización de la variable: Habilidades socioemocionales	30
Tabla 2	Relación de validadores	33
Tabla 3	Valoración del Coeficiente de Confiabilidad (Kuder Richardson)	34
Tabla 4	Coeficiente del test del Bienestar socio emocional	34
Tabla 5	Muestra de estudio	36
Tabla 6	Nivel de logro en las Habilidades Socio emocionales de ambos grupos	36
Tabla 7	Nivel de logro en la Adaptación al trabajo escolar de ambos grupos	89
Tabla 8	Nivel de logro en la Adaptación social escolar de ambos grupos	90
Tabla 9	Nivel de logro en la Autoestima de ambos grupos	92
Tabla 10	Nivel de logro en la Asertividad de ambos grupos	93
Tabla 11	Nivel de logro en la Independencia de ambos grupos	95
Tabla 12	Nivel de logro en el Optimismo de ambos grupos	96
Tabla 13	Nivel de logro en la Respuestas emocionales de ambos grupos	97
Tabla 14	Prueba de Normalidad	38
Tabla 15	Desarrollo de las habilidades socio-emocionales, según grupos de estudio	40
Tabla 16	Desarrollo de las habilidades socio-emocionales, rangos según test y grupo	39
Tabla 17	Dimensión desarrollo de la adaptación al trabajo escolar, según grupos de estudio	99
Tabla 18	Dimensión desarrollo de la interacción con los demás, rangos según test y grupo	100
Tabla 19	Dimensión desarrollo de la adaptación social, según grupos de estudio	101
Tabla 20	Dimensión desarrollo de la adaptación social, rangos según test y grupo	101
Tabla 21	Dimensión desarrollo de la autoestima, según grupos de estudio	102
Tabla 22	Dimensión desarrollo de la autoestima, rangos según test y grupo	102
Tabla 23	Dimensión desarrollo de la asertividad, según grupos de estudio	103
Tabla 24	Dimensión desarrollo de la asertividad, rangos según test y grupo	104
Tabla 25	Dimensión desarrollo de la independencia personal, según grupos de estudio	105
Tabla 26	Dimensión desarrollo de la independencia personal, rangos según test y grupo	105
Tabla 27	Dimensión desarrollo del optimismo, según grupos de estudio	106
Tabla 28	Dimensión desarrollo del optimismo, rangos según test y grupo	107
Tabla 29	Dimensión desarrollo de las respuestas emocionales, según grupos de estudio	108
Tabla 30	Dimensión desarrollo de las respuestas emocionales, rangos según test y grupo	108

Índice de figuras

Figura 1	Nivel de logro en las Habilidades Socio emocionales	37
Figura 2	Nivel de logro en la Adaptación al trabajo escolar	89
Figura 3	Nivel de logro en la Adaptación social	91
Figura 4	Nivel de logro en la Autoestima	92
Figura 5	Nivel de logro en la Asertividad	94
Figura 6	Nivel de logro en la Independencia	95
Figura 7	Nivel de logro en el Optimismo	96
Figura 8	Nivel de logro en la Respuestas emocionales	98

|Resumen

La presente investigación se realizó con el propósito de precisar el efecto de la aplicación del programa aprendo jugando en el desarrollo de las habilidades socio-emocionales de los niños de 5 años en la institución educativa San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019. El trabajo se fundamenta desde el enfoque del socio formativo y las teorías socio constructivistas, ecológica y cognitivista. El enfoque de la investigación fue cuantitativa, de tipo aplicada, diseño cuasi-experimental y se empleó el método hipotético deductivo. La población estuvo conformada por todos los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial privada San Martín de Porres, estos fueron distribuidos en dos grupos: 27 alumnos en el grupo control y 26 alumnos en el grupo experimental. Para obtener los datos requeridos se hizo uso del Test de Bienestar Socioemocional el cual mide el desarrollo de las habilidades socioemocionales en siete dimensiones: adaptación social, adaptación al trabajo, independencia, autoestima, optimismo, asertividad y respuesta emocional. Los resultados de la investigación determinaron que se el programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de las habilidades socio-emocionales de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019 , por lo que se acepta la hipótesis alterna ya que se encontró diferencias estadísticamente significativas en el nivel de logro del post test entre el grupo control y grupo experimental, siendo que este último obtuvo mayores puntajes en el instrumento utilizado.

Palabras clave: Habilidades, emocionales, juego, socio formativo.

Abstract

The present research was carried out with the purpose of specifying the effect of the application of the I learn by playing program in the development of the social-emotional skills of 5 year-old children in the educational institution San Martín de Porres, Ugel 06, Santa Anita district, 2019. The work is based on the socio-educational approach and the socio-constructivist, ecological and cognitivist theories. The focus of the research was quantitative, applied type, quasi-experimental design and the hypothetical deductive method was used. The population was made up of all five-year-old boys and girls from the San Martin de Porres private pre-school. They were distributed into two groups: 27 students in the control group and 26 students in the experimental group. To obtain the required data, the Socio-Emotional Welfare Test was used to measure the development of socio-emotional skills in seven dimensions: social adaptation, adaptation to work, independence, self-esteem, optimism, assertiveness and emotional response. The results of the research determined that the Learning by Playing program significantly influences the development of social-emotional skills in 5-year-old children at the private educational institution San Martin de Porres, Santa Anita district, 2019. Therefore, the alternative hypothesis is accepted since statistically significant differences were found in the level of achievement of the post-test between the control group and the experimental group, with the latter obtaining higher scores on the instrument used.

Keywords: Socio-emotional skills, play, socio-educational.

Resumo

Esta pesquisa foi realizada com o objetivo de especificar o efeito da aplicação do programa que aprendi jogando no desenvolvimento das habilidades socioemocionais de crianças de 5 anos de idade na instituição educacional San Martín de Porres, Ugel 06, distrito de Santa Anita, 2019. O trabalho baseia-se na abordagem do parceiro formativo e nas teorias sócio-construtivistas, ecológicas e cognitivas. A abordagem da pesquisa foi quantitativa, do tipo aplicado, delineamento quase-experimental e foi utilizado o método hipotético dedutivo. A população foi composta por todos os meninos e meninas de cinco años de idade da instituição educacional inicial privada San Martin de Porres, estes foram distribuídos em dois grupos: 27 alunos no grupo controle e 26 alunos no grupo experimental. Para obter os dados solicitados, foi utilizado o Teste Socioemocional de Bem-Estar, que mede o desenvolvimento de habilidades socioemocionais em sete dimensões: adaptação social, adaptação ao trabalho, independência, autoestima, otimismo, assertividade e resposta emocional. Os resultados da investigação determinaram que o programa que aprendi tocando influencia significativamente o desenvolvimento das habilidades socioemocionais das crianças de 5 anos da instituição de ensino particular San Martin de Porres, distrito de Santa Anita, 2019, portanto Aceita a hipótese alternativa, uma vez que foram encontradas diferenças estatisticamente significantes no nível de realização do pós-teste entre o grupo controle e o grupo experimental, este último obtendo pontuações mais altas no instrumento utilizado.

Palavras-chave: Habilidades socioemocionais, jogo, parceiro de treiname

I. Introducción

La sociedad actual enfrenta diversos retos entre uno de ellos es de mejorar la convivencia a través del desarrollo de las habilidades socio emocionales con el fin de prevenir la violencia en los diferentes contextos sociales (escuela, familia, comunidad) al respecto Bisquerra y Mateo (2019, pp.16-17), mencionaron que la sociedad del siglo XXI o la sociedad 4.0, presenta nuevas necesidades educativas a raíz de los constantes cambios generados por la interconectividad e interdependencia los cuales contribuyen al aumento de la incertidumbre y dificultan el logro de los objetivos formativos de las políticas educativa, por tanto se considera necesario que se realicen cambios más radicales en educación que no se centren únicamente en el aprendizaje cognitivo sino que consideren también el desarrollo de un entorno social que se base en la igualdad, reverencia hacia los derechos de cada persona, apoyo y compromiso social. En este sentido dichos autores manifiestan que la educación emocional es muy importante para desarrollar la sensibilidad y conseguir los objetivos educacionales, señalando que la emoción es fundamental no solo para lograr el aprendizaje sino también para aplicarlos y transferirlos de forma responsable y solidaria contribuyendo a lograr el bienestar socio emocional de los individuos y por ende generar una sociedad donde se practiquen los principios y valores éticos en beneficio de las nuevas generaciones y de la sociedad en general.

Con el fin de ilustrar se dará a conocer algunos estudios sobre el índice de violencia a nivel internacional y nacional así los representantes de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación Ciencia y Cultura (Unesco, 2019, p.7) informaron que el índice de violencia, intimidación y acoso escolar está en aumento, tal situación preocupa a los ciudadanos de diversas partes del mundo por la poca sensibilidad que las personas poseen. En otro informe de la Unesco titulado: Detrás de los números: Poner fin a la violencia y el acoso escolar (2019) expresó que en América del centro y sur, Asia, África y Oceanía, de cada tres infantes uno es intimidado o violentado, esta situación se viene incrementando pues uno de cada diez niños también son víctimas de acoso cibernético. En el Perú existen evidencia del aumento significativo de la violencia durante estos dos últimos años tal como informaron los agentes del Programa Nacional contra la violencia familiar y sexual del año 2019 realizado por miembros del Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (Mimp) en el boletín 1-2019 del departamento de estadística, quienes señalaron que hasta enero del 2019 se han reportado 14 491 casos de violencia femenina, consanguíneo y violencia sexual

representando un 68% de aumento en relación a enero 2018 que la cifra llegó 9 907, situación que se agrava al determinar que del total de casos reportado, el 26% corresponde a la violencia contra niños. Así también los representantes del Ministerio de educación a través del Sistema especializado en reporte de casos sobre la violencia escolar (Siseve) determinaron que han sido reportado a nivel nacional 26 446 de violencia escolar en los periodos comprendido entre 15 de setiembre 2013 al 28 de febrero 2019, de la cuales el 54% son casos de violencia del personal de la institución educativa en contra de los estudiantes y 46% de violencia entre estudiantes(psicológica, física, por internet o hurto).

Partiendo de esta realidad de violencia, de poca sensibilidad e incertidumbre es propicio realizar algunas interrogantes: ¿cómo estamos educando a los niños y jóvenes? ¿Qué tipo de ciudadano estamos formando en este contexto? ¿Cuál es el papel de la educación para mitigar esta realidad?

En el marco de la historia siempre se ha reconocido a la educación como uno de factores relevantes en el desarrollo y la transformación de una sociedad por tal motivo el 4 de noviembre de 2015, 184 países miembros Unesco, se reunieron en París y aprobaron el Marco de Acción Educación 2030 marcando los 17 objetivos del desarrollo sostenibles (ODS) donde una de sus metas es garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos en la Declaración de Incheon y Marco de Acción ODS 4 – Educación 2030, (Unesco, 2016, pp. 15,19) con el fin de brindar una educación de calidad y responder a transformación de la sociedad. Por otro lado, el estado peruano aprobó el Currículo Nacional de Educación Inicial Básica Cneb (2016), el cual define que todos los estudiantes son sujetos de derecho y necesitan de condiciones específicas para ser sujetos de acción capaces de pensar, actuar, entre otras capacidades (p.14). Además, que deben tener la oportunidad de desarrollar su independencia, aprender a identificar y comunicar de manera segura sus sentimientos, y a controlarlas paulatinamente con el acompañamiento del docente, ya que mientras se fortalece dichos aspectos, se desarrollan las habilidades emocionales y sociales, aprender a relacionarse con los demás y a proteger los espacios y recursos que se le brinda, (Idem, 2016. p.17).

Las acciones descritas en los párrafos anteriores, marcan nuevos desafíos a quienes velan por las niñas y niños de nuestra sociedad y a quienes creen que la educación transforma de manera positiva a las personas y que todo estudiante se merece ser atendido en todas sus dimensiones , en especial la socioemocional, puesto que un niño feliz será un ciudadano que contribuya a la transformación y desarrollo de una sociedad humanista, ética y responsable

con su medio ambiente, para ello deben trabajar en conjunto estado - familia- escuela. Por tanto; se hace necesario y urgente brindar a los educadores y progenitores herramientas que los ayuden a enfrentar y prevenir acontecimientos que atenten contra su integridad física, psicológica y emocional de las niñas y niños con el fin contribuir al desarrollo de las habilidades socio emocionales y puedan formarse integralmente para responder a los retos del siglo XXI. La presente investigación tiene como objetivo determinar el efecto del programa aprendo jugando en el desarrollo de las habilidades emocionales de los niños de cinco años de la Institución educativa San Martín de Porres del distrito de Santa Anita, brindando de esta manera una herramienta para la prevención de problemas socio emocionales del niño y promover el desarrollo de las competencias emocionales consideradas como “el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales” (Bisquerra y Matos, 2019.p.36).

En esta investigación se tendrán en consideración las investigaciones previas internacionales tales como la de Carrillo (2015), quien ejecutó un informe sobre un programa lúdico que genera el incremento de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años, en la universidad de Granada ,de tipo cuasi experimental, la cual tuvo como objetivo principal desarrollar un programa, “Jugando y aprendiendo habilidades sociales (JAHSO)”, con el fin de promover la realización de conductas asertivas y la reducción de ansiedad social en alumnos de cuarto y quinto grado del nivel educativa primaria. Es preciso mencionar que los instrumentos de medición fueron aplicados a los dos grupos de la muestra, mientras que el programa JAHSO solo al grupo experimental. Es de esta manera que se concluye que el programa realizado produce efectos positivos en los alumnos de primaria, puesto que aquellos que fueron expuestos al programa señalaron menos ansiedad social y realizan con más frecuencia conductas asertivas a comparación del grupo de referencia.

Otro informe de Cepa, Heras y Lara (2016), de la universidad de Burgos –España, quienes realizaron una investigación, la cual lleva como título Desarrollo emocional: Evaluación de las competencias emocionales en la infancia, con el objetivo de conocer el aspecto emocional de los estudiantes que pertenecen al ciclo número dos de la carrera Educación Infantil. La muestra fue de 123 alumnos, a quienes se evaluó a través de la Escala Reconocimiento, Regulación, Empatía y Resolución de problemas (RRER), las siguientes capacidades: conciencia emocional, la cual hace referencia a la habilidad de reconocer y manifestar los sentimientos de cada uno; regulación emocional, es decir moderar los

sentimientos; competencia social, que se entiende como la capacidad para empatizar con las emociones de otros; y las habilidades de vida para el bienestar, dicho de otro modo tener la destreza de reconocer y dar solución a diversos conflictos. Los resultados obtenidos en dicho análisis mencionaron que los alumnos presentan mayor nivel en la destreza de conciencia emocional puesto que obtuvieron una media de 18.91 puntos, mientras que la competencia social es la habilidad menos desarrollada ya que presentan un promedio de 5.86, además en relación a la capacidad de regulación emocional obtuvieron un puntaje de promedio de 10.66 y en habilidad de vida para el bienestar 6.84 puntos. Asimismo, Filella, Cabello, Pérez y Ros (2016), mediante la realización de una investigación cuasi experimental llamada programa “Happy 8-12” para la resolución asertiva de conflictos entre pares, donde se analizaron la efectividad de dicho programa en una muestra de 574 alumnos que cursan el quinto y sexto grado de primaria. Es preciso mencionar que el programa “Happy 8-12” tiene como fin educar a los alumnos a resolver problemas de forma eficaz y asertiva, por ello consta de 25 situaciones conflictivas donde los estudiantes deben solucionar mediante la moderación emocional. Esta investigación concluyó que el promover el progreso de capacidades afectivas, aumenta el bienestar en los estudiantes y es una estrategia de prevención de comportamientos que obstaculizan la presencia de un clima social adecuado.

Siguiendo la misma línea, el estudio titulado "Juntos en la escuela": un programa de intervención basado en la escuela para promover las habilidades socio-emocionales y la salud mental en los niños: Protocolo de estudio para un ensayo controlado y aleatorio en grupo, realizado por Björklund en conjunto con otros autores, tuvo como objetivo realizar un protocolo confirmando la efectividad del programa “Juntos en la escuela” sobre el desarrollo de habilidades socioemocionales y salud mental en los infantes, tomando en cuenta el plan de trabajo curricular del aula, el entorno laboral individual y el aporte entre padres y profesores. Para cumplir el objetivo determinado, se evaluó a alumnos de 79 instituciones del nivel primario, para luego asignar a parte de la muestra la condición de grupo de control y de intervención. Los resultados señalan que el programa mencionado tiene altos niveles de eficacia en la intervención hacia las habilidades socioemocionales y salud mental de los niños, ya que el programa demuestra que integra diversos métodos y herramientas adecuados, además que dicha intervención se basa en información brindada por educadores y profesionales clínicos que aseguran su funcionamiento en relación a los alumnos (Björklund, 2014)

La investigación desarrollada en la universidad de Extremadura - España por Merchán (2017), titulada test de habilidad de inteligencia emocional en la escuela (THInEmE) tuvo como primer propósito brindar un instrumento para analizar y evaluar la inteligencia emocional de 1425 estudiantes. Es preciso mencionar que esta habilidad se puede conceptualizar en el nivel de percepción, facilitación, comprensión y modulación de emociones. Los puntajes obtenidos definen la presencia de una diferencia estadísticamente significativa en la inteligencia sobre las emociones según el género, siendo que las mujeres presentaron mayor puntaje en las pruebas realizadas, así como también se dio a notar la relación positiva entre esta variable en cuanto a la edad, es decir a más edad de los participantes, mayor el puntaje que obtienen, lo mismo se muestra en relación al rendimiento escolar y nivel socio cultural. Mientras que no se obtuvo relación entre la habilidad de inteligencia emocional y la variable titularidad y ubicación geográfica.

Para añadir, se tendrán que tomar en cuenta las siguientes investigaciones nacionales previas referidas al tema a tratar: Una de ellas es de Gambini (2018), quien realizó una investigación que lleva como título relaciones entre la educación socioemocional y el rendimiento académico de los estudiantes de educación secundaria, este tuvo como objetivo principal determinar la relación entre ambas variables en alumnos que se forman en una educación básica del nivel secundario en la Institución educativa Sagrado Corazón - La Molina, Lima-Perú Con este fin, la investigación realizada es de diseño no experimental, en nivel transversal, correlacional y observacional, asimismo presenta un enfoque cuantitativo. Se aplicó una encuesta a 200 estudiantes en relación a la variable educación socio emocional, se tiene en cuenta tres dimensiones: habilidades sociales, clima de clase y valores; mientras que para medir el desempeño académico se tomó en cuenta las notas de las libretas de los tres primeros bimestres. La información recaudada menciona que existe una correlación alta y positiva entre estas variables, es decir a más educación socioemocional, aumenta el rendimiento escolar en los alumnos.

Por su parte, Pareja (2017) realizó una investigación, la cual tiene como objetivo principal analizar los efectos de un programa llamado “Mirándome a mí mismo- PAMI” en la inteligencia emocional de los alumnos de primaria, específicamente de aquellos que cursan el cuarto y quinto grado. Entonces aplicó dicho programa a 75 alumnos pertenecientes al nivel educativo señalado, los resultados de dicho test pre y post al programa, señalaron que las habilidades emocionales de los estudiantes incrementaron a raíz de la intervención del programa “Mirándome a mí mismo- PAMI”.

Así como también, Copaja (2019) desarrolló una tesis titulada Programa de habilidades socioemocionales para prosperar las relaciones con el mundo exterior en el sexto grado en la institución educativa Don José de San Martín, Tacna, 2017, la cual tiene como foco central argumentar el desarrollo de un programa relacionado a la promoción de habilidades socioemocionales en alumnos de sexto grado del nivel educativo primario. Luego de la aplicación del instrumento, se obtuvo como resultado que dicha variable se presenta en niveles bajos en los estudiantes, por lo que es oportuno la aplicación del programa para fomentar el incremento de las habilidades interpersonales y emocionales en los infantes, y la mejora en las relaciones sociales.

De la misma manera, Quiroz (2018) elaboró una investigación nombrada como Programa de actividades lúdico - recreativas “PSEMOC”, basado en el modelo de inteligencia emocional de Bizquera, para desarrollar las capacidades socioemocionales en los infantes de 05 años de educación inicial de la I.E.I. N° 1639 de Chepén, 2017, es de tipo descriptiva propositiva, puesto que el objetivo principal es evaluar dicha aptitud en 26 alumnos que cursan el nivel inicial y tienen 5 años de edad, con el fin de proponer un programa de actividad lúdico – recreativo, que contribuya a la inteligencia emocional según el modelo de Bizquera, el cual lleva como “PSEMOC”, este promueve el desarrollo de habilidades relacionadas al aprendizaje y la moderación de las emociones de cada persona, y a la vez posibilita el reconocimiento de los sentimientos de otros, siendo así que incrementa la interacción social adecuada en el aula.

Otra investigación nacional es la de Guevara (2017), la cual tiene como propósito principal determinar el nivel de desarrollo de las habilidades emocionales de los infantes mediante la aplicación del programa “Juguemos Juntos” en niños de 5 años de la IEI. N° 002. Mundo de Colores de Breña, 2016. Se basa en el método hipotético deductivo y el tipo aplicada, es de tipo cuasi experimental e hizo uso de una muestra de 25 infantes de 5 años, dividiendo este grupo en dos: aquellos a quienes se les aplica la intervención y a los que no. Los resultados recolectados, mediante la comparación de los puntajes del pretest y postest, señalan que el programa tiene resultados óptimos puesto que contribuye al desarrollo de habilidades emocionales en los infantes, por ende, se aprueba su aplicación en campo para contribuir con el desarrollo integral de cada uno de ellos.

Por otra parte, Vicario, Martínez y Hurtado (2018) realizaron una investigación que lleva como título Proyecto de intervención sobre educación emocional en la comunidad El

Milagro (Iquitos, Perú), cuyo objetivo principal fue implementar un programa que brinde una educación emocional a los alumnos y promover la solución de conflictos y adversidades entre ellos. Dicho programa consiste en el uso de diversas actividades tales como role-playing, debates, video fórum, etc., los cuales van a brindar un espacio para el intercambio de opiniones sobre diversos temas. Los resultados que señalan la eficacia del programa fueron expuestos mediante técnicas como la observación, la entrevista y un cuestionario a los participantes, que en este caso fueron 146 alumnos de nivel secundario, 13 docentes de dicha institución educativa y 60 familias de los estudiantes. En conclusión, se puede mencionar que el programa de intervención el proyecto propuesto por los autores tuvo un impacto positivo en la comunidad ya que desarrolló la habilidad de trabajo en equipo, aumentó la participación y el desarrollo de planes de trabajo, entre otras

Finalmente, Santa Cruz (2016) elaboró una tesis que lleva como título *La inteligencia en la convivencia escolar, en estudiantes del nivel secundaria de la I.E. “Julio Gutiérrez Solari” de El Milagro – 2016*, con el fin de verificar si el programa relacionado a la inteligencia emocional contribuye a la cohabitación escolar en alumnos de segundo año del nivel secundaria. Dicha investigación presenta un diseño cuasi experimental de tipo aplicada, además se desarrolla en una muestra de 176 alumnos del año educativo correspondiente, los cuales se divide en dos grupos, 88 estudiantes conforman el grupo experimental y 8 el grupo de referencia o de control. Al grupo experimental se le aplicó el Test que evalúa los conflictos de convivencia escolar antes y después del empleo del programa. Los resultados obtenidos mencionan el programa de inteligencia emocional contribuye a la disminución gradual de conflictos de convivencia tales como problemas con otros, comportamientos agresivos y que interrumpen el bienestar social. Por tanto, se afirma que es pertinente la intervención de dicho programa en los estudiantes del colegio “Julio Gutiérrez Solari” de El Milagro, para poder desarrollar y promover una convivencia escolar óptima,

Debido a la naturaleza de la presente investigación, es importante hacer primero mención sobre la variable independiente (X): programa su concepto, importancia y teorías que sustentará

De acuerdo con Lakatos (1978, en Cova, Inciarte y Prieto, 2005, p.84), un programa de investigación considera a un conjunto de teorías organizadas bajo propósitos establecidos en función del pensamiento que se desea transmitir y que se aplicarán en un tiempo y espacio, describiendo el impacto, efectuando modificaciones en función de los objetivos previstos.

Por otro lado, Weber de Vyhmeister (2009), definió que el programa es otra forma de investigación especializada, ya que en el campo de la educación está relacionada con el currículo o programa educativo ésta conceptualización se complementa con la que nos brinda Sánchez, García y Rodríguez (2016, p.3) quien mencionó que el programa es un plan de acción o intervención en base a las necesidades e intereses, en este caso de los estudiantes, con valor científico y objetivos establecidos. En este sentido el Programa aprendo jugando (PAJ) responde a la necesidad de reformar la educación a través de la reestructuración de pensamientos a favor del bienestar socio emocional de los estudiantes y le permitan enfrentar a los desafíos cognitivos de la sociedad, al respecto Morín (2000, en Morales ,2016, p.1) manifiesta que para reformar pensamientos es necesario la reestructuración del pensamiento en complejidad que permita ver a la realidad como un sistema complejo que en su momento Morin (2008. p.6) define a la naturaleza como “un sistema de sistemas, como totalidad polisistémica que porta indeterminación, incertidumbre, auto-organización, rasgos que hacen inoperantes y obsoletas las pretensiones humanas y dominación sobre ella”. Tomando en cuenta esta perspectiva se define como importante tener presente que la acción del educador no debe ser sólo transmitir conocimiento y ver los procesos de enseñanza-aprendizaje de manera simple, independiente, descontextualizada a la realidad sino por lo contrario; la tarea educativa debe promover el desarrollo del conocimiento del conocimiento; desde este pensamiento no hay verdades completas ni absolutas, la incertidumbre y el error está presente en todo conocimiento. Otro aporte Morín, menciona que la complejidad del conocimiento de la persona se traduce en la interrelación de un sistema neurobiológica y social a los que llamó relaciones polisistémicas internas y externas de los individuos reconociendo también la multidimensionalidad. En esta línea de pensamiento el programa aprendo jugando responde al enfoque del socio formativo complejo (ESC) definido por Tobón (2008, p.26) quien afirma que para viabilizar el logro de competencias en la formación de las personas es necesario vincular las acciones pedagógicas con la realidad donde se desenvuelve, permitiendo el incremento de capacidades cognitivas, emocionales y sociales es decir en todas las dimensiones de las personas. En este sentido cabe la pregunta ¿Cuál es la actividad que vincula de manera natural al niño con su realidad? Batllori (1999, p.20) manifiesta que las actividades lúdicas son base para el desarrollo infantil en todas las dimensiones de la persona, considera además que “el niño que no juegue hoy, mañana será un adulto que no sabrá pensar ni actuar, porque el ser humano ha de ser niño hoy, en el amplio sentido de la palabra, para ser el hombre completo mañana”. Otra de las teorías que fundamenta el programa (PAJ) es de Vigotsky (1979, en Zubiría,1987, pp.122-123) al

definir que el niño no construye nuevo aprendizaje sino reconstruye lo que ya existe en interrelación con los demás utilizando el lenguaje para desarrollar su autonomía y voluntad como lo define en su teoría de desarrollo próximo, por tal razón el programa (PJA) se adaptará a los intereses y a las capacidades de los niños con el propósito de generar espacios de interrelación, comunicación, autonomía y motivación en su propio contexto. Así mismo Piaget (1970, en Pozo, 1997, pp.177-178), define que el progreso de las estructuras cognitivas se determina en relación a la equilibración entre los procesos de asimilación y acomodación. Entendiendo la asimilación como el proceso que el sujeto interpreta la información según sus estructuras internas y la acomodación es definida como la modificación de la estructura causa por la información asimilada, manifiesta además que el nuevo conocimiento después de pasar por un proceso de desequilibrio produciéndose un conflicto cognitivo. Por otra parte, Bronfenbrenner (1977,1979,1992), desarrolla el llamado Modelo Ecológico, donde menciona que el niño se desarrolla a partir de la interacción que tiene con su entorno, por lo que el hogar y el aula de clases influye en el incremento de autorregulación emocional y en el bienestar socioemocional del mismo (citado en Mortensen y Barnett, 2015). Asimismo este modelo permite conocer a los educadores la manera en que el entorno académico puede contribuir en el desarrollo integral de los estudiantes, ya que posiciona al infante en el centro de cuatro sistemas relacionados de manera progresiva o en cadena, donde se da la interacción niño- ambiente, los cuales son: En primer lugar, el microsistema es el círculo más interno del individuo donde se incluye los patrones de conducta, características interpersonales y el papel que desempeñan en un entorno particular. En segundo lugar, el mesosistema, se refiere como la agrupación de microsistema, se identifica en él, la relación que el niño tiene con sus padres y pares, que conforman su red de apoyo. En tercer lugar, el exosistema es el nivel que sigue a los dos anteriores, en este se encuentra las otras relaciones sociales que presenta el infante tanto formales como informales, son los espacios específicos donde se encuentra la persona y la compañía que influye en ellos. En cuarto lugar, está el nivel más complejo llamado macrosistema es aquella capa más distante al infante, es decir al centro del sistema, en él está ubicado las reglas o parámetros culturales, económicos, las políticas sociales, lo académico, entre otras. Finalmente, el cronosistema, es aquel nivel que se refiere al aspecto temporal de las demás capas, hace referencia a que tiempo o espacio se encuentra la persona (citado en Zhang, 2018).

El programa (PAJ) permitió a los niños asimilar e incorporar nuevas informaciones a su estructura interna generando el conflicto cognitivo a través de la reflexión de algunos

comportamientos en el aula en mejora de sus las habilidades socio emocionales. Desde la neuro-educación Ortiz (2016,p.37.40) señala que el programa (PAJ) asume los aportes de los avances de la neurociencias en relación a la plasticidad cerebral y los periodos críticos y sensibles en el proceso de maduración cerebral, considera que el cerebro puede generar eliminar o fortalecer diversas conexiones sinápticas o neuronales, esto dependerá de la estimulación ambiental, y de un ambiente emocionalmente estable que le permita asimilar y desarrollar los procesos cognitivos estos cambios se dan en momentos específicos donde se puede alcanzar el desarrollo de ciertas habilidades , destrezas, capacidades etc.

Existen muchos documentos gubernamentales que reconocen que la edad infantil es muy vulnerable y es reto de los países protegerlos, uno de ellos es Declaración de Derechos del Niño, que se promulgó 1959 con el propósito de garantizar que el niño pueda tener una niñez feliz para su propio bien y de la sociedad, en relación del programa (PAJ) se fundamenta también el séptimo principio donde se especifica que el niño tiene derecho a recibir educación y disfrutar plenamente del juego y recreación. Así también los especialistas miembros de las Naciones Unidas en la observación general 17 de la Convención de los derechos del niño del 2013, en la afirma que el juego y la recreación son indispensables para garantizar la salud, bienestar, el aprendizaje integral y el desarrollo cerebral del niño. Reconoce además que el juego contribuye en el incremento de la creatividad, imaginación, autoconfianza y las actitudes cognitivas, emocionales y sociales. Los colaboradores del Ministerio de Educación del Perú a través del CNEB (2016, p.26) definen al juego como uno de los principios de la educación inicial que le va a permitir que el niño aprenda de forma natural y libre tanto contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales como la toma de decisiones, reflexión, juicio crítico, creatividad fortalecer las interacciones sociales y comunicativas.

Por todo lo que se ha descrito en los párrafos precedente el programa (PAJ) consideró un conjunto de actividades lúdicas como medio para conectar al niño frente a una realidad motivadora y a la vez que genere reflexión frente reconocimiento, control y autorregulación de sus emociones, permitiéndole brindar mejores respuestas emocionales e incrementando su autoestima, su independencia personal, por tanto, pueda ser capaz de adaptarse socialmente con facilidad. La aplicación del juego con fines de aprendizaje es también llamada games for learning o GBLin , el cual se entiende como la elaboración de estrategias para brindar y enseñar a otras personas información de un tema en particular (Hainey, Connolly, Boyle, Wilson y Razak, 2016). Asimismo, el uso de la estrategia lúdica es considerada como uno de los factores primordiales en el aspecto académico, ya que los juegos

se adaptan a diversas preferencias y contextos lo que contribuye a que los estudiantes incrementen su interés y motivación en la información que se quiere transmitir, y de esta manera puedan desarrollar o conservar el aprendizaje (Peña-Miguel y Sedano, 2014) , esto se debe a que el juego es un medio eficaz en relación al desarrollo social y emocional en los infantes, puesto que en dichas actividades lúdicas el niño participa de manera independiente, se relaciona con las reglas y normas, además comprende los requerimientos de los demás, muestra afinidad, entre otras, lo cual incrementa la capacidad de autocontrol y adaptación hacia el entorno (Jatmikowati y Laksmi, 2019).

Con respecto a la conceptualización de habilidades socio emocionales, es importante señalar que el concepto de habilidad propiamente dicha es divergente ya que se entiende de distintas maneras según los diversos autores, teorías o aspectos que se toman en cuenta (Schwan, 2018). En esta investigación se hace referencia que las capacidades socioemocionales es el conjunto de aptitudes como la empatía, motivación, tolerancia, autodisciplina, entre otras (Coskun, 2019), que se desarrollan de manera progresiva durante los años de vida, las cuales son influenciadas por el entorno y las experiencias de cada persona (Black y Kassenboehmer, 2017).

Frente a la anterior afirmación es necesario también referirnos al psicólogo canadiense Albert Bandura (1986) y su teoría de aprendizaje social, denominado también aprendizaje vicario o modelado, postuló que “el aprendizaje es una actividad de procesamiento de información en la que los datos acerca de la estructura de la conducta y de los acontecimiento del entorno se transforman en representaciones simbólica que sirven como lineamientos para la acción” (como se citó en Ferreyra y Pedrazzi, 2007, p.74); afianzando los conceptos que el niños adquirirá conductas y actitudes según los modelos que reciba de los individuos que se encuentran en su entorno familiar- escolar y de la comunidad donde se desenvuelve y desarrolla por tanto tenemos la responsabilidad de garantizar que estos modelos responden al perfil de sociedad que deseamos tener .

Bar-On (2006, en Herrera., Buitrago y Cepero, 2017) manifestó que la inteligencia socio emocional (SEI), “es una muestra representativa de competencias, habilidades y facilitadores sociales y emocionales interrelacionados que determinan cómo entendemos y nos expresamos eficazmente, entendemos a los demás y nos relacionamos con ellos, y nos enfrentamos a las demandas diarias” (p. 14) concepto donde se enfatiza la interacción que existe entre las competencias sociales y emocionales que permiten desarrollar las habilidades de comunicación eficaz en interrelación.

Lira, Edwards, Hurtado y Seguel (2005, p. 22) consideran que las habilidades socioemocionales son observadas a través de ciertas acciones que detallen el bienestar socioemocional de los niños, por lo que ellos definen las siguientes dimensiones: (i) adaptación al trabajo escolar: donde se observa el cumplimiento de exigencias académicas: atención, concentración, seguir instrucciones y entretenimiento en las actividades que realiza (ii) adaptación social: percibiendo las buenas relaciones entre pares, tiene amigos, es generosa y se siente querido ante los demás (iii) autoestima: valoración positiva que se tiene de sí mismo en el aspecto académico y recibir la valoración externa, (iv) asertividad: sentirse capaz de expresar sus ideas, necesidades y defender sus derechos, (v) independencia personal: realizar algunos hábitos de forma autónoma, (vi) optimismo: se percibe actitud positiva y de disfrute hacia las actividades esperando resultados favorables. (vii) respuesta emocional; sentirse que puede expresar cariño, ser tolerante ante las frustraciones y ser empático. A continuación, se reforzará los conceptos de cada dimensión para su mayor sustento científico por otros investigadores.

En primer lugar, la adaptación social; refiere al estilo o forma en que una persona empatizará y se incorpora a la vida adulta, así como también se refiere a la habilidad de identificar y asumir los valores y estilos de relación interpersonal que la comunidad determina como eficaz y adecuada (Castillo, 1993.p.90).

En segundo lugar, adaptación al trabajo escolar, según el punto de vista psicopedagógico de Clemente (1983) y Alonso (1996) (en Sigcha, y Teresa, 2017.p.91), la adaptación al trabajo escolar hace referencia a la relación que existe entre las motivaciones y capacidades del estudiante con los comportamientos que realiza basadas en las exigencias académicas. Asimismo, el hecho que los alumnos se puedan adaptar al entorno académico depende de tres principales capacidades; en primer lugar, poseer competencias académicas, lo que refiere a la presencia de habilidades de metacognición; en segundo lugar, habilidades sociales hace énfasis en tener capacidades para formar vínculos amicales tanto con otros alumnos como con los profesores; y, las aptitudes comportamentales, donde la autorregulación emocional tiene un papel fundamental (Zhang, Cui, Zhou, Cai y Liu, 2018).

Por otra parte, Soraya, Guzmán, Ghisays y Romero (2004) mencionan que la ausencia de esta habilidad, es debido a la relación de la inadaptación con factores externos como por ejemplo la inadaptación versus la institución, es decir la baja laboriosidad en relación a la clase o al colegio, así como también la inadaptación versus el aprendizaje, que se refiere a la falta de motivación hacia el estudio y el saber. Estos mismos conceptos son explicados por

Hernández (1983, en Soraya, Guzmán, Ghisays y Romero, 2004. p.130), quien señala que la inadaptación escolar externa explica que el individuo posee un nivel bajo en el aprendizaje además de que realiza conductas que perjudican el buen funcionamiento del aula. Asimismo, menciona que la relación inadaptación versus institución, indica que el alumno no está de acuerdo con la forma de enseñanza del profesor, ya sea la manera de explicar y su trato hacia el alumnado, en puntos generales está descontento con la institución, la clase o cualquier acontecimiento escolar. Y, en cuanto a la inadaptación versus aprendizaje lo explica como el disgusto que presenta el sujeto hacia el estudio y la ausencia de incentivo por el saber.

Entonces, en oposición a la inadaptación escolar, Hernández describe a la adaptación escolar como el grado en que el alumno realiza conductas de laboriosidad en relación al aprendizaje y a las normas de comportamiento (adaptación escolar externa), así como también la presencia de sentimiento de satisfacción con la manera de relacionarse y de explicar del docente a cargo y con la institución (adaptación a la institución) y finalmente como el agrado que tiene el alumno hacia el estudio y el saber (adaptación al aprendizaje)

En tercer lugar, la autoestima es el valor, generalmente positiva, que cada persona se da a sí mismo, tanto de su personalidad, características como de sus capacidades. Esta valoración está compuesta por pensamientos, emociones, experiencias y sensaciones que las personas acumulan con el paso de los años, en especial aquellos que corresponden a los años de infancia y adolescencia (Mijancos, 2006.p.53). Dichos pensamientos, opiniones y emociones están relacionados con la calidad de vida que tienen los individuos, lo cual guían los comportamientos (Warner-Czyz, Loy, Evans, Wetsel y Tobey, 2015), así como también, esta admiración que tiene hacia uno mismo, se da a notar en las actitudes del individuo (Firouzkouhi, Rakhshani, Assareh y Validad, 2017).

En cuarto lugar, el asertividad, tal como menciona Enrique Rojas (en Catret, 2001, p.178), se refiere a la destreza de actuar o expresarse de manera oportuna en cada situación, por lo cual no contribuye con la inhibición de pensamientos y conducta, ya que menciona sus ideas y realiza conductas acertadas para el momento, y previene la agresión. Bizquera y Mateo (2019) definen que “la asertividad hace referencia a las habilidades interpersonales que implican la expresión directa de los derechos, opiniones y sentimientos, sin negar los derechos, opiniones y sentimientos de los demás” (p.147). Además, la conducta asertiva, es una capacidad que se va desarrollando de manera continua, mediante la relación con su entorno, por lo que asertividad también es percibida como una forma distinta de desarrollar

interacciones sociales de manera que evita conductas de manipulación y de agresión (Bogolyubskaya y Khukhlaeva, 2019)

En quinto lugar, independencia personal, según BarOn (1997, en Ugarriza, 2001. p.133) es la habilidad de una persona para seguir sus pensamientos, mostrando autonomía emocional, así como también en la toma de decisiones de sus comportamientos hacia una meta u objetivo. En relación a los niños, estos deben ser educados para que desarrollen la capacidad de participar en distintas actividades de manera independiente y competitiva con el fin de obtener los objetivos propios de la etapa del ciclo de vida en el que se encuentran (Park y Lau, 2016)

En sexto lugar, el optimismo, hace referencia a la aptitud para permanecer con actitud positiva aun cuando se presentan conflictos que traen consigo sentimientos negativos. Además, es el componente principal para una impresión positiva, ya que son percibidos por los otros como una figura positiva donde no existe el negativismo (BarOn, 1997, en Ugarriza, 2001. p.133). Asimismo, el optimismo se entiende como aquella aptitud cognitiva relacionada con expectativas positivas hacia resultados próximos, que también se vincula con la motivación y esfuerzo que ejercen al realizar diversas actividades (Carver y Scheier, 2014). Es por ello que las personas que tienen el optimismo como habilidad, analizan y resuelven los problemas de tal forma de que aseguran utilizar estrategias adecuadas para cada situación, lo cual contribuye a la mejora en su calidad de vida tanto física como psicológica (Carver, 2014).

Finalmente, la respuesta emocional se define como la presencia de emociones de acuerdo a las circunstancias que se presentan, las cuales van a guiar al comportamiento. Estas respuestas se pueden presentar tanto a nivel fisiológico, cognitivo y motor, es decir puede presentarse mediante el aumento de la frecuencia cardíaca, por pensamientos positivos o negativos y también mediante conductas que son consideradas adecuadas o no (De chapaval, 2002.p.19). Existen una gama extensa de emociones, ya que todas tienen matices y combinaciones, Goleman (1996, en De chapaval, 2002. p.19), presenta un listado de siete emociones básicas acompañado del intervalo que oscila cada una de ellas, siendo que la ira, inicia desde el fastidio hasta la violencia u odio; la tristeza desde la congoja hasta la depresión grave; el temor, desde una angustia hasta la fobia o pánico; así como también el placer, que oscila desde la alegría hasta el éxtasis y manía; el amor, que inicia desde la aceptación hasta la adoración; el disgusto desde el desdén hasta la repulsión y finalmente la vergüenza dentro

de la cual se encuentra la culpabilidad hasta la mortificación. Con este listado, el autor quiere mencionar que las emociones, a niveles moderados, pueden actuar como motivadores del comportamiento hacia un objetivo, pero, si es que llegan al extremo, también puede traer consigo dificultades.

A raíz de la información escrita a lo largo de los párrafos anteriores, tanto la problemática, antecedentes, teorías y conceptos relacionados al tema a tratar, la presente investigación tuvo como objetivo general determinar el efecto de la aplicación del programa aprendo jugando en el desarrollo de las habilidades socio-emocionales de los niños de 5 años en la institución educativa inicial privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019, así mismo ese fin se planteó la siguiente hipótesis general: el programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de las de las habilidades socio-emocionales de los niños de 5 años.

II. Método

2.1 Tipo y diseño de investigación

Cazau (2006, p.18) señaló que una investigación aplicada “busca o perfecciona recursos de aplicación del conocimiento ya obtenido mediante la investigación pura, y, por tanto, no busca la verdad, como la investigación pura, sino la utilidad” por tanto la presente investigación fue de tipo aplicada debido a que se desarrolló el programa jugando aprendo sustentado por diversas teorías y que contribuyó en el desarrollo de la habilidades socio emocionales buscando la aplicación de teorías.

Diseño de investigación

Hernández, Fernández y Batista (2014, p.128) mencionaron que el diseño de investigación es la estrategia utilizada para conseguir información requerida para resolver el problema planteado de la investigación. Correspondiente a esta investigación se utilizó el diseño experimental ya que se tiene control sobre la situación, lo que permitió la manipulación de la variable independiente con el fin de evaluar las consecuencias que esta tiene sobre las variable dependiente, además, tratándose de una investigación del campo social, fue cuasi experimental puesto que no es posible determinar de manera aleatoria los grupos de estudio. (Hernández, et *al.*, 2014, p.130).

El esquema del diseño es el siguiente:

Grupo	Pre prueba	Intervención	Pos
prueba			
GE	O1	X	O2
GC	O3	-	O4

Donde:

GE	Grupo experimental
GC	Grupo control
X :	Programa Escuela
-	Sin programa
O1, O3:	Pre test
O2, O4:	Post test

2.2 Operacionalización de las variables

Fidias (2012, pág. 62), hace uso del término operacionalización de las variables de manera científica al proceso que permite caracterizar el concepto de la variable en características observables accesible a ser medidas determinado de esta manera los indicadores y dimensiones para ser evaluadas.

Variable independiente (VI)

Según Kerlinger (1988, pp.42-43) es la variable que el evaluador asume hipotéticamente como la causa de la variable dependiente. Para la presente investigación la (VI) fue el programa aprendo jugando.

Variable dependiente (VD)

Según Kerlinger (1988, pp.42-43), en oposición a la variable independiente la variable dependiente viene a constituir los efectos de la variable independiente. En el presente trabajo se considera a las Habilidades Socio emocionales como (VD).

Tabla 1

Matriz de operacionalización de la variable: Habilidades socioemocionales

Dimensiones	Indicador	Ítems	Escala de medición	Nivel/Rango
Adaptación al trabajo escolar	Presta atención	1		
	Sigue Instrucciones	8	Nominal	Alto: 20- 22
	Se adecua al ritmo del grupo	15	Si: 1 No: 0	Medio: 17-20
Adaptación social	Tiene amigos	3		Medio bajo 19-15 Bajo: menor a 15
	Pide disculpas	10		
	Acepta normas	17		
	Comparte	21		
Autoestima	Percibe valoración externa	6		15
	Se muestra contento/a de su rendimiento	13		
	Reconoce sus cualidades	19		
	Expresa sus ideas y necesidades	2		
Asertividad	Responde a preguntas	9		
	Defiende sus derechos	16		
	Saca su comida de un envase	5:		
Independencia	Se responsabiliza de los que hace	12		
	Elige y toma decisiones	18		
Optimismo	Tiene sentido del humor	7		
	Tiene expectativa de logro	14		
	Tiene actitud positiva frente a dificultades	20		
	Tiene capacidad de gozar	22		
Respuestas emocionales	Tolerancia a frustraciones	4		
	Expresa cariño	11		

Nota: Tomado de Lira, M., Edwards, M., Hurtado, M., Seguel, X., 2005

2.3 Población, muestra y muestreo

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014, p.235), considera a la población como el conjunto de personas que cumplan con una serie de requisitos o características específicas de lugar y tiempo. Asimismo, Vara (2012, p. 323), señala que la muestra no probabilística no responden a criterios estadísticos sino prima la razón del investigador.

La población estuvo conformada por todos los alumnos de cinco años matriculados en la institución educativa inicial privada San Martín de Porres, estos fueron distribuidos en dos grupos: 26 alumnos en el grupo control y 27 alumnos en el grupo experimental.

Criterios de inclusión

- Alumnos de cinco años,
- Ambos sexos
- Matriculados en 2019
- Que estuvieron presentes en la evaluación de entrada - salida y
- Siguieron todo el proceso del programa.
-

Criterios de exclusión

- Estudiantes que faltaron a una de las evaluaciones (entrada o salida),
- Estudiantes con necesidades especiales de aprendizaje.
- Estudiantes cuyos padres o tutores imitan la firmar del consentimiento informado

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

Según Guffante, Guffante y Chávez (2016, p.97), las técnicas representan los diferentes modos que usa el investigador para recolectar la información y los instrumento vienen a constituir los medios del cual se vale para recabar la información. Para esta investigación se utilizó la entrevista como técnica y como instrumento el test o prueba de autorreporte del bienestar socio emocional, que permitió recabar con mayor precisión la información. Según Ibid (p.100) el test o prueba presentan alto nivel de uso en investigaciones en el ámbito educativo debido a que dichos instrumentos recauda información de manera precisa.

Ficha técnica del instrumento: Autorreporte del bienestar socioemocional

Ficha técnica

Denominación:	Autorreporte del bienestar socioemocional
Autores:	Edwards., Hurtado Lira,M. y Seguel,X.
Año:	2005
Procedencia:	Chile
Administración:	Individual
Estructura:	La prueba consta de 22 ítems.
Nivel de escala calificación:	Mayor grado de bienestar= 1, Menor grado de bienestar = 0
Tiempo:	10 a 15 minutos

Descripción: Lira, Edwards, Hurtado y Seguel (2005, p. 41,52) el propósito de la prueba fué de recabar datos sobre la apreciación global del funcionamiento del niño de educación inicial en el área socio emocional en relación con sus compañeros de clase y determinar necesidades para su intervención, este instrumento presenta un formato para niñas y otro para niños que se diferencian solo en las imágenes y las consignas dirigidas según sea el sexo. La prueba consta de 22 ítems y debe ser aplicado en un clima de confianza y seguridad.

Validez

Hernández et al, (2014) mencionaron que la forma en que un instrumento mide la variables a tratar se denomina validez, y para ésta se confirmar a través del juicio de experto.

Tabla 2

Relación de validadores

Validador	Grado Académico	Resultado
Juan Méndez Vergaray	Doctor	Aplicable
Sebastián Sánchez Díaz	Doctora	Aplicable
Milderd Jenica Ledesma Cuadros	Doctora	Aplicable
Gissela Rivera Arellano	Doctora	Aplicable
Fátima Torres Cáceres	Doctora	Aplicable

Nota. La fuente se obtuvo de los certificados de validez del instrumento (Anexo 4,5, 6, 7, 8)

Confiabilidad del instrumento

En el uso de un instrumento de medición se debe tomar en cuenta de manera indispensable la confiabilidad que presenta, el cual se da a notar cuando se obtienen resultados similares en su aplicación reiterada en un mismo grupo o individuo (Hernández Sampieri *et al.*, 2013; Kellstedt y Whitten, 2013; y Ward y Street, 2009). En este caso, la confiabilidad se identificó en la aplicación del instrumento a 20 niños los cuales fueron escogidos de manera aleatoria y que no forman parte de la muestra.

El instrumento aplicado es dicotómico ya que cuenta sólo con dos alternativas posibles de respuesta donde: 1 punto señala que el estudiante logró brindar la respuesta correcta de la pregunta y 0 puntos refiere a que el alumno no logró brindar la respuesta esperada. Por tales características, se hizo uso del Test de Kuder Richardson-20 para determinar el coeficiente de confiabilidad del, a través de la fórmula:

$$KR - 20 = \left(\frac{K}{K - 1} \right) * \left(1 - \frac{\sum p \cdot q}{V_t} \right)$$

Donde:

KR-20 = Coeficiente de Confiabilidad (Kuder Richardson)

k = Número de ítems que contiene el instrumento.

Vt: Varianza total de la prueba.

$\sum p \cdot q$ = Sumatoria de la varianza individual de los ítems.

p = TRC / N; Total respuesta correcta entre número de sujetos

q = 1 - p

Tabla 3.
Valoración del Coeficiente de Confiabilidad (Kuder Richardson)

Valor KR-20	Consistencia
0 – 0,20	Muy baja
0.21 - 0,40	Baja
0,41 – 0,60	Regular
0,61 – 0,80	Aceptable
0,81 – 1,00	Elevada

Nota: Adaptado Hernández Sampieri et al (2013)

La Confiabilidad del instrumento se determinó mediante el Coeficiente de Confiabilidad (Kuder Richardson), luego de aplicar a un grupo piloto (20 niños).

Tabla 4

Confiabilidad del test del bienestar socioemocional

Estadísticas de fiabilidad	
KR-20	N
0,82	20

Fuente: Excel 2013

El puntaje que se obtuvo como resultado es de 0.82, lo que señala que el instrumento utilizado presenta un nivel elevado de confiabilidad (tabla 2).

2.5 Procedimientos de recolección de datos

La recaudación de información se realizó en nivel inicial del colegio San Martín de Porres, con este fin se solicitó a la Coordinación de Posgrado de la Universidad César Vallejo las cartas de presentación y la solicitud de permiso correspondiente a la promotora de la institución motivo de investigación. Se realizó el cronograma de actividades, se prepararon los materiales de evaluación, se aplicó el pre test al grupo control y experimental, se aplicó el post test a ambos grupos después de aplicar el programa al grupo experimental. A raíz de la información recogida se elaboró la base de datos con los cuales se realizó el análisis descriptivo e inferencial para comprobar las hipótesis planteadas.

2.6 Métodos de análisis de datos

Vara (2012, p.347) menciona que para realizar el análisis de investigación de tipo cuantitativa se usa como medio las estadísticas que permitirá a través de los gráficos analizar, comparar, relacionar y los resultados de la investigación. En el estudio se utilizó el Test de evaluación del bienestar socio emocional recabando los datos de los niños de 5 años en sus dos momentos tanto en el pre-test como el post test. Luego se elaboró la base de datos utilizando el programa estadístico SPSS versión 25 en español y se registró los datos procedentes de los instrumentos. Con la finalidad de realizar el análisis descriptivo se procedió a elaborar las tablas con sus respectivas figuras, en relación a los objetivos de la investigación hallando las frecuencias y porcentajes. Para la contratación de hipótesis se utilizó el análisis Inferencial se aplicó la prueba U de Mann-Whitney, que es una prueba no paramétrica (escala de valoración) aplicada a dos muestras independientes.

2.6 Consideraciones éticas

González (2005, p.11), manifiesta que el campo de la investigación debe ser tratado con ética por parte de todas las personas que hacen uso de conocimiento por el respeto a la producción científica, las actitudes no éticas deben ser erradicadas porque no contribuye con el desarrollo científico; respondiendo a este concepto, la presente investigación recaudará y procesará la información del grupo de estudio de forma transparente sin modificar o inventar algún dato, ya que estos estarán evidenciados en el instrumento utilizado.

Asimismo, este estudio contó con la autorización de la promotora de la institución educativa donde pertenece la muestra evaluada. Además se mantuvo el anonimato de cada alumno encuestado con el fin de brindar respeto y consideración de los mismos, libre de prejuicio.

III. Resultados

Análisis descriptivo de los resultados

Tabla 5. Muestra de estudio.

Niños	n	Porcentaje
5 AÑOS "A" GRUPO CONTROL	26	49,06%
5 AÑOS "B" GRUPO EXPERIMENTAL	27	50,94%
TOTAL	53	100,00%

Nota: Tomado de la Ficha Matrícula.

Del total del tamaño de la muestra que lo conforman 53 (100%) niños y niñas del aula de 5 años A y B, estos se reparten entre el grupo control con 49,06% y experimental con 50,94%.

Resultados de la variable Habilidades Socio emocionales (pre test y postest)

Tabla 6.

Nivel de logro en las Habilidades Socio emocionales de ambos grupos

		Tabla cruzada Grupo*Habilidades socio-emocionales				
		Habilidades socio-emocionales			Total	
		Bajo	Medio	Alto		
Grupo	Pretest Control	Recuento	2	6	18	26
		% dentro de Grupo	7,7%	23,1%	69,2%	100,0%
	Pretest Experimental	Recuento	1	4	22	27
		% dentro de Grupo	3,7%	14,8%	81,5%	100,0%
	Postest Control	Recuento	2	7	17	26
		% dentro de Grupo	7,7%	26,9%	65,4%	100,0%
	Postest Experimental	Recuento	0	0	27	27
		% dentro de Grupo	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
Total		Recuento	5	17	84	106
		% dentro de Grupo	4,7%	16,0%	79,2%	100,0%

Nota: Tomado del Instrumento Aplicado

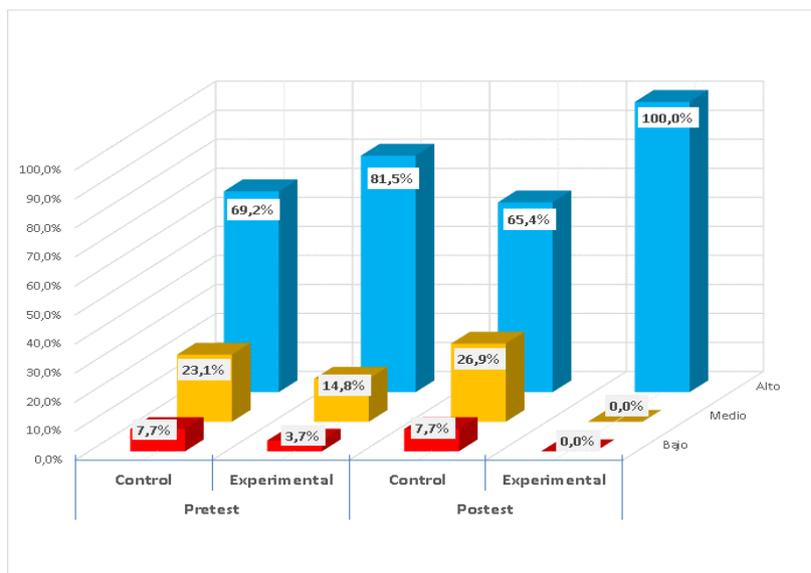


Figura 1 Nivel de logro en las Habilidades Socio emocionales.

Nota: Tomado de la Tabla 6

Los resultados señalan que el nivel de logro en las habilidades socio- emocionales en el pre test son los siguientes: En primer lugar, para el grupo control 69.2% en el nivel alto, el 23.1% se encuentran en el nivel medio y un 7.7% de los estudiantes presentan nivel bajo. En segundo lugar, el grupo experimental el 81.5% se observan en el nivel alto, 14.8% en el medio y el 3.7% se encuentra en nivel inferior de desarrollo. Se puede suponer que ambos grupos se encuentran en similares condiciones previa aplicación del programa.

Es entonces que, luego de intervenir al grupo experimental con el programa aprendo jugando, se obtienen los siguientes resultados en el pos test para los dos grupos: En el grupo control se observa que se mantiene el mismo porcentaje de alumnos en el nivel bajo 7.7%, en el nivel medio 26.9% y en el nivel alto se redujo el porcentaje a 65.4%. Mientras que en el grupo experimental el 100% de los estudiantes se encuentran en el máximo nivel de logro, es por ello que se puede notar que este grupo presenta avances significativos en el desarrollo de habilidades socio-emocionales.

Resultados de las dimensiones de la variable Habilidades Socio emocionales (pre test y pos test)

La información descriptiva sobre los resultados del nivel de logro de cada una de las dimensiones que conforman las Habilidades Socioemocionales se muestran en las Tablas 7, 8, 9, 10,11,12 y 13 y en las figuras 2 ,3, 4, 5, 6, 7 y 8, respetivamente, que se encuentran en los anexos de la presente investigación.

Estadístico de prueba: Test de Normalidad Shapiro-Wilk.

Dicho test tiene el fin de corroborar si es que los datos obtenidos (X_1, X_2, \dots, X_n) corresponden a una población distribuida de manera normal.

El estadístico propuesto por Shapiro-Wilk es

$$W = \frac{D^2}{nS^2}$$

Donde D es la suma de las diferencias corregidas.

Regla de decisión.

$p \geq 0,05$ Los datos se distribuyen de forma normal.

$p < 0,05$ Los datos no se distribuyen de forma normal.

Tabla 14.
Prueba de Normalidad

Grupo		Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
Control	Pretest habilidades socio-emocionales	,834	26	,001
	Pretest Adaptación al trabajo escolar	,616	26	,000
	Pretest Adaptación social	,722	26	,000
	Pretest Autoestima	,668	26	,000
	Pretest Asertividad	,697	26	,000
	Pretest Independencia	,504	26	,000
	Pretest Optimismo	,695	26	,000
	Pretest Respuestas emocionales	,436	26	,000
	Postest habilidades socio-emocionales	,864	26	,003
	Postest Adaptación al trabajo escolar	,735	26	,000
	Postest Adaptación social	,720	26	,000
	Postest Autoestima	,722	26	,000
	Postest Asertividad	,667	26	,000
	Postest Independencia	,771	26	,000
	Postest Optimismo	,695	26	,000
	Postest Respuestas emocionales	,524	26	,000

Experimental	Pretest habilidades socio-emocionales	,691	27	,000
	Pretest Adaptación al trabajo escolar	,583	27	,000
	Pretest Adaptación social	,696	27	,000
	Pretest Autoestima	,501	27	,000
	Pretest Asertividad	,442	27	,000
	Pretest Independencia	,499	27	,000
	Pretest Optimismo	,626	27	,000
	Pretest Respuestas emocionales	,516	27	,000
	Postest habilidades socio-emocionales	,488	27	,000
	Postest Adaptación al trabajo escolar	,294	27	,000
	Postest Adaptación social	,193	27	,000
	Postest Autoestima	,294	27	,000
	Postest Independencia	,294	27	,000
	Postest Optimismo	,193	27	,000

Para la variable habilidades socio-emocionales y sus dimensiones tanto en el pre test como el post test los puntajes obtenidos no se distribuyen de manera normal ($p = < ,05$), ya que se obtuvo de que el puntaje p es menor al nivel de significación de $.05$ (ver tabla 12), por lo que se rechaza la hipótesis nula que menciona la normalidad de los datos, y se acepta la hipótesis alterna, por ende la prueba estadística de comparación que corresponde utilizar es la U Mann de Whitney para grupos independientes debido a que se requiere el uso de una prueba para analizar datos no paramétricos.

Contraste de Hipótesis General:

Ho ($Me_1 = Me_2$). El programa aprendo jugando no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades socio-emocionales de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019.

Ha. ($Me_1 \neq Me_2$) El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de las habilidades socio-emocionales de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019.

Estadístico de prueba: U de Mann-Whitney

Regla de Decisión

Si $p \leq 0.05$ se rechaza Ho.

Tabla 15

Desarrollo de las habilidades socio-emocionales, según grupos de estudio

Estadísticos de contraste ^c	Estadísticos pretest	Estadísticos postest
U de Mann – Whitney	311,000	38,500
Z	-0,732	-5,831
Sig. Asintót (bilateral)	p = 0,464	p =0,000

c. Variable de agrupación: Grupo

Nota: Tomado del Instrumento aplicado

Tabla 16

Desarrollo de las habilidades socio-emocionales, rangos según test y grupo

	Test-Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
habilidades socio-emocionales	Pretest_control	26	25,46	662,00
	Pretest_Experi mental	27	28,48	769,00
	Total	53		
	Postest_control	26	14,98	389,50
	Postest_Experi mental	27	38,57	1041,50
	Total	53		

Nota: Tomado del Instrumento aplicado

En la primera instancia, en la aplicación del pre test, el nivel inicial de desarrollo de las habilidades socio-emocionales tanto de los niños que conforman el grupo de control como el experimental muestran condiciones similares mediante la realización del estadístico U-Mann-Whitney: $p=0,464 > 0,05$ y $Z= -0,732 > -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza).

Mientras que en el post test, es decir posterior a la aplicación del programa a los estudiantes del grupo experimental, se pudo notar una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo donde se aplicó el programa con los que no, U-Mann-Whitney: $p=0,000 < 0,05$ y $Z=-5,831 < -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza), siendo que el grupo de control obtuvo el 65.4% de estudiantes que presentan nivel alto mientras que el grupo experimental señala al 100% de logro del desarrollo de habilidades socio-emocionales, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula que señala igualdad en los puntajes y se acepta la hipótesis alterna la cual señala la presencia de diferencias donde se puede afirmar que “El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de las habilidades socio-emocionales de

los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019”

Contraste de Hipótesis Específicas:

La información de los resultados del contraste de las hipótesis específicas junto a sus respectivas tablas se encuentra en el apartado de anexos en la parte final de este documento.

IV. Discusión

La hipótesis general de la investigación fue determinar si el programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Privada San Martín de Porres de Santa Anita en el 2019, los resultados mencionan que en primera instancia los puntajes obtenidos en el pre test muestran que tanto el grupo de control como experimental muestran niveles semejantes; sin embargo, en el post test, se da a notar que los puntajes de aquellos que pertenecen al grupo control se diferencian de manera significativa con los resultados del grupo experimental, U-Mann-Whitney: $p=0,000 < 0,05$ y $Z=-5,831 < -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza), por lo tanto, se puede afirmar que el Programa aprendo jugando tiene un efecto estadísticamente significativo en el desarrollo de habilidades socio emocionales en los niños de 5 años de la Institución Educativa estudiada. Estos resultados coinciden con los obtenidos por Quiroz (2018) quien señala que la aplicación de un programa basado en la inteligencia emocional mediante la realización de actividades recreativas “PSEMOC” incrementa el aprendizaje y la regulación de las emociones propias de las personas, así como también contribuye en la identificación de los sentimientos de los demás, desarrollando relaciones interpersonales efectivas. Asimismo, tras estos resultados, se puede suponer el aumento en cuanto al desempeño académico de los estudiantes, ya que Gambini (2018) afirma que el aumento de las aptitudes socioemocionales de las personas, basado en tres dimensiones: habilidades sociales, clima de clase y valores, genera el aumento en cuanto al rendimiento escolar de cada alumno, pues estas variables muestran una relación estadísticamente significativa positiva.

En relación a las hipótesis específicas planteadas en la presente investigación, En primer lugar, se señala que el programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de adaptación al trabajo escolar de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019. Los resultados muestran que en relación al post test, se presenta diferencias estadísticamente significativas entre los grupos de la muestra en la prueba U-Mann-Whitney: $p=0,001 < 0,05$ y $Z=-3,196 < -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza), siendo aquellos que pertenecen al grupo control, el porcentaje de alumnos que obtuvieron resultados favorables y de alto nivel son 53.8%, mientras que en grupo experimental, muestra que la mayoría de los alumnos (92.6%) presentan nivel alto de logro. Dichas cifras corroboran la eficacia del programa en cuanto el desarrollo de la adaptación al trabajo en los alumnos de 5 años. Entonces, tomando en cuenta que la adaptación al trabajo escolar se refiere a la motivación, interés y capacidades tanto

sociales, comportamentales e intelectuales, que tienen los estudiantes para responder a las demandas académicas (Zhang, Cui, Zhou, Cai y Liu, 2018), los resultados corroboran lo sustentado por Vicario, Martínez y Hurtado (2018) los cuales afirman que la implementación de un programa de educación emocional tiene efectos estadísticamente significativos en el incremento de solución de problemas, toma de decisiones, participación, trabajo en equipo de los infantes.

La segunda hipótesis específica señala que el programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de adaptación social de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019. A raíz de los puntajes obtenidos, tanto en el pre como en el post test, se puede concluir que el Programa aprendo jugando tiene efectos significativos en el desarrollo de la adaptación social de los estudiantes, puesto que los puntajes en el post test mencionan que existe desigualdades significativas entre el grupo control y experimental en la prueba U-Mann-Whitney: $p=0,001 < 0,05$ y $Z=-3,350 < -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza), siendo que el grupo en donde no se ha aplicado el programa presenta menor porcentaje de alumnos (57.7%) que presentan altos niveles de dicha capacidad en comparación del grupo donde se intervino con el programa (96.3%). Debido a que la adaptación social se conceptualiza como aquella capacidad para poder reconocer y adquirir valores, ideas, comportamientos y formas de interacción socialmente aceptadas (Castillo, 1993.p.90), los resultados obtenidos tras la aplicación del programa aprendo jugando tiene relación con lo señalado por Santa Cruz (2016), quien en su investigación llega a la conclusión que una intervención que tiene como fin el incremento de la inteligencia emocional en las personas tiene efectos estadísticamente significativos positivos sobre la convivencia escolar libre de comportamientos agresivos, conflictos, entre otros.

En cuanto a la tercera hipótesis específica la cual menciona que el programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de la autoestima de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019, a raíz de los resultados obtenidos, se evidencia la eficacia del programa en el desarrollo de la autoestima, ya que en la prueba U-Mann-Whitney: $p=0,320 > 0,05$ y $Z=-0,994 > -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza) se pudo notar que existen diferencias significativas en el puntaje del post test del grupo control frente al grupo experimental, debido a que el primer grupo muestra un menor porcentaje (57.7%) de alumnos que alcanzan un nivel alto en contraste con el grupo experimental (92.6%), lo que significa que aquellos que fueron intervenidos con el programa tienen mayor puntaje alto en la dimensión de autoestima del

test utilizado. Entonces, tomando en cuenta lo mencionado por Miiancos (2006.p.53), el cual define conceptualmente la autoestima, podemos afirmar que el programa aprendo jugando potencializa el valor que los estudiantes se brindan a sí mismos, tomando en cuenta las diversas capacidades, habilidades y conocimientos que poseen, lo cual genera un conjunto de pensamientos, sentimientos y comportamientos, que en este caso son positivos y socialmente aceptados.

Con respecto a la cuarta hipótesis específica indica que el programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de la asertividad de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martin de Porres, distrito de Santa Anita, 2019, dicha afirmación es respaldada por los resultados observados en el análisis comparativo, donde los puntajes obtenidos durante el pos test , los niños del grupo experimental presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control U-Mann-Whitney: $p=0,001 < 0,05$ y $Z=-3,311 < -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza). Este resultado está acorde a lo mencionado por Filella, Cabello, Pérez y Ros (2016), quienes a raíz de su investigación pueden afirmar que la promoción del desarrollo de habilidades emocionales contribuye al incremento en el bienestar de los estudiantes mediante la prevención de conductas inapropiadas y la enseñanza de resolución de conflictos de manera asertiva.

En la quinta hipótesis específica, se concluye que el programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de la independencia personal de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martin de Porres, distrito de Santa Anita, 2019, debido a que los resultados mencionan que en el pos test , los niños del grupo experimental presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control U-Mann-Whitney: $p=0,000 < 0,05$ y $Z=-3,677 < -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza) , además, de presentar mejores resultados en sus calificaciones con mayores niveles en su rango promedio. En relación a la definición teórica de la independencia personal, podemos afirmar que el programa desarrollado contribuye de manera efectiva en que los infantes realicen comportamientos guiados a sus propios pensamientos, emociones y metas (BarOn, 1997, en Ugarriza, 2001. p.133).

Asimismo, en la sexta hipótesis específica que se plantea en la presente investigación se acepta la hipótesis alterna, la cual menciona que el programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo del optimismo de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martin de Porres, distrito de Santa Anita, 2019. Los resultados señalan que los niños que pertenecen al grupo experimental, en el pos test, presentan mayores

puntajes estadísticamente significativas que los puntajes obtenidos del grupo control U-Mann-Whitney: $p=0,002 < 0,05$ y $Z=-3,102 < -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza). Entonces, se puede corroborar que, a raíz de la exposición de los alumnos al programa aprendo jugando se potencia la capacidad de los mismo de resolución de conflictos, control de emociones negativas, así como también contribuye a que presenten pensamientos positivos (BarOn, 1997, en Ugarriza, 2001. p.133) y que presenten expectativas positivas de las consecuencias en diferentes situaciones (Carver y Scheier, 2014)

Finalmente, en relación a la séptima hipótesis, los resultados corroboran que el programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de las respuestas emocionales de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019, debido a que el desarrollo de las respuestas emocionales de los niños de inicial de la Institución Educativa Privada San Martín de Porres de Santa Anita, en el pos test, los niños del grupo experimental presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control U-Mann-Whitney: $p=0,009 < 0,05$ y $Z=-2,626 < -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza), siendo los puntajes más altos que los del grupo de control. Dicha afirmación se relaciona con la investigación de Guevara (2017), donde tras la aplicación del programa juguemos juntos, pudo comprobar la efectividad de las habilidades socioemocionales en el reconocimiento, regulación y expresión adecuada de los sentimientos propios, así como también en la administración de los recursos afectivos que cada persona debe presentar con el fin de incrementar las respuestas emocionalmente apropiadas para cada situación.

V. Conclusiones

- Primera:** El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de las habilidades socio-emocionales de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019, cuya Prueba de: U de Mann-Whitney , tiene p valor = $0,000 < 0,05$ y $Z = -5,831$, determinando la no igualdad de grupos al terminar el programa y siendo los alumnos del grupo experimental, los que obtuvieron mayores niveles del desarrollo de las habilidades socio emocionales
- Segunda:** El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de adaptación al trabajo escolar de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019, cuya Prueba de: U de Mann-Whitney , tiene p valor = $0,001 < 0,05$ y $Z = -3,196$ determinando la no igualdad de grupos al terminar el programa y siendo los alumnos del grupo experimental, los que obtuvieron mayores niveles de logros en esta dimensión.
- Tercera:** El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de adaptación social de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019, cuya Prueba de: U de Mann-Whitney , tiene p valor = $0,001 < 0,05$ y $Z = -3,350$, determinando la no igualdad de grupos al terminar el programa y siendo los alumnos del grupo experimental, los que obtuvieron mayores niveles de logros en esta dimensión.
- Cuarta:** El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de la autoestima de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019, cuya Prueba de: U de Mann-Whitney , tiene p valor = $0,003 < 0,05$ y $Z = -2,975$, determinando la no igualdad de grupos al terminar el programa y siendo los alumnos del grupo experimental, los que obtuvieron mayores niveles de logros en esta dimensión.

- Quinta:** El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de la asertividad de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019, cuya Prueba de : U de Mann-Whitney , tiene p valor = $0,001 < 0,05$ y $Z = -3,311$, determinando la no igualdad de grupos al terminar el programa y siendo los alumnos del grupo experimental, los que obtuvieron mayores niveles de logros en esta dimensión.
- Sexta:** El aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de la independencia personal de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019, cuya Prueba de: U de Mann-Whitney tiene p valor = $0,000 < 0,05$ y $Z = -3,677$, determinando la no igualdad de grupos al terminar el programa y siendo los alumnos del grupo experimental, los que obtuvieron mayores niveles de logros en esta dimensión.
- Séptima:** El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo del optimismo de los niños de 5 años en la institución educativa inicial privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019, cuya Prueba de: U de Mann-Whitney , tiene p valor = $0,002 < 0,05$ y $Z = -3,102$, determinando la no igualdad de grupos al terminar el programa y siendo los alumnos del grupo experimental, los que obtuvieron mayores niveles de logros en esta dimensión.
- Octava:** El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de las respuestas emocionales de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019, cuya Prueba de : U de Mann-Whitney , tiene p valor = $0,009 < 0,05$ y $Z = -2,626$, determinando la no igualdad de grupos al terminar el programa y siendo los alumnos del grupo experimental, los que obtuvieron mayores niveles de logros en esta dimensión.

VI. Recomendaciones

En función a los resultados obtenidos se hace las siguientes recomendaciones:

- Primera:** Hacer réplicas del programa aprendo jugando en otras aulas de la Institución educativa en estudio con la finalidad de mejorar las habilidades socioemocionales de los niños de la institución educativa privada San Martín de Porres, ya que se corroboró que el programa desarrolló significativamente las habilidades socio emocionales de los niños de cinco años, así mismo que la implementación del juego constituye un componente importante en el proceso del desarrollo de las personas debido a que las actividades lúdicas contribuye a la interiorización de ideas, creencias, pensamientos y sentimientos propios que se generan en las mismas (Lizano y Pereira, 2015).
- Segunda:** Proponer el desarrollo del programa a los especialistas del nivel de educación inicial de la Ugel.06 genera la innovación de los docentes en cuanto a la aplicación de estrategias pedagógica donde se impulsa el desarrollo de entornos de aprendizaje basados en la relación niño- maestro, en el cual la maestra utiliza el juego como medio para realizar un intercambio de conocimientos y experiencias que contribuyen al aprendizaje significativo desarrollando en el niños sus habilidades emocionales como la asertividad, autoestima, independencia, adaptación escolar y social, además de optimismo y respuestas emocionales que también contribuyen con el aprendizaje de información académicas relacionadas a las diversas áreas o materias que se desarrollan en las instituciones educativas (Mora, Plazas, Torres y Camargo, 2016).
- Tercera:** Desarrollar talleres dirigidos a las familias con el fin de transferir el programa jugando aprendo a sus hogares ya que los resultados presentados en la investigación determinaron que la alta significancia que tuvo las actividades lúdicas realizadas en el desarrollo de las habilidades socio emocionales de los infantes, las cuales deben ser fortalecidas en las familias como primer agente formador. De esta manera, se contribuye al trabajo interdependiente entre colegio- hogar, mejorando la convivencia en diversos contextos que el niño se encuentre

VII. Propuesta

Propuesta para la solución del problema

7.1 Generalidades

7.1.1 Título del proyecto: “La creatividad y la emociones”

7.1.2 Ubicación geográfica: Distrito de Santa Anita

7.1.3 Beneficiarios

Directos: estudiantes de educación inicial

Indirectos: maestros y Padres de familia,

7.2 Justificación

El proyecto parte de la necesidad de desarrollar la capacidad creativa y crítica en los estudiantes del nivel de educación Inicial de la institución para seguir fortaleciendo las habilidades socio emocional y de esta manera lograr que los niños tengan la capacidad de reconocer y controlar sus emociones a través de la expresión corporal y plástica.

7.3 Descripción de la problemática

En muchas instituciones educativas priorizan los contenidos conceptuales en el desarrollo de las clases dejando de lado las tareas artísticas, haciendo que las horas que los niños permanecen en el colegio sean aburridas, poco innovadoras y creativas ,clases que no sorprenden a los niños por lo contrario se acostumbra a lo rutinario. Camacho (2012, p.19) manifiesta que cuando se empieza a utilizar la inteligencia creativa se darán cuenta que se posee la habilidad y capacidad para esta tarea, por lo que se hace necesario desarrollar esta capacidad con el fin de que los niños puedan desarrollar su habilidades socio emocionales a través de las actividades artísticas como medio para reconocer las emociones y desarrollar la autorregulación de las mismas.

7.4 Impacto de la propuesta en los beneficiarios directos e indirectos

a) Impacto de la propuesta en los beneficiarios directos

- Promover el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de educación inicial.
- Reconocer y autorregular sus emociones a través de técnicas y estrategias de la expresión gráfica y corporal.

(b) Impacto de la propuesta en los beneficiarios indirectos

- Contar con un conjunto de técnicas de expresión artística gráfica y corporal para innovar las sesiones de aprendizaje
- Mejorar las relaciones socio emocional en la escuela y familia.

7.5 Objetivos

7.5.1 Objetivo general

Desarrollar un programa de estrategias artística de expresión gráfica y corporal en el desarrollo de la autorregulación emocional

7.5.2 Objetivos específicos

Promover el desarrollo de la creatividad, autonomía, seguridad a través del arte.

7.6 Resultados esperados

Objetivo	Posibles resultados
Desarrollar un programa de estrategias artística de expresión gráfica y corporal en el desarrollo de la autorregulación emocional	Aplica técnicas de arte gráfico plástico y escénico corporal. Reconoce y auto-regula de las emociones y mejorar la convivencia.
Promover el desarrollo de la creatividad, autonomía, seguridad a través del arte.	Promueve la creatividad en los niños mejorando su seguridad y autonomía Mejora su nivel de las habilidades comunicativas de forma asertiva y empática.

7.7 Costos de implementación de la propuesta

Actividades	Costos
Elaboración del Proyecto	30
Selección de estrategias y su implementación de estrategias	150
Ejecución del proyecto/gastos de materiales	300
Evaluación del proyecto	50
Entrega de informes	20
TOTAL	580 nuevos soles.

7.3 Beneficios que aporta la propuesta

Facilitará a los docentes un conjunto de estrategias para desarrollar la capacidad creativa en los alumnos del nivel inicial de la institución además que fortalecerá las habilidades socio emocional como la autonomía , optimismo, asertividad, autoestima permitiendo a los niños desarrollar la capacidad de reconocer y controlar sus emociones a través de la expresión corporal y plástica.

Referencias

- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación*. (6° ed.). Caracas, Venezuela: Episteme.
- Bar-On, R. (2006). The Bar-On Model of Emotional-Social Intelligence (ESI). *Psicothema*, 18,13-25. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/727/72709503.pdf>.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood cliffs. Nueva York: Prentice Hall.
- Batllori, J. (1999). *Cómo educar jugando*. (5ª ed.). Madrid: Palabra, S.A.
- Bisquerra, R. y Mateo, J. (2019). *Competencias emocionales para un cambio de paradigma en educación*. Barcelona: Horsori Editorial, S.L.
- Black, N., y Kassenboehmer, S. (2017). Getting weighed down: The effect of childhood obesity on the development of socioemotional skills. *Journal of Human Capital*, 11(2), 263-295. doi:10.1086/692016
- Bogolyubskaya, L., y Khukhlaeva, O. (2019). Research on the relationship between formation of psychological boundaries and assertiveness in primary school children. *Psychological Science and Education*, 24(1), 42-49. doi:10.17759/pse.2019240103
- Björklund, K. et al. (2014). "together at school"--a school-based intervention program to promote socio-emotional skills and mental health in children: Study protocol for a cluster randomized controlled trial. *BMC Public Health*, 14(1), 1042-1042. doi:10.1186/1471-2458-14-1042
- Carrillo, G. (2015). *Validación de un programa lúdico para mejorar las habilidades sociales se niños de 9 a 12 años*. (Tesis doctoral, Universidad de Granada, España). Recuperado de <https://cutt.ly/brfsA7d.pdf>
- Carver, C. (2014). Optimism. *Encyclopedia of quality of life and well-being research*, 4500-4503. doi: https://doi.org/10.1007/978-94-007-0753-5_2018
- Carver, C., y Scheier, M. (2014). Dispositional optimism. *Trends in cognitive sciences*, 18(6), 293-299. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2014.02.003>
- Castillo, G. (1993). *Preparar a los hijos para la vida*. (5.a ed). España: Hacer familia
- Catret, A. (2001). *¿Emocionalmente inteligente? .* (2.a ed). España: Palabras S.A
- Coskun, K. (2019). Evaluation of the socio emotional learning activities on self-regulation skills among primary school children. *The Qualitative Report*, 24(4), 764-780. Recuperado de <https://cutt.ly/arewTyP>

- Herrera, L., Buitrago, R., y Cepero, S. (2017). Emotional Intelligence in Colombian Primary School Children. Location and Gender. *Universitas Psychologica*, 16(3), 1–10. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-3.eips>
- Cristóvão, A., Candeias, A., y Verdasca, J. (2017). Social and Emotional Learning and Academic Achievement in Portuguese Schools: A Bibliometric Study. *Frontiers in psychology*, 8, 1913. doi:10.3389/fpsyg.2017.01913
- Cepa, A., Heras, D. y Lara, F. (2016). Desarrollo emocional: evaluación de las competencias emocionales en la infancia. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*. 1(1). 75-81. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349851776009>
- Copaja, Y. (2019). Programa de habilidades socioemocionales para mejorar las relaciones interpersonales en el sexto grado de primaria en la Institución Educativa Don José de San Martín Tacna, 2017. Recuperado de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/6686/BC-TES-TMP-2449%20COPAJA%20TICONA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cova, A., Inciarte, A., y Prieto, M. (2005). Lakatos y los programas de investigación científica. Una opción para la organización investigativa nacional. *Omnia*, 11(3), 83-108. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/737/73711304.pdf>
- De Chapaval, M. (2002). Procesos emocionales y afectivos. *Pensamiento psicológico*, (1), 2. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4800693.pdf>
- Fernández-Martínez, A., y Montero-García, I. (2016). Contributions to emotional intelligence education from early childhood education *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14(1), 53-66. recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v14n1/v14n1a03.pdf>
- Ferreira, H. y Pedrazzi, G. (2007). *Teorías y enfoques psicoeducativos del aprendizaje*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Novedades Educativas. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?isbn=987538190X>
- Filella, G., Cabello, E., Pérez, N., y Ros, A. (2016). Evaluation of the Emotional Education program “Happy 8-12” for the assertive resolution of conflicts among peers. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*. 14 (40). 582-601. Recuperado de http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/4801/Art_40_15164.pdf?sequence=1
- Firouzkouhi, M., Rakhshani, T., Assareh, M., y Validad, A. (2017). Child self-esteem and different parenting styles of mothers: A cross-sectional study. *Archives of Psychiatry and Psychotherapy*, 19(1), 37-42. doi:10.12740/APP/68160

- Gambini, F. (2018). *Relación entre la educación socio emocional y el desempeño académico de los estudiantes de educación secundaria* (Tesis doctoral, Universidad San Martín de Porres, Lima, Perú). Recuperado de http://200.37.16.212/bitstream/handle/usmp/4568/gambini_dfj.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- González, M. (2005). *Aspectos éticos de la investigación cualitativa*. Madrid: Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). Recuperado de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibudlimasp/detail.action?docID=3160373>.
- Guevara, I. (2017). Programa “Juguemos Juntos” para la mejora de las competencias emocionales en niños de 5 años de la IEI. N° 002. Mundo de Colores de Breña, 2016. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/6007/Guevara_FIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gufante, T., Gufante, F. y Chávez, P. (2016). *Investigación científica: El proyecto de investigación*. Venezuela.
- Hainey, T., Connolly, T., Boyle, E., Wilson, A., y Razak, A. (2016). A systematic literature review of games-based learning empirical evidence in primary education. *Computers & Education, 102*, 202-223. Recuperado de <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S0360131516301567?token=13A86BB116565CF9CD44906780D564EDBBF352706B1EF3BEDED2EC2F8E744160B326C02DEA232628795324A0E0F75036>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6.ª ed.). México, D.F.: McGraw-Hill Interamericana.
- Jatmikowati, T., y Wahju Dyah Laksmi Wardhani. (2019). Optimizing the language ability and socio-emotional ability of children aged 3 - 4 years through the dur salindur game. *Jurnal Indria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal, 4(1)*. Recuperado de <http://journal.umpo.ac.id/index.php/indria/article/view/1470/pdf>
- Kerlinger, F. (1988). *Investigación del comportamiento*. México: Interamericana.
- Lira, I., Edwards, M., Hurtado, M. y Seguel, X. (2005). *Autorreporte socioemocional*. Universidad católica de Chile. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?isbn=9561408260>
- Lizano, A. y Pereira, M. (2015). El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de habilidades sociales para el liderazgo en la niñez. *Ensayos Pedagógicos, 10(2)*, 85-107.

- Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5409462>
- Merchán, I. (2017). Test de habilidad de inteligencia emocional en la escuela (THInEmE).
Recuperado de
http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/6195/TDUEX_2017_Merchan_Romero.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional de la educación Básica*. Lima Perú
- Ministerio de Educación (Febrero del 2019). *Sistema Especializado en Reporte de Casos sobre Violencia Escolar*. Perú. Recuperado en
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/6545>
- Mijancos, A. (2006). *Inteligencia Emocional y felicidad*. (1ª.ed.). Palabra, S.A. España.
- Ministerio de la Mujer y Poblaciones vulnerables. (2019). *Programa Nacional contra la violencia familiar y sexual*. Boletín 1. Perú.
- Mora, C., Plazas, F., Torres, A., y Camargo, G. (2016). El Juego como método de aprendizaje. *Nodos y Nudos*, 4(40), 133-142. Recuperado de
<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/NYN/article/view/5244/4010>
- Moraes, M. (2016). Reforma del pensamiento y reforma de la educación para aprender a vivir. *Revista Canope*, 2, 1-7. Recuperado de https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user_upload/Projets/pensee_complexe/moraes_reforma_pensamiento_y_educacion.pdf
- Morin, E. (2000). *Los siete conocimientos para una educación del futuro*. São Paulo: Cortez.
- Morin, E. (2008). Reformar la educación, la enseñanza, el pensamiento. *Este país. Tendencias y opiniones*, 4-9. Recuperado de <https://cutt.ly/brffCkV>
- Mortensen, J., y Barnett, M. (2015). Teacher-child interactions in Infant/Toddler child care and socioemotional development. *Early Education and Development*, 26(2), 209-229. doi:10.1080/10409289.2015.985878
- Naciones Unidas (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. 20 de noviembre de 1989. Nueva York, USA.
- Naciones Unidas (1959). *Declaración de los Derechos del Niño*. Aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1959. Nueva York.
- Naciones Unidas (2013). *Comité de los Derechos del Niño*. *Convención sobre los Derechos del Niño*. *Observación General No. 17 sobre el Derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes*. (Artículo 31). Nueva York, USA: Naciones Unidas.

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2016). *Declaración de Incheon y Marco de Acción ODS 4 – Educación 2030*. Recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa
- Ortiz, Tomás. (2016). *Neurociencia y educación*. (4ta ed.). Madrid: Alianza editorial,S.A.
- Pareja, A. (2017). *Programa “Mirándome a mí mismo - PAMI” y efectos en la inteligencia emocional en alumnos de primaria*. (Tesis de doctoral, Universidad Mayor de San Marcos, Perú). Recuperado de http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/7709/Pareja_fa.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Park, H., y Lau, A. (2016). Socioeconomic status and parenting priorities: Child independence and obedience around the world. *Journal of Marriage and Family*, 78(1), 43-59. doi:10.1111/jomf.12247
- Peña-Miguel, N. y Sedano, M. (2014). Educational games for learning. *Universal Journal of Educational Research*, 2(3), 230-238. Recuperado de <http://www.hrpub.org/download/20140205/UJER5-19501699.pdf>
- Pozo, J. (1997). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. (5a ed.). Madrid: Morata,S.L.
- Quiroz, P. (2019). Programa de actividades lúdico-recreativas “PSEMOC”, basado en el modelo de inteligencia emocional de Bizquerra, para desarrollar las habilidades socio emocionales en los niños y niñas de 05 años de educación inicial de la IEI N° 1639 de Chepén, 2017. Recuperado de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/3987/BC-TES-TMP-2795.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez, L., García, E., y Rodríguez, G. (2016). Evaluation of the design of the AEdEm Programme for Emotional Education in Secondary Education. *Relieve: Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 22 (2), 1-25. Recuperado de https://www.uv.es/relieVE/v22n2/RELIEVEv22n2_5eng.pdf
- Santa Cruz, M. (2016). La inteligencia emocional en la convivencia escolar, en estudiantes del nivel secundaria de la IE “Julio Gutiérrez Solari” de El Milagro-2016. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/19729/Santa_CMMI.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Schwan, B. (2018). What ability can do. *Philosophical Studies*, 175(3), 703-723. doi:10.1007/s11098-017-0888-3

- Sigcha, G., y Teresa, M. (2017). *Influencia de la adaptación escolar en el rendimiento académico de los estudiantes de octavo año de educación general básica del colegio Luciano Andrade Marín de la ciudad de Quito periodo 2016-2017.* (Bachelor's thesis, Quito: UCE). Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11052/1/T-UCE-0010-1629.pdf>
- Soraya, L., Guzmán, M., Ghisays, Y. y Romero, L. (2004). La adaptación social escolar en niños con y sin trastornos por déficit de atención con hiperactividad (TDAH). *Revista Psicología desde Caribe.1.125-149*. Recuperado de www.redalyc.org/pdf/213/21301406.pdf
- Tobón, S. (2005). *Formación basada en competencias: Pensamiento complejo diseño curricular y didáctica*. Bogotá, Colombia.
- Ugarriza, N. (2001). La evaluación de la inteligencia emocional a través del inventario de BarOn (I-CE) en una muestra de Lima Metropolitana. *Persona, 4, 129-160*. Recuperado en <https://www.redalyc.org/pdf/1471/147118178005.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2007). *Informe de seguimiento de la EPT en el mundo 2007. Bases sólidas. Atención y educación de la primera infancia*. París: UNESCO
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2019). *Behind the numbers: Ending school violence and bullying*. París, Francia
- Vara, A. (2010). *Desde la idea hasta la sustentación: 7 pasos para una tesis exitosa*. Lima Perú.
- Vicario, M., Martínez, L. y Hurtado, J. (2018). Proyecto de intervención sobre educación emocional en la comunidad El Milagro (Iquitos, Perú). *Cuestiones Pedagógicas. Revista de Ciencias de la Educación, 26, 111-130*. Recuperado de <https://bit.ly/2PIWLnl>
- Vigotsky, L. y. (1979). *Psicología y Pedagogía*. Madrid.
- Warner-Czyz, A., Loy, B., Evans, C., Wetsel, A., y Tobey, E. (2015). Self-esteem in children and adolescents with hearing loss. *Trends in Hearing, 19, 233121651557261*. doi:10.1177/2331216515572615
- Weber de Vyhmeister, N. (2009). *Manuel de investigación teológica*. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=dAxOyNqTepQC&pg=PT72&dq=programas+de+investigacion&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwjcp8Goue_cAhXNtVvKkHV4sBLA4FBD0AQg8MAQ#v=onepage&q=programas%20de%20investigacion&f=false

- Zhang, Y. (2018). Using Bronfenbrenner's ecological approach to understand academic advising with international community college students. *Journal of International Students*, 8(4), 1764–1782-1764–1782. Recuperado de <https://search-proquest-com.ezproxy.ulima.edu.pe/docview/2151126769/fulltextPDF/214CD6A52F174C87PQ/1?accountid=45277>
- Zhang, D., Cui, Y., Zhou, Y., Cai, M., & Liu, H. (2018). The role of school adaptation and self-concept in influencing chinese high school students' growth in math achievement. *Frontiers in Psychology*, 9, 2356. doi:10.3389/fpsyg.2018.02356
- Zubiria,J.(1998). *Tratado de pedagogía conceptual*. Santa fe, Colombia.

ANEXOS

Anexo 1

Matriz de consistencia

Título : El programa aprendizaje jugando en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de niños de cinco años, 2019. Apellidos y nombres: Vegas Palomino Elizabeth Mercedes		OBJETIVOS GENERAL:	HIPOTESIS GENERAL:
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPOTESIS ESPECIFICOS	
¿Cuál es el efecto del programa aprendizaje jugando en el desarrollo de las habilidades socio-emocionales de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019?	Determinar el efecto del programa aprendizaje jugando en el desarrollo de las habilidades socio-emocionales de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019.	El programa aprendizaje jugando influye significativamente en el desarrollo de las habilidades socio-emocionales de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019.	
PROBLEMA ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPOTESIS ESPECIFICOS	
¿Cuál es el efecto del programa aprendizaje jugando en el desarrollo de adaptación al trabajo escolar de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019?	Determinar el efecto del programa aprendizaje jugando en el desarrollo de adaptación al trabajo escolar de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019.	El programa aprendizaje jugando influye significativamente en el desarrollo de adaptación al trabajo escolar de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019.	
¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa aprendizaje jugando en el desarrollo de adaptación social de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019?	Determinar el efecto de la aplicación del programa aprendizaje jugando en el desarrollo de adaptación social de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, UGEL 06, distrito Santa Anita, 2019	El programa aprendizaje jugando influye significativamente en el desarrollo de adaptación social de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019.	
¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa aprendizaje jugando en el desarrollo de la autoestima de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019?	Determinar el efecto de la aplicación del programa aprendizaje jugando en el desarrollo de la autoestima de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019.	El programa aprendizaje jugando influye significativamente en el desarrollo de la autoestima de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019.	
¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa aprendizaje jugando en el desarrollo de la asertividad de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019?	Determinar el efecto de la aplicación del programa aprendizaje jugando en el desarrollo de la asertividad de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019.	El programa aprendizaje jugando influye significativamente en el desarrollo de la asertividad de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019.	
¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa aprendizaje jugando en el desarrollo de la independencia personal de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019?	Determinar el efecto de la aplicación del programa aprendizaje jugando en el desarrollo de la independencia personal de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019.	El aprendizaje jugando influye significativamente en el desarrollo de la independencia personal de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019.	
¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa aprendizaje jugando en el desarrollo del optimismo de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019?	Determinar el efecto de la aplicación del programa aprendizaje jugando en el desarrollo del optimismo de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019.	El programa aprendizaje jugando influye significativamente en el desarrollo del optimismo de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019.	
¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa aprendizaje jugando en el desarrollo de las respuestas emocionales de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres UGEL 06, distrito Santa Anita, 2019?	Determinar el efecto de la aplicación del programa aprendizaje jugando en el desarrollo de las respuestas emocionales de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, UGEL 06, distrito Santa Anita, 2019.	El programa aprendizaje jugando influye significativamente en el desarrollo de las respuestas emocionales de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019.	

Anexo 2

**AUTORREPORTE DEL BIENESTAR SOCIOEMOCIONAL DEL NIÑO Y NIÑA
EN KINDER**

M. Isabel Lira, Martha Edwards, María Hurtado y Ximena Seguel

HOJA DE REGISTRO

Nombre del niño/a.....

Edad:... años

Sexo: (F) (M)

Evaluador: Elizabeth Mercedes Vegas Palomino

Fecha de evaluación: ...

1	Presta atención en clase.	
2	Logra expresar sus ideas y necesidades.	
3	Tiene amigos/as con quienes jugar.	
4	Tolera frustraciones.	
5	Saca comida de un envase.	
6	Percibe valoración externa.	
7	Tiene sentido del humor.	
8	Hace las tareas solicitadas.	
9	Se ofrece a resolver preguntas en clase.	
10	Pide disculpas.	
11	Expresa cariño.	
12	Se responsabiliza de lo que hace.	
13	Se muestra contento/a de su trabajo escolar.	
14	Tiene expectativas de logros.	
15	Se adecua al ritmo promedio de trabajo del curso.	
16	Defiende sus derechos en el patio.	
17	Acepta reglas, respeta normas.	
18	Elige y toma decisiones.	
19	Reconoce sus cualidades.	
20	Tiene actitud positiva frente a las dificultades.	
21	Comparte.	
22	Tiene capacidad de gozar.	

Puntaje

Observaciones:

Anexo 3

PRUEBA PILOTO

Niños	ITEMS																				suma		
	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	item20		item21	item22
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	20
3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
4	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	16
5	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	12
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	21
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	20
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	21
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
12	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	20
13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	20
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
15	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	18
16	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	18
17	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	11
18	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	19
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21
TRC	16	17	19	19	18	17	16	17	17	20	19	20	19	17	16	17	17	17	20	14	20	14	19
p	0,800	0,850	0,950	0,950	0,900	0,850	0,800	0,850	0,850	1,000	0,950	1,000	0,950	0,850	0,800	0,850	0,850	1,000	0,700	1,000	0,700	0,950	
q	0,200	0,150	0,050	0,050	0,100	0,150	0,200	0,150	0,150	0,000	0,050	0,000	0,050	0,150	0,200	0,150	0,150	0,000	0,300	0,000	0,300	0,050	
pxq	0,160	0,128	0,048	0,048	0,090	0,128	0,160	0,128	0,128	0,000	0,048	0,000	0,048	0,128	0,160	0,128	0,128	0,000	0,210	0,000	0,210	0,048	
Σ (pxq)	2,120																						
VT	9,83																						
KR-20	0,82																						

CERTIFICADO DE VALDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS HABILIDADES SOCIO EMOCIONALES

DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
	SI	No	SI	No	SI	No	
DIMENSION 1. Adaptación al trabajo escolar							
Presta atención en clase.	✓		✓		✓		
Hace las tareas solicitadas.	✓		✓		✓		
Se adecua al ritmo promedio de trabajo del curso.	✓		✓		✓		
DIMENSION 2. Adaptación social							
Tiene amigos/as con quien jugar	✓		✓		✓		
Pide disculpas	✓		✓		✓		
Acepta reglas, respeta normas	✓		✓		✓		
Comparte	✓		✓		✓		
DIMENSION 3. Autoestima							
Percebe valoración externa.	✓		✓		✓		
Se muestra contento/a de su trabajo escolar	✓		✓		✓		
Reconoce sus cualidades	✓		✓		✓		
DIMENSION 4. Asertividad							
Logra expresar sus ideas y necesidades	✓		✓		✓		
Se ofrece a resolver preguntas en clase.	✓		✓		✓		
Defiende sus derechos en el patio	✓		✓		✓		
DIMENSION 5. Independencia personal							
Saca comida de un envase.	✓		✓		✓		
Se responsabiliza de lo que hace	✓		✓		✓		
Elije y toma decisiones.	✓		✓		✓		
DIMENSION 6. Optimismo							
Tiene sentido del humor.	✓		✓		✓		
Tiene expectativas de logros.	✓		✓		✓		
Tiene actitud positiva frente a las dificultades	✓		✓		✓		
Tiene capacidad de gozar	✓		✓		✓		
DIMENSION 7. Respuesta emocional							
Tolera frustraciones	✓		✓		✓		
Expresa cariño.	✓		✓		✓		

Nota: Tomado de Lira. M., Edwards. M., Hurtado. M., Seguel. X., 2005

Observaciones (precisar si hay suficiencia): *Se tiene suficiencia*

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: *Jones Cáceres Fajana* DNI: *10670820*

Especialidad del validador: *Metodología de Investigación*

Lima, *03* de *Junio* del 2019

 Firma del Experto Informante

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS HABILIDADES SOCIO EMOCIONALES

DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
	SI	No	SI	No	SI	No	
DIMENSIÓN 1. Adaptación al trabajo escolar							
Presta atención en clase.	X		X		X		
Hace las tareas solicitadas.	X		X		X		
Se adecua al ritmo promedio de trabajo del curso.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2. Adaptación social							
Tiene amigos/as con quien jugar	SI	No	SI	No	SI	No	
Pide disculpas	X		X		X		
Acepta reglas, respeta normas	X		X		X		
Comparte.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3. Autoestima							
Percebe valoración externa.	SI	No	SI	No	SI	No	
Se muestra contento/a de su trabajo escolar	X		X		X		
Reconoce sus cualidades	X		X		X		
DIMENSIÓN 4. Asertividad							
Logra expresar sus ideas y necesidades	SI	No	SI	No	SI	No	
Se ofrece a resolver preguntas en clase.	X		X		X		
Defiende sus derechos en el patio	X		X		X		
DIMENSIÓN 5. Independencia personal							
Saca comida de un envase.	SI	No	SI	No	SI	No	
Se responsabiliza de lo que hace	X		X		X		
Elige y toma decisiones.	X		X		X		
DIMENSIÓN 6. Optimismo							
Tiene sentido del humor.	SI	No	SI	No	SI	No	
Tiene expectativas de logros.	X		X		X		
Tiene actitud positiva frente a las dificultades	X		X		X		
Tiene capacidad de gozar	X		X		X		
DIMENSIÓN 7. Respuesta emocional							
Tolera frustraciones	SI	No	SI	No	SI	No	
Expresa cariño.	X		X		X		

Nota: Tomado de Lira, M., Edwards, M., Hurtado, M., Seguel, X., 2005

Observaciones (precisar si hay suficiencia): *Suficiencia.*

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

Apellidos y nombres del juez validador: *Hernández, Víctor J. RAY, J. J.* DNI: *09200211*

Especialidad del validador: *Psicología*

Lima, de de 2019

Firma del Experto Informante: *[Firma]*

Anexo 6

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS HABILIDADES SOCIO EMOCIONALES

DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
	SI	No	SI	No	SI	No	
DIMENSION 1. Adaptación al trabajo escolar							
Presta atención en clase.	✓		✓		✓		
Hace las tareas solicitadas.	✓		✓		✓		
Se adecua al ritmo promedio de trabajo del curso.	✓		✓		✓		
DIMENSION 2. Adaptación social							
Tiene amigos/as con quien jugar	SI	No	SI	No	SI	No	
Pide disculpas	✓		✓		✓		
Acepta reglas, respeta normas	✓		✓		✓		
Comparte.	✓		✓		✓		
DIMENSION 3. Autoestima							
Percibe valoración externa.	SI	No	SI	No	SI	No	
Se muestra contento/a de su trabajo escolar	✓		✓		✓		
Reconoce sus cualidades	✓		✓		✓		
DIMENSION 4. Asertividad							
Logra expresar sus ideas y necesidades	SI	No	SI	No	SI	No	
Se ofrece a resolver preguntas en clase.	✓		✓		✓		
Defiende sus derechos en el patio	✓		✓		✓		
DIMENSION 5. Independencia personal							
Saca comida de un envase.	SI	No	SI	No	SI	No	
Se responsabiliza de lo que hace	✓		✓		✓		
Elige y toma decisiones.	✓		✓		✓		
DIMENSION 6. Optimismo							
Tiene sentido del humor.	SI	No	SI	No	SI	No	
Tiene expectativas de logros.	✓		✓		✓		
Tiene actitud positiva frente a las dificultades	✓		✓		✓		
Tiene capacidad de gozar	✓		✓		✓		
DIMENSION 7. Respuesta emocional							
Tolera frustraciones	SI	No	SI	No	SI	No	
Expresa cariño.	✓		✓		✓		

Nota: Tomado de Lira, M., Edwards, M., Hurtado, M., Seguel, X., 2005

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador: Rivera Aguilano Edith Gisela DNI: 41137085

Especialidad del validador: D. en educación

Lima, 09 de Setiembre de 2019



Dr. Rivera Aguilano Edith Gisela
DOCENTE EN INVESTIGACION
FISIOLOGIA DEL DEPORTE INFORMANTE

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Anexo 7

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS HABILIDADES SOCIO EMOCIONALES

DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
	SI	No	SI	No	SI	No	
DIMENSIÓN 1. Adaptación al trabajo escolar							
Presta atención en clase.	✓		✓		✓		
Hace las tareas solicitadas.	✓		✓		✓		
Se adecua al ritmo promedio de trabajo del curso.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2. Adaptación social							
Tiene amigos/as con quien jugar.	✓		✓		✓		
Pide disculpas	✓		✓		✓		
Acepta reglas, respeta normas	✓		✓		✓		
Comparte.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3. Autoestima							
Percebe valoración externa.	✓		✓		✓		
Se muestra contento/a de su trabajo escolar	✓		✓		✓		
Reconoce sus cualidades	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 4. Aserividad							
Logra expresar sus ideas y necesidades	✓		✓		✓		
Se ofrece a resolver preguntas en clase.	✓		✓		✓		
Defiende sus derechos en el patio	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 5. Independencia personal							
Saca comida de un envase.	✓		✓		✓		
Se responsabiliza de lo que hace	✓		✓		✓		
Elige y toma decisiones.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 6. Optimismo							
Tiene sentido del humor.	✓		✓		✓		
Tiene expectativas de logros.	✓		✓		✓		
Tiene actitud positiva frente a las dificultades	✓		✓		✓		
Tiene capacidad de gozar	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 7. Respuesta emocional							
Tolera frustraciones	✓		✓		✓		
Expresa cariño.	✓		✓		✓		

Nota: Tomado de Lira, M., Edwards, M., Hurtado, M., Seguel, X., 2005

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** **Aplicable después de corregir** **No aplicable**

Apellidos y nombres del juez validador: D. Sebastian Sanchez Diaz DNI: 0831607

Especialidad del validador: Ds. en Educación

Lima, 07 de Setiembre 2019

Firma del Experto Informante 

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS HABILIDADES SOCIO EMOCIONALES

DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
	SI	No	SI	No	SI	No	
DIMENSION 1. Adaptación al trabajo escolar							
Presta atención en clase.	✓		✓		✓		
Hace las tareas solicitadas.	✓		✓		✓		
Se adecua al ritmo promedio de trabajo del curso.	✓		✓		✓		
DIMENSION 2. Adaptación social							
Tiene amigos/as con quien jugar	✓		✓		✓		
Pide disculpas	✓		✓		✓		
Acepta reglas, respeta normas	✓		✓		✓		
Comparte.	✓		✓		✓		
DIMENSION 3. Autoestima							
Percibe valoración externa.	✓		✓		✓		
Se muestra contento/a de su trabajo escolar	✓		✓		✓		
Reconoce sus cualidades	✓		✓		✓		
DIMENSION 4. Asertividad							
Logra expresar sus ideas y necesidades	✓		✓		✓		
Se ofrece a resolver preguntas en clase.	✓		✓		✓		
Defiende sus derechos en el patio	✓		✓		✓		
DIMENSION 5. Independencia personal							
Saca comida de un envase.	✓		✓		✓		
Se responsabiliza de lo que hace	✓		✓		✓		
Elige y toma decisiones.	✓		✓		✓		
DIMENSION 6. Optimismo							
Tiene sentido del humor.	✓		✓		✓		
Tiene expectativas de logros.	✓		✓		✓		
Tiene actitud positiva frente a las dificultades	✓		✓		✓		
Tiene capacidad de gozar	✓		✓		✓		
DIMENSION 7. Respuesta emocional							
Tolera frustraciones	✓		✓		✓		
Expresa cariño.	✓		✓		✓		

Nota: Tomado de Lira, M., Edwards, M., Hurtado, M., Seguel, X., 2005

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador: Peñaranda, Guadalupe Miltrud DNI: 09936465

Especialidad del validador: D.A. Administración de la Educación

Lima, 07 de 09 de 2019

 
 Dra. Miltrud Jénica Leal de Guadalupe
 C.P. N° 051827
 CATEGORÍA DE LA ESCUELA DE POSTGRADO
 DNI: 09936465

Firma del Experto Informante

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL PROGRAMA

Los ponentes responden el criterio según de valoración. Ante cualquier caso los jueces pueden llenar el casillero de observaciones según el caso.

Indicadores de Calidad del Programa	Grado de cumplimiento					Observación
	NULO 0	BAJ 1	MEDIO 2	ALTO 3	MUY ALTO 4	
El programa está acorde al marco teórico Socio-formativo	0	1	2	3	4	
El programa concuerda con la metodología y abordaje de la teoría Socio-formativo	0	1	2	3	4	
Las técnicas y recursos utilizado en el programa están orientados a desarrollar las habilidades socioemocionales	0	1	2	3	4	
El programa está orientado a desarrollar las habilidades socio-emocionales	0	1	2	3	4	
La secuencia de los objetivos, actividades y tiempos de las sesiones del programa posibilitarán el desarrollo de las habilidades socio-emocionales	0	1	2	3	4	

Las actividades del programa permite trabajar los componente de adaptación al trabajo escolar, adaptación social, autonomía, autoestima asertividad, optimismo y respuestas emocionales	0	1	2	3	4
	0	1	2	3	4
Considera que el investigador posee la experiencia para la ejecución del programa	0	1	2	3	4

Indicadores de Calidad del Programa (EVALUACION INICIAL)	Grado de cumplimiento					Observación
	NULO	BAJO	MEDIO	ALTO	MUY ALTO	
Adecuación a los destinatarios						
1.El programa responde a las características, necesidades, carencias y demandas detectadas en el problema.	0	1	2	3	4	
Adecuación al contexto						
2.El programa promueve la cooperación con las familias y la comunidad	0	1	2	3	4	

Contenido	0	1	2	3	4
3.El programa está basado en las bases teóricas de la teoría SOCIOFORMATIVA, quedando bien definido				3	4
4.Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico en la que se basa el programa.	0	1	2	3	4
Calidad Técnica					
5.El Programa incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: Población destinataria, objetivos, contenido, actividades, temporalización, recursos (materiales y humanos) y sistema de evaluación del propio programa	0	1	2	3	4
6. Existe coherencia interna entre los diversos elementos componentes del programa y de todos ellos con los objetivos.	0	1	2	3	4
Evaluabilidad					

7. Los objetivos del Programa son evaluables (están formulados de forma que pueda comprobarse posteriormente y de una manera objetiva si se lograron o no, y en qué medida).	0	1	2	3	4	
Viabilidad						
8. El responsable del desarrollo del Programa está plenamente capacitado, aportando, en su caso, el propio programa, la formación y capacitación específica necesaria.	0	1	2	3	4	
9. El Programa cuenta con el apoyo de la universidad.	0	1	2	3	4	



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL PROGRAMA APRENDO JUGANDO

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Dr(a) *Ledesma Cuadros Adriel Jénica* DNI: *09936465*

Apellidos y nombres del juez validador

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

Institución	Especialidad
<i>U.C.U</i>	<i>Magisteración de la Educación</i>

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
<i>U.C.U</i>	<i>Docente</i>	<i>S.S.L</i>	<i>2014 - 2019</i>	

Dr(a) Milfred Jénica Ledesma Cuadros
CATEDRÁTICA DE LA ESCUELA DE POSGRADO
DNI: 09936465

FIRMA

DNI: *09936465*

San Juan de Lurigancho, *07* de *Setiembre* de 2019

Los ponentes responden el criterio según de valoración. Ante cualquier caso los jueces pueden llenar el casillero de observaciones según el caso.

Indicadores de Calidad del Programa	Grado de cumplimiento					Observación
	NULO	BAJO	MEDIO	ALTO	MUY ALTO	
El programa está acorde al marco teórico Socio-formativo	0	1	2	3	4	
El programa concuerda con la metodología y abordaje de la teoría Socio-formativo	0	1	2	3	4	
Las técnicas y recursos utilizados en el programa están orientados a desarrollar las habilidades socioemocionales	0	1	2	3	4	
El programa está orientado a desarrollar las habilidades socio-emocionales	0	1	2	3	4	
La secuencia de los objetivos, actividades y tiempos de las sesiones del programa posibilitarán el desarrollo de las habilidades socio-emocionales	0	1	2	3	4	

Contenido	0	1	2	3	4
3.El programa está basado en las bases teóricas de la teoría SOCIOFORMATIVA, quedando bien definido		1	2	3	4
4.Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico en la que se basa el programa.	0	1	2	3	4
Calidad Técnica					
5.El Programa incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: Población destinataria, objetivos, contenido, actividades, temporalización, recursos (materiales y humanos) y sistema de evaluación del propio programa	0	1	2	3	4
6. Existe coherencia interna entre los diversos elementos componentes del programa y de todos ellos con los objetivos.	0	1	2	3	4
Evaluabilidad					

Las actividades del programa permite trabajar los componente de adaptación al trabajo escolar, adaptación social, autonomía, autoestima asertividad, optimismo y respuestas emocionales	0	1	2	3	4
Considera que el investigador posee la experiencia para la ejecución del programa	0	1	2	3	4

Indicadores de Calidad del Programa (EVALUACION INICIAL)	Grado de cumplimiento					Observación
	NULO	BAJO	MEDIO	ALTO	MUY ALTO	
Adecuación a los destinatarios						
1.El programa responde a las características, necesidades, carencias y demandas detectadas en el problema.	0	1	2	3	4	
Adecuación al contexto						
2.El programa promueve la cooperación con las familias y la comunidad	0	1	2	3	4	

7. Los objetivos del Programa son evaluables (están formulados de forma que pueda comprobarse posteriormente y de una manera objetiva si se lograron o no, y en qué medida).	0	1	2	3	4	
Viabilidad						
8. El responsable del desarrollo del Programa está plenamente capacitado, aportando, en su caso, el propio programa, la formación y capacitación específica necesaria.	0	1	2	3	4	
9. El Programa cuenta con el apoyo de la universidad.	0	1	2	3	4	



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL PROGRAMA APRENDO JUGANDO

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [] No aplicable []

Dr(a) Sabastón Sánchez Díaz DNI: 09834807

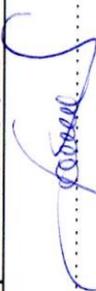
Apellidos y nombres del juez validador

Formación académica del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

Institución	Especialidad
Universidad César Vallojo	Educación

Experiencia profesional del validador: (asociado a su calidad de experto en la variable y problemática de investigación)

Institución	Cargo	Lugar	Periodo laboral	Funciones
	DTC	SJL	Permanente	Docente

.....

 FIRMA
 DNI: 09834807

San Juan de Lurigancho, 9. de Setiembre de 2019

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL PROGRAMA

Los ponentes responden el criterio según de valoración. Ante cualquier caso los jueces pueden llenar el casillero de observaciones según el caso.

Indicadores de Calidad del Programa	Grado de cumplimiento					Observación
	NULO 0	BAJ 1	MEDIO 2	ALTO 3	MUY ALTO 4	
El programa está acorde al marco teórico Socio-formativo	0	1	2	3	4	
El programa concuerda con la metodología y abordaje de la teoría Socio-formativo	0	1	2	3	4	
Las técnicas y recursos utilizado en el programa están orientados a desarrollar las habilidades socioemocionales	0	1	2	3	4	
El programa está orientado a desarrollar las habilidades socio-emocionales	0	1	2	3	4	
La secuencia de los objetivos, actividades y tiempos de las sesiones del programa posibilitarán el desarrollo de las habilidades socio-emocionales	0	1	2	3	4	

Las actividades del programa permite trabajar los componente de adaptación al trabajo escolar, adaptación social, autonomía, autoestima asertividad, optimismo y respuestas emocionales	0	1	2	3	4
Considera que el investigador posee la experiencia para la ejecución del programa	0	1	2	3	4

Indicadores de Calidad del Programa (EVALUACION INICIAL)	Grado de cumplimiento					Observación
	NULO	BAJO	MEDIO	ALTO	MUY ALTO	
Adecuación a los destinatarios						
1.El programa responde a las características, necesidades, carencias y demandas detectadas en el problema.	0	1	2	3	4	
Adecuación al contexto						
2.El programa promueve la cooperación con las familias y la comunidad	0	1	2	3	4	

Contenido										
3.El programa está basado en las bases teóricas de la teoría SOCIOFORMATIVA, quedando bien definido	0	1	2	3	4					
4.Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico en la que se basa el programa.	0	1	2	3	4					
Calidad Técnica										
5.El Programa incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: Población destinataria, objetivos, contenido, actividades, temporalización, recursos (materiales y humanos) y sistema de evaluación del propio programa	0	1	2	3	4					
6. Existe coherencia interna entre los diversos elementos componentes del programa y de todos ellos con los objetivos.	0	1	2	3	4					
Evaluabilidad										

7. Los objetivos del Programa son evaluables (están formulados de forma que pueda comprobarse posteriormente y de una manera objetiva si se lograron o no, y en qué medida).	0	1	2	3	4	
Viabilidad						
8. El responsable del desarrollo del Programa está plenamente capacitado, aportando, en su caso, el propio programa, la formación y capacitación específica necesaria.	0	1	2	3	4	
9. El Programa cuenta con el apoyo de la universidad.	0	1	2	3	4	

Anexo 12

DATOS PRE-TEST

BASE DE DATOS DEL PRETEST																											
GRUPO - CONTROL	Nº	Apellidos y Nombres	Doc. Ident.	Fecha Nac.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
1-5 AÑOS -A	1	ALATA ESPINOZA, Ilioven Pier	7839962	04/01/2014	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS -A	2	ALTAMIRANO DIAZ, Angie Brigitte	7820861	18/04/2013	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS -A	3	ANAYA PRETTO, Vanja Fernanda	78305513	26/10/2013	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
1-5 AÑOS -A	4	ASPARIN HILARIO, Alesia Cristina	78311712	07/11/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
1-5 AÑOS -A	5	AZABACHE DONA YRE, Dairane Alessandra	78163785	03/07/2013	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS -A	6	DIAZ BUSTAMANTE, Thiago Stephano	78226778	13/08/2013	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
1-5 AÑOS -A	7	GONZALES CHIQUER, Brinna Dabos Mhlagros	78489071	20/02/2014	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS -A	8	JIMENEZ SANCHEZ, Luciana Antonella	78145429	05/06/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS -A	9	LIZANA TRUJILLO, Samin Marias	78096603	06/05/2013	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS -A	10	LOYOLA SUAREZ, Angelo Mathias Leonel	78249417	02/09/2013	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0
1-5 AÑOS -A	11	MAC PHERSON RAYME, JANE	78171155	15/07/2013	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
1-5 AÑOS -A	12	NIÑO SOTO, Orlando Andree	78328619	06/11/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS -A	13	PALOMINO GARCIA, PIERO IAN	78087631	20/04/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
1-5 AÑOS -A	14	PARDO HUAQUI, Cesar Eduardo	78147196	22/06/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS -A	15	PAREDES ALVAREZ, Thair Micaelena	78346073	17/04/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS -A	16	PICON DAVILA, Kian Nathaniel	78371568	14/12/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS -A	17	PUSE ALVAREZ, Saby Mya	78365358	19/11/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS -A	18	QUIRPE HEREDIA, Piero Stefano	78419489	21/01/2014	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
1-5 AÑOS -A	19	QUISPE PAREDES, Nicole Susna Mabeli	78130255	05/06/2013	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
1-5 AÑOS -A	20	RAMOS PEÑA, Mirhala Izabella	78174165	11/07/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
1-5 AÑOS -A	21	TICLA VILCA CARRASCO, Xenma Fabianne	78421550	04/01/2014	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
1-5 AÑOS -A	22	VILLAFUERTE TELLO, Bridget	78255017	10/09/2013	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
1-5 AÑOS -A	23	WARTHON ANCCO, Augusto Fabian	78386778	25/12/2013	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1
1-5 AÑOS -A	24	YATACO SUAREZ, Leonela Valentina	81364389	07/03/2014	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
1-5 AÑOS -A	25	ZEVALLOR CORNEJO, Sherrdal Breeze Alessandra	78312304	22/10/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS -A	26	ZEVALLOR SOCA, Juan Thiago Ca	78476003	03/03/2014	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0

DATOS DE PRETEST																										
GRUPO EXPERIMENTAL	Nº	Apellidos y Nombres,	Doc. Ident.	Fecha Nac.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1-5 AÑOS - B	1	ALVAREZ GUERRERO, Gabriela Yeliza	78270809	01/01/1960	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS - B	2	CANO MORALES, Antonella Camela	78077176	24/02/2013	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
1-5 AÑOS - B	3	ESPINOZA HURTADO, Francisco Tadeo	78500654	11/03/2014	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS - B	4	GARCIA JAY, Lucas Gabriel	78431343	27/01/2014	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
1-5 AÑOS - B	5	GONZALES VERGARA, Alejandra Lalany	78088847	09/05/2013	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS - B	6	GUERRA LOPEZ, Isabel Alisa	78233898	02/09/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS - B	7	HUAMANI MELGAREJO, Zoe Amaneset	78386039	31/12/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
1-5 AÑOS - B	8	IPARRAGUIRE SAMANIEGO, YUE JOSSEPE	78127629	02/06/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
1-5 AÑOS - B	9	ISASHI LEDESMA, Melani Yasumi	78159842	08/06/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS - B	10	MENDOZA PUMA, Adriano Victor	78087470	30/04/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS - B	11	NINA VIDAL, Katy Sayuri	81551549	17/04/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
1-5 AÑOS - B	12	PACHECO ALVAREZ, Luciana Milagros	78384362	21/12/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS - B	13	PANCA FLORES, Alejandra Dayana	78158275	10/06/2013	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1-5 AÑOS - B	14	PAREDA CACERES, HUGO WENZEL MAURICIO	81208099	25/10/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS - B	15	PENA JARA, Rihama Nicole	78363803	14/12/2013	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS - II	16	PICON CASTILLO, Luis Fabian Paolo	78318246	04/11/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
1-5 AÑOS - B	17	POMA PLO, VANIA CAMILA	78101243	21/05/2013	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS - B	18	QUIROZ CORNEJO, ADRIANO ROSSIEL	80873837	20/05/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS - B	19	RAMOS LOPEZ, ANYELO YAMIR	78102700	23/05/2013	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
1-5 AÑOS - B	20	RODRIGUEZ FERNANDEZ, ALONDRA TATIANA	78133490	30/05/2013	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1
1-5 AÑOS - B	21	RODRIGUEZ MENDOZA, Mia Valentina	78186376	11/07/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS - B	22	ROMANUCAMARGO, Guampiero Fabritzio	81172954	09/08/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
1-5 AÑOS - B	23	RUIZ FLORES, Rodrigo De Jesus	78229245	10/08/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS - B	24	SANCHEZ TTECA, Ariana Camila	78469288	04/11/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
1-5 AÑOS - B	25	TORREBLANCA CARRILLO, Gabriel Fernando	78319190	05/11/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1-5 AÑOS - B	26	TURPO CACERES, Mauro Yamil	78163477	05/07/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
1-5 AÑOS - B	27	VILLAR TORRES, Susma Jullier	78466772	08/01/2014	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0

Anexo 13

DATOS POS-TEST

DATOS DEL POSTEST																										
GRUPO CONTROL	Nº	Apellidos y Nombres	Doc. Ident.	Fecha Nac.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
II-5 AÑOS A	1	ALATA ESPINOZA, Jhovan Pier	78399662	04/01/2014	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
II-5 AÑOS A	2	ALTAMIRANO DIAZ, Angie Brigitte	78080861	18/04/2013	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
II-5 AÑOS A	3	ANAYA PRETTO, Vania Fernanda	78305513	26/10/2013	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0
II-5 AÑOS A	4	ASPARRIN HILARIO, Alessa Cristina	78321712	07/11/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
II-5 AÑOS A	5	AZABACHE DONAYRE, Darlene Alessandra	78163785	03/07/2013	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1
II-5 AÑOS A	6	DIAZ BUSTAMANTE, Thiago Stephano	78226778	13/08/2013	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
II-5 AÑOS A	7	GONZALES CHIQUEZ, Briana Delos Milagros	78489071	20/02/2014	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
II-5 AÑOS A	8	JIMENEZ SANCHEZ, Luciana Antonella	78145429	05/06/2013	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
II-5 AÑOS A	9	LIZANA TRUJILLO, Samun Matias	78096603	09/05/2013	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
II-5 AÑOS A	10	LOYOLA SUAREZ, Angelo Mathias Leonel	78249417	02/09/2013	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0
II-5 AÑOS A	11	MAC PHERSON RAYME, JANE	78171155	15/07/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
II-5 AÑOS A	12	NIÑO SOTO, Orlando Andree	78328019	06/11/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
II-5 AÑOS A	13	PALOMINO GARCÍA, PIERO IAN	78087631	20/04/2013	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
II-5 AÑOS A	14	PARDO HUAQUI, Cesar Eduardo	78147196	22/06/2013	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
II-5 AÑOS A	15	PARADES ALVAREZ, Thaitz Macarena	78346073	17/04/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
II-5 AÑOS A	16	PICON DAVILA, Kiara Nathaniel	78371568	14/12/2013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
II-5 AÑOS A	17	PUSE ALVAREZ, Sahily Mya	78365358	19/11/2013	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
II-5 AÑOS A	18	QUISPE HEREDIA, Piero Stefano	78419589	21/01/2014	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
II-5 AÑOS A	19	QUISPE PAREDES, Nicole Sarita Mishell	78130255	05/06/2013	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
II-5 AÑOS A	20	RAMOS PEÑA, Mirkala Izabella	78174165	11/07/2013	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
II-5 AÑOS A	21	TICLAVILCA CARRASCO, Xiomia Fabianne	78421550	04/01/2014	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
II-5 AÑOS A	22	VILLAFUERTE TELLO, Bridget	78255017	10/09/2013	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
II-5 AÑOS A	23	WARTHON ANCCO, Augusto Fabian	78386778	25/12/2013	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0
II-5 AÑOS A	24	YATACO SUAREZ, Leonela Valentina	81564389	07/03/2014	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
II-5 AÑOS A	25	ZEVALLOS CORNEJO, Shendal Breeze Alessandra	78312304	22/10/2013	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
II-5 AÑOS A	26	ZEVALLOS SOCA, Juan Thiago Caleb	78476003	03/03/2014	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1

Anexo 14



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Escuela de Posgrado

“Año de la Lucha Contra la Corrupción e Impunidad”

Lima, 13 DE NOVIEMBRE DE 2019

Carta P.1181 – 2019 EPG – UCV LE

SEÑOR(A)
CRECENCIA ARIAS ROBLES
I. E. P. SAN MARTÍN DE PORRES
ATENCIÓN:
PROMOTORA

Asunto: Carta de Presentación del estudiante **ELIZABETH MERCEDES VEGAS PALOMINO**

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **ELIZABETH MERCEDES VEGAS PALOMINO** identificado(a) con DNI N.º **07071438** y código de matrícula N.º **7000930547**; estudiante del Programa de **DOCTORADO EN EDUCACIÓN** quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

EL PROGRAMA APRENDO JUGANDO, EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES DE NIÑOS DE CINCO AÑOS, 2019

En ese sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso de nuestro(a) estudiante a su Institución a fin de que pueda aplicar entrevistas y/o encuestas y poder recabar información necesaria.

Con este motivo, le saluda atentamente,



Dr. Raúl Delgado Arenas
JEFE DE UNIDAD DE POSGRADO
FILIAL LIMA – CAMPUS LIMA ESTE

Se autoriza la aplicación.

LIMA NORTE Av. Alfredo Mendiola 6232, Los Olivos. Tel. (+511) 202 4342 Fax. (+511) 202 4343
LIMA ESTE Av. del Parque 640, Urb. Canto Rey, San Juan de Lurigancho Tel. (+511) 200 9030 Anx. 2510.
ATE Carretera Central Km. 8.2 Tel.: (+511) 200 9030 Anx.: 8184
CALLAO Av. Argentina 1795 Tel. (+511) 202 4342 Anx.: 2650.

Anexo 15

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, _____, con DNI N° _____ padre o madre del niño (a) _____ del aula de 5 años; acepto voluntariamente participar en la investigación titulada : Programa aprendo jugando en las habilidades socio emocionales en niños de cinco años de la IEP San Martin de Porres de la UGEL 06”; conducida por la Doctoranda Elizabeth Mercedes Vegas Palomino, perteneciente a la escuela de postgrado de la Universidad Cesar Vallejos

Reconozco que la información que se espera obtener luego de la aplicación de la prueba, son estrictamente para uso de la investigación y que no tendrá otro propósito fuera de ella. Entiendo que los resultados serán entregados a la institución y que como padre o madre puedo pedir la información en el momento que lo requiera luego que éste haya concluido.

Nombre y firma de la madre o padre

DNI

Anexo 16



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "San Martín de Porres"

R.D. 04988-83 UGEL 06

CONSTANCIA DE APLICACIÓN

"Programa aprendo jugando, en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de niños de cinco años, 2019"

La señora promotora de la Institución Educativa Privada "San Martín de Porres", jurisdicción de la Ugel 05, de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana, que al final suscribe,

HACE CONSTAR:

Que, doña Elizabeth Mercedes VEGAS PALOMINO con DNI 07071438, estudiantes de la escuela de posgrado de la Universidad Cesar Vallejo ha realizado la aplicación del Programa Aprendo jugando en el desarrollo de las habilidades socio emocionales, para optar el grado académico de Doctora en Educación, en los niños de cinco años de nuestra institución

Se expide la presente para los fines que la interesada estime conveniente.

Santa Anita, 18 de noviembre 2019

NEGOCIOS Y SERVICIOS JESSY SAC
RUC N° 20562156102

Lucy Arias Robles
LUCY ARIAS ROBLES
GERENTE GENERAL

Anexo 17

Resultados de las dimensiones de la variable Habilidades Socio emocionales (pre test y postest)

Tabla 7

Nivel de logro en la dimensión: Adaptación al trabajo escolar de ambos grupos

			Adaptación al trabajo escolar			
			Bajo	Medio	Alto	Total
Grupo	Pretest Control	Recuento	2	7	17	26
		% dentro de Grupo	7,7%	26,9%	65,4%	100,0%
	Pretest Experimental	Recuento	3	4	20	27
		% dentro de Grupo	11,1%	14,8%	74,1%	100,0%
	Postest Control	Recuento	2	10	14	26
		% dentro de Grupo	7,7%	38,5%	53,8%	100,0%
	Postest Experimental	Recuento	0	2	25	27
		% dentro de Grupo	0,0%	7,4%	92,6%	100,0%
Total		Recuento	7	23	76	106
		% dentro de Grupo	6,6%	21,7%	71,7%	100,0%

Nota: Tomado del Instrumento Aplicado

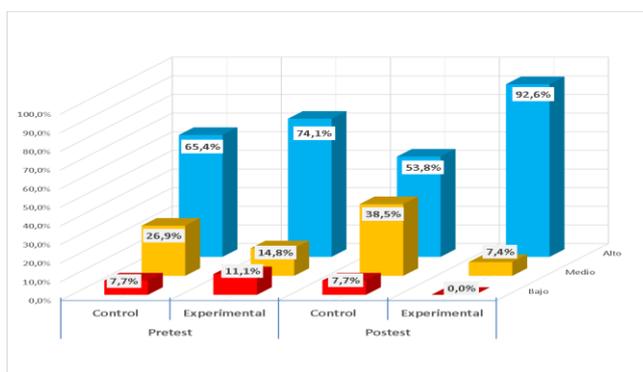


Figura 2. Nivel de logro en Adaptación al trabajo escolar

Fuente: Tabla 7

Los puntajes obtenidos muestran que, en el pre test los niveles de logro del desarrollo de la dimensión Adaptación al trabajo de los estudiantes son los siguientes: El grupo control muestra que el 7.7% se encuentra en nivel bajo de esta capacidad, 26.9% en el nivel medio y el 65.4% se posiciona en el nivel alto. Por otro lado, en el grupo experimental el 11.1% de los estudiantes ocupan el nivel mínimo de desarrollo, 14.8% el nivel medio y el 74.1% el

máximo nivel. Es entonces que podemos creer que los puntajes en el pre test para los dos grupos son semejantes.

En contraste, en el post test los puntajes muestran diferencias significativas, ya que debido a la aplicación del programa el grupo experimental muestra avances importantes en el desarrollo, esto se nota en los puntajes: En el grupo control se observa que se mantiene el 7.7% de los alumnos en el nivel bajo, hubo un incremento de estudiantes que ocupan el nivel medio 38.5% y disminuye el porcentaje en el nivel máximo de desarrollo a un 53.8%. Sin embargo, en el grupo experimental disminuye el porcentaje que se encuentra en el nivel medio a un 7.4% siendo que el 92.6% se encuentran en el nivel alto.

Tabla 8

Nivel de logro en la dimensión: Adaptación social, de ambos grupos.

		Tabla cruzada Grupo*Adaptación social				
		Adaptación social			Total	
		Bajo	Medio	Alto		
Grupo	Pretest Control	Recuento	3	8	15	26
		% dentro de Grupo	11,5%	30,8%	57,7%	100,0%
	Pretest Experimental	Recuento	4	6	17	27
		% dentro de Grupo	14,8%	22,2%	63,0%	100,0%
	Postest Control	Recuento	4	7	15	26
		% dentro de Grupo	15,4%	26,9%	57,7%	100,0%
	Postest Experimental	Recuento	0	1	26	27
		% dentro de Grupo	0,0%	3,7%	96,3%	100,0%
Total		Recuento	11	22	73	106
		% dentro de Grupo	10,4%	20,8%	68,9%	100,0%

Nota: Tomado del Instrumento Aplicado

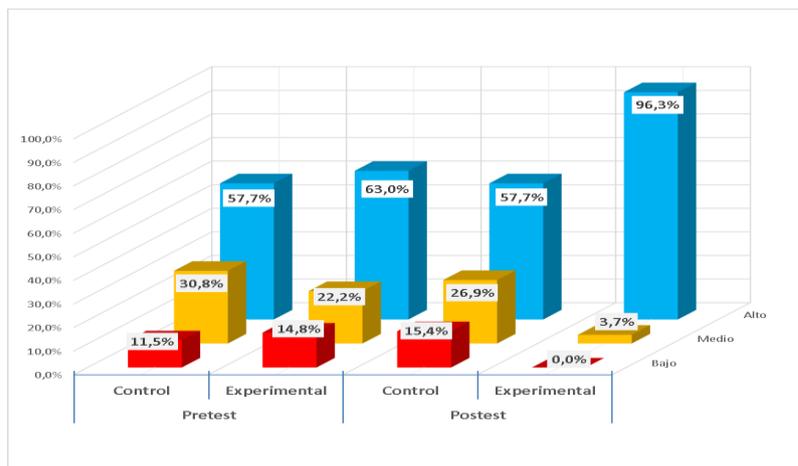


Figura 3 Nivel de logro en la dimensión Adaptación social del texto.
 Nota: Tomado de la Tabla 8

De acuerdo con los puntajes obtenidos, el nivel de desarrollo en relación a la dimensión adaptación social en el pre test se muestran en los siguientes resultados: En el grupo control se evidencia que el 11.5% del total presenta nivel bajo de desarrollo, el 30.8% se posicionan en el nivel medio y en el nivel alto se encuentra el 57.7% de los que forman parte de este grupo. Mientras que en el grupo que recibirá la aplicación del programa, el 14.8% se encuentra en el nivel bajo, el 22.2% en el medio y el 63% en el nivel alto. Estos porcentajes demuestran que se puede suponer la igualdad de condiciones en ambos grupos.

De esta manera, luego de la aplicación del programa en el grupo correspondiente, es decir en el post test, se evidenció que en el grupo control aumenta de manera ligera a un 15.4% de aquellos que presentan nivel mínimo de desarrollo, 26.9% muestran nivel medio y 57.7% nivel alto. Caso contrario sucede con el grupo experimental, donde se evidencia un avance en cuanto al desarrollo de adaptación social ya que se redujo a 3.7% de alumnos que se encuentra en nivel medio y el 96.3% muestran nivel alto.

Tabla 9

Nivel de logro en la dimensión: Autoestima, de ambos grupos.

			Autoestima			Total
			Bajo	Medio	Alto	
Grupo	Pretest Control	Recuento	2	7	17	26
		% dentro de Grupo	7,7%	26,9%	65,4%	100,0%
Pretest Experimental	Pretest	Recuento	1	5	21	27
		% dentro de Grupo	3,7%	18,5%	77,8%	100,0%
Postest Control	Postest	Recuento	3	8	15	26
		% dentro de Grupo	11,5%	30,8%	57,7%	100,0%
Postest Experimental	Postest	Recuento	0	2	25	27
		% dentro de Grupo	0,0%	7,4%	92,6%	100,0%
Total		Recuento	6	22	78	106
		% dentro de Grupo	5,7%	20,8%	73,6%	100,0%

Nota: Tomado del Instrumento Aplicado

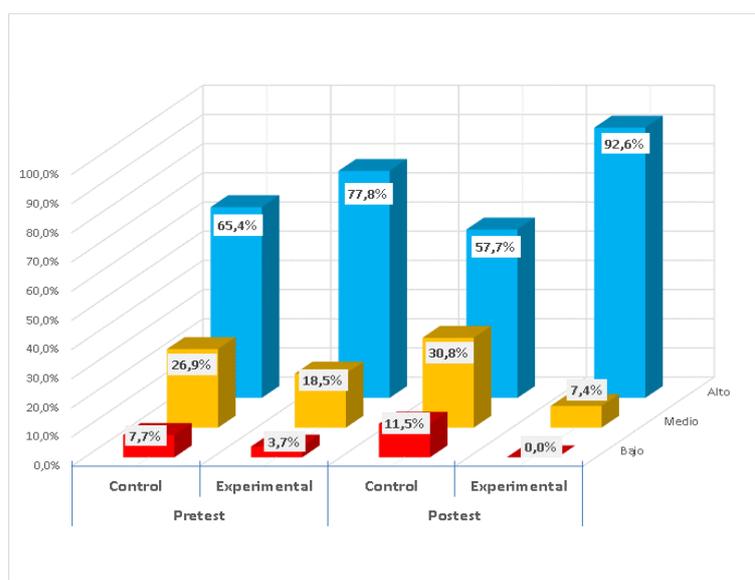


Figura 4 Nivel de logro en la dimensión Autoestima.

Nota: Tomado de la Tabla 9

Tomando en cuenta los resultados, el nivel en el que se encuentran los estudiantes evaluados sobre la dimensión Autoestima en el pre test en los dos grupos son semejantes, ya que se

pudo observar lo siguiente: Para el grupo control, un 7.7% de los estudiantes pertenecen al nivel bajo, 26.9% se encuentran en el nivel medio y el 65.4% en el nivel alto. Además, en relación al grupo experimental, un 3.7% presentan nivel bajo, 18.5% nivel medio y 77.8% nivel alto.

Los resultados del post test señalan que en el grupo donde se aplicó el programa ha incrementado de manera significativa su nivel de logro, esto se evidencia en primera instancia ya que en el grupo control hubo un ligero incremento en el porcentaje de alumnos que presentan niveles bajo, 11.5%, así como también en el nivel medio se acrecentó a 30.8% y en el nivel alto disminuye el porcentaje a 57.7%. Sin embargo, en el grupo experimental, se redujo a un 7.4% de estudiantes que pertenecen al nivel medio y se aumenta el porcentaje de aquellos que muestran altos niveles a un 92.6%.

Tabla 10
Nivel de logro en la dimensión: Asertividad de ambos grupos

		Tabla cruzada Grupo*Asertividad				
		Asertividad				
		Bajo	Medio	Alto	Total	
Grupo	Pretest Control	Recuento	3	7	16	26
		% dentro de Grupo	11,5%	26,9%	61,5%	100,0%
	Pretest Experimental	Recuento	1	3	23	27
		% dentro de Grupo	3,7%	11,1%	85,2%	100,0%
	Postest Control	Recuento	3	6	17	26
		% dentro de Grupo	11,5%	23,1%	65,4%	100,0%
	Postest Experimental	Recuento	0	0	27	27
		% dentro de Grupo	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
Total		Recuento	7	16	83	106
		% dentro de Grupo	6,6%	15,1%	78,3%	100,0%

Nota: Tomado del Instrumento Aplicado

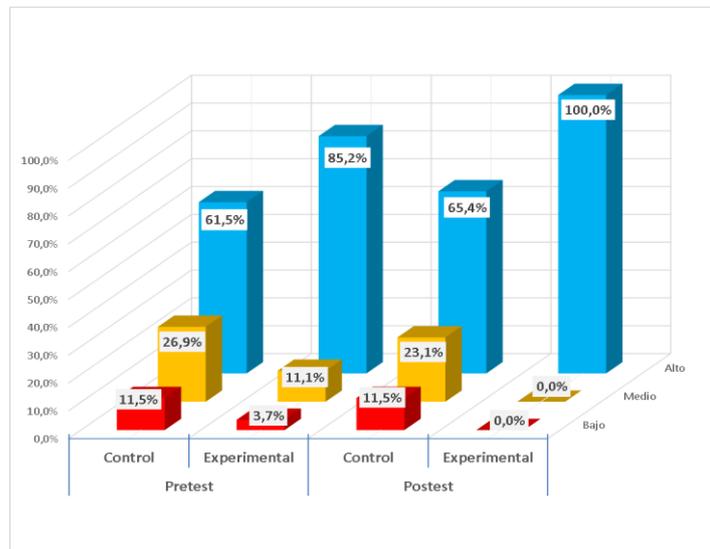


Figura 5 Nivel de logro en la Asertividad.

Nota: Tomado de la Tabla 10

De acuerdo con los resultados obtenidos, se puede mencionar que el nivel de logro en cuanto a la dimensión de Asertividad en el pre test es: En el grupo control se muestra que un 11.5% de los alumnos se encuentran en nivel bajo, el 26.9% en el nivel medio y un 61.5% en el nivel alto. Así mismo, en el grupo experimental se observa que un 3.7% pertenece al nivel bajo, 11.1% al nivel medio y 85.2% al máximo nivel de desarrollo. Por ende, se puede suponer que ambos grupos se encuentran en igualdad de condiciones en la previa aplicación del programa.

Es entonces, que una vez aplicado el programa en grupo correspondiente se pudo notar que existen diferencias significativas siendo que se observa un avance en cuanto al desarrollo de la asertividad, ya que en el grupo experimental el 100% de los alumnos forman parte del nivel alto, mientras que en el grupo control, es decir donde no se intervino con el programa se mantuvo el 11.5% en el nivel bajo, se redujo a un 23.1% el porcentaje en el nivel medio y, finalmente se incrementa pero de manera ligera el porcentaje en el nivel alto a un 65.4%.

Tabla 11
 Nivel de logro en la dimensión: Independencia de ambos grupos

			Independencia			Total	
			Bajo	Medio	Alto		
Grupo	Pretest	Control	Recuento	2	3	21	26
			% dentro de Grupo	7,7%	11,5%	80,8%	100,0%
	Pretest	Experimental	Recuento	1	4	22	27
			% dentro de Grupo	3,7%	14,8%	81,5%	100,0%
	Postest	Control	Recuento	3	11	12	26
			% dentro de Grupo	11,5%	42,3%	46,2%	100,0%
	Postest	Experimental	Recuento	0	2	25	27
			% dentro de Grupo	0,0%	7,4%	92,6%	100,0%
Total			Recuento	6	20	80	106
			% dentro de Grupo	5,7%	18,9%	75,5%	100,0%

Nota: Tomado del Instrumento Aplicado

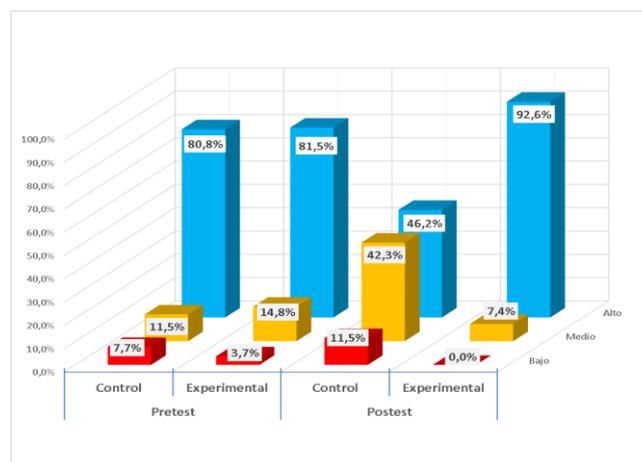


Figura 6. Nivel de logro en la Dimensión. Independencia

Nota: Tomado de la Tabla 11

Los puntajes obtenidos en los estudiantes dan paso a señalar que en cuanto al nivel de logro en la dimensión independencia, se obtiene que en el grupo de control el 7.7% presentan niveles bajos de desarrollo, además un 11.5% muestran niveles regulares o medios, y un 80.8% exhiben el nivel máximo de logro. En adición a ello, el grupo experimental da a notar que el 3.7% se encuentran en el nivel bajo, 14.8% en el nivel medio y 81.5% en el nivel alto de desarrollo. Dichos porcentajes argumentan la suposición de que ambos grupos se encuentran en condiciones equivalentes antes de la aplicación del programa.

De esta manera, en el post test se encontró que en el grupo control un 11.5% pertenecen al nivel mínimo, 42.3% al nivel medio y 46.2% al nivel alto en cuanto al rendimiento de la independencia. En comparación con el grupo experimental que señala a un 7.4% de estudiantes en el nivel medio y 92.6% en nivel alto, se puede afirmar que existe un progreso en cuanto el desarrollo de la independencia en el grupo donde se aplicó el programa aprendo jugando.

Tabla 12

Nivel de logro en la dimensión: Optimismo, de ambos grupos.

			Optimismo			Total
			Bajo	Medio	Alto	
Grupo	Pretest Control	Recuento	2	8	16	26
		% dentro de Grupo	7,7%	30,8%	61,5%	100,0%
	Pretest Experimental	Recuento	2	6	19	27
		% dentro de Grupo	7,4%	22,2%	70,4%	100,0%
Postest Control	Control	Recuento	2	8	16	26
		% dentro de Grupo	7,7%	30,8%	61,5%	100,0%
Postest Experimental	Experimental	Recuento	0	1	26	27
		% dentro de Grupo	0,0%	3,7%	96,3%	100,0%
Total		Recuento	6	23	77	106
		% dentro de Grupo	5,7%	21,7%	72,6%	100,0%

Nota: Tomado del Instrumento Aplicado

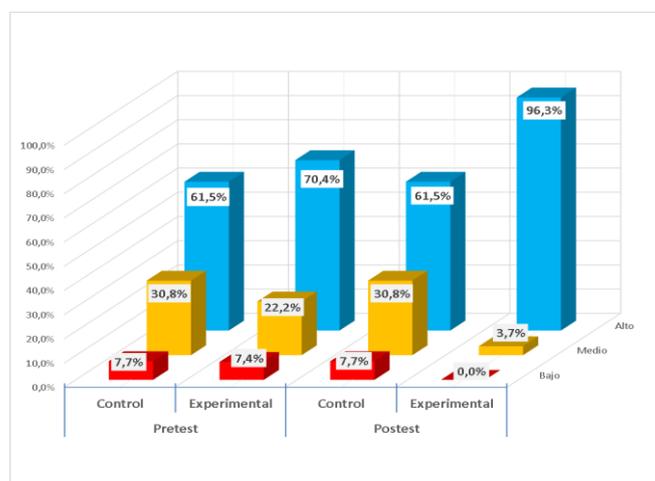


Figura 7 Nivel de logro en la dimensión Optimismo.

Nota: Tomado de la Tabla 12

El nivel de logro en relación a la dimensión de optimismo en el pre test se puede observar en los siguientes resultados: En primer lugar, en el grupo control un 7.7% de los estudiantes se encuentran en el nivel mínimo de desarrollo, mientras que en el nivel medio esta el 30.8%, y en el nivel alto el 61.5%. En segundo lugar, el grupo experimental muestra que un 7.4% de los estudiantes que lo conforman se encuentran en el nivel bajo, un 22.2% en el nivel medio y 70.4% en el nivel mayor. Lo que contribuye a suponer que los niveles en ambos grupos, antes de la aplicación del programa al grupo correspondiente, se encuentran en circunstancias similares.

Por lo contrario, en el post test se encuentran diferencias significativas en ambos grupos, debido a que el grupo experimental señala un avance en cuanto al desarrollo del optimismo en sus participantes, ya que solo un 3.7% de los estudiantes presentan niveles bajos y un 96.3% nivel alto. Mientras que el grupo que no tuvo la aplicación del programa mantuvo el mismo porcentaje en los tres niveles de logro, 7.7 en el nivel bajo, 30.8% en el nivel medio y 61.5% en el nivel alto.

Tabla 13

Nivel de logro en la dimensión: Respuestas emocionales, de ambos grupos.

			Respuestas emocionales		
			Medio	Alto	Total
Grupo	Pretest Control	Recuento	4	22	26
		% dentro de Grupo	15,4%	84,6%	100,0%
	Pretest Experimental	Recuento	6	21	27
		% dentro de Grupo	22,2%	77,8%	100,0%
	Postest Control	Recuento	6	20	26
		% dentro de Grupo	23,1%	76,9%	100,0%
	Postest Experimental	Recuento	0	27	27
		% dentro de Grupo	0,0%	100,0%	100,0%
Total		Recuento	16	90	106
		% dentro de Grupo	15,1%	84,9%	100,0%

Nota: Tomado del Instrumento Aplicado

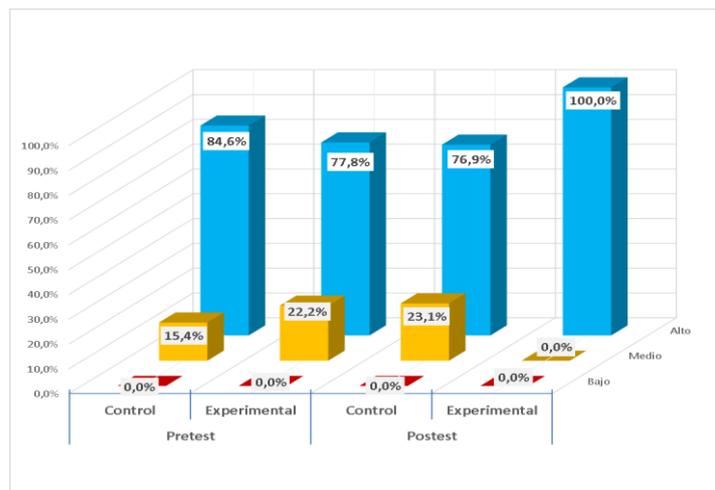


Figura 8 Nivel de logro en la dimensión Respuestas emocionales.

Nota: Tomado de la Tabla 13

Según los resultados, el Nivel de logro en la Dimensión. Respuestas emocionales en el pre test se observa: En primer lugar, para el grupo control, un 15,4% se encuentra en el nivel bajo, y el 84,6% presentan niveles medios. Y, en segundo lugar, para el grupo experimental, un 22,2% se encuentra en el nivel medio, y finalmente el 77,8% presentan niveles medios. Aparentemente ambos grupos se encuentran en similares condiciones antes de aplicar nuestro programa.

Según los resultados, el en el post test se observa: para el grupo control, un 23,1% se encuentra en el nivel medio, y finalmente el 76,9% presentan niveles altos. Y en el grupo experimental, el 100,0% presentan niveles altos. Aparentemente el grupo experimental tiene avances significativos después de aplicar nuestro programa.

Anexo 18

Contraste de hipótesis específicas:

Contraste de Hipótesis Específica 1

Ho (Me1 = Me2). El programa aprendo jugando no influye significativamente en el desarrollo de adaptación al trabajo escolar de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019

Ha. (Me1 ≠ Me2). El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de adaptación al trabajo escolar de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019

Nivel de Significancia 5% (0,05)

Estadístico de prueba: U de Mann-Whitney

Regla de Decisión

Si $p \leq 0.05$ se rechaza Ho.

Tabla 17.

Dimensión desarrollo de la adaptación al trabajo escolar, según grupos de estudio

Estadísticos de contraste ^c	Estadísticos pretest	Estadísticos postest
U de Mann – Whitney	324,000	213,000
Z	-0,595	-3,196
Sig. Asintót (bilateral)	p = 0,552	p =0,001

c. Variable de agrupación: Grupo

Nota: Tomado del Instrumento aplicado

Tabla 18

Dimensión desarrollo de la adaptación al trabajo escolar rangos según test y grupo

	Test-Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
adaptación al trabajo	Pretest_control	26	25,96	675,00
	Pretest_Experi mental	27	28,00	756,00
	Total	53		
	Postest_control	26	21,69	564,00
	Postest_Experi mental	27	32,11	867,00
	Total	53		

Nota: Tomado del Instrumento aplicado

Tomando en cuenta que los puntajes obtenidos en el pre test en relación a la dimensión adaptación al trabajo en el grupo experimental y control, muestran condiciones semejantes en la prueba U-Mann-Whitney: $p=0,552 > 0,05$ y $Z=-0,595 > -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza); y que en el pos test se evidencian diferencias estadísticamente significativa entre los puntajes del grupo de control ,U-Mann-Whitney: $p=0,001 < 0,05$ y $Z=-3,196 < -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza) , en el cual el 53.8% de los estudiantes obtuvieron niveles altos; y los puntajes del grupo experimental donde el 92.6% muestran niveles altos de adaptación al trabajo. Se rechaza ha hipótesis nula y se asume la hipótesis alterna, concluyendo que “El programa aprendo jugando influye significativamente en la adaptación al trabajo escolar de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martin de Porres, distrito de Santa Anita, 2019”

Contraste de Hipótesis Específica 2

Ho (Me1 = Me2). El programa aprendo jugando no influye significativamente en el desarrollo de adaptación social de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019

Ha (Me1 ≠ Me2). El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de adaptación social de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019.

Nivel de Significancia 5% (0,05)

Estadístico de prueba: Estadístico de prueba: U de mann Whitney.

Regla de Decisión

Si $p \leq 0.05$ se rechaza H_0 .

Tabla 19

Dimensión de desarrollo de adaptación social, según grupos de estudio

Estadísticos de contraste ^c	Estadísticos	Estadísticos
	pretest	postest
U de Mann – Whitney	341,000	213,500
Z	-0,204	-3,350
Sig. Asintót (bilateral)	p = 0,838	p =0,001

c. Variable de agrupación: Grupo

Nota: Tomado del Instrumento aplicado

Tabla 20

Dimensión desarrollo de adaptación social, rangos según test y grupo

	Test-Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
desarrollo de adaptación social	Pretest_control	26	26,62	692,00
	Pretest_Experimental	27	27,37	739,00
	Total	53		
	Postest_control	26	21,71	564,50
	Postest_Experimental	27	31,65	866,50
	Total	53		

Nota: Tomado del Instrumento aplicado

El nivel de logro en los puntajes del pre test, se encuentran en condiciones similares en el grupo de control y experimental conformados por los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Privada San Martín de Porres, dicha semejanza se puede notar en la prueba de U-Mann-Whitney: $p=0,838 > 0,05$ y $Z=-0,204 > -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza). Sin embargo, en los puntajes del post test se pudo notar la presencia de diferencias significativas entre los grupos mencionados U-Mann-Whitney: $p=0,001 < 0,05$ y $Z=-3,350 < -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza), ya que el grupo control se obtuvo que el 57.7% de los alumnos presentan altos niveles de adaptación social, comparado con el 96.3% del grupo experimental que muestran alto nivel de logro esta dimensión, es por ello que se rechaza la hipótesis nula que menciona la igualdad de los datos para ambos grupos y se confirma la hipótesis alterna, así como también se puede mencionar que “El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de adaptación social de los

niños de 5 años de la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019”

Contraste de Hipótesis Específica 3

Ho (Me1 = Me2). El programa aprendo jugando no influye significativamente en el desarrollo de la autoestima de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019

Ha (Me1 ≠ Me2). El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de la autoestima de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019.

Nivel de Significancia 5% (0,05)

Estadístico de prueba: Estadístico de prueba: U de Mann Whitney.

Regla de Decisión

Si $p \leq 0.05$ se rechaza Ho.

Tabla 21

Dimensión desarrollo de la autoestima, según grupos de estudio

Estadísticos de contraste ^c	Estadísticos pretest	Estadísticos postest
U de Mann – Whitney	307,000	225,500
Z	-0,994	-2,975
Sig. Asintót (bilateral)	p = 0,320	p =0,003

c. Variable de agrupación: Grupo

Nota: Tomado del Instrumento aplicado

Tabla 22

Dimensión desarrollo de la autoestima, rangos según test y grupo

	Test-Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
desarrollo de la autoestima	Pretest_control	26	25,31	658,00
	Pretest_Experi mental	27	28,63	773,00
	Total	53		
	Postest_control	26	22,17	576,50
	Postest_Experi mental	27	31,65	854,50
	Total	53		

Nota: Tomado del Instrumento aplicado

En el pre test en cuanto a la dimensión autoestima, tanto en el grupo control como experimental los puntajes señalan que se encuentran en niveles similares, es decir que no se encuentra diferencias significativas en la prueba de U-Mann-Whitney: $p=0,320 > 0,05$ y $Z=-0,994 > -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza). Sin embargo, se puede concluir que “El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de la autoestima de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019”, debido a que, los puntajes en el post test señalan que a raíz de la aplicación del programa, el grupo experimental obtuvo mayor porcentaje de alumnos que se encuentran en el nivel de logro alto, 92.6%, mientras que el grupo de control tiene porcentajes de 57.7%, dichas diferencias son estadísticamente significativas en la prueba U-Mann-Whitney: $p=0,003 < 0,05$ y $Z=-2,975 < -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza), por lo tanto rechazamos la hipótesis nula (H_0 de igualdad) y aceptamos la alterna (H_1).

Contraste de Hipótesis Específica 4

Ho (Me1 = Me2). El programa aprendo jugando no influye significativamente en el desarrollo de la asertividad de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019

Ha (Me1 ≠ Me2). El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de la asertividad de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019.

Nivel de Significancia 5% (0,05)

Estadístico de prueba: Estadístico de prueba: U de Mann Whitney.

Regla de Decisión

Si $p \leq 0.05$ se rechaza H_0 .

Tabla 23

Dimensión desarrollo de la asertividad, según grupos de estudio

Estadísticos de contraste ^c	Estadísticos	Estadísticos
	pretest	postest
U de Mann – Whitney	266,500	229,500
Z	-1,949	-3,311
Sig. Asintót (bilateral)	$p = 0,51$	$p = 0,001$

c. Variable de agrupación: Grupo

Nota: Tomado del Instrumento aplicado

Tabla 24

Dimensión: desarrollo de la asertividad, rangos según test y grupo

	Test-Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
desarrollo de la asertividad	Pretest_control	26	23,75	617,50
	Pretest_Experi mental	27	30,13	813,50
	Total	53		
	Postest_control	26	22,33	580,50
	Postest_Experi mental	27	31,50	850,50
	Total	53		

Nota: Tomado del Instrumento aplicado

Se puede concluir que “El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de la asertividad de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019”, puesto que los puntajes en el pre test no muestran diferencias estadísticamente significativas entre los grupos, es decir se presentan en condiciones similares U-Mann-Whitney: $p=0,51 > 0,05$ y $Z=-1,949 > -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza). Sin embargo, a raíz de la aplicación del programa a los estudiantes que forman parte del grupo experimental, se puede notar la presencia de diferencias estadísticamente significativas en los puntajes des post test U-Mann-Whitney: $p=0,001 < 0,05$ y $Z=-3,311 < -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza), dichas diferencias oscilan en que el grupo de control señala que solo el 65.4% de los alumnos obtienen altos niveles de asertividad, mientras que en aquellos donde se aplicó el programa el 100% de los estudiantes presentan nivel de logro máximo, por lo tanto rechazamos la hipótesis nula (H_0 de igualdad) y aceptamos la alterna (H_1).

Contraste de Hipótesis Específica 5

H_0 ($Me_1 = Me_2$). El aprendo jugando no influye significativamente en el desarrollo de la independencia personal de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019.

H_a ($Me_1 \neq Me_2$). El aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de la independencia personal de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019..

Nivel de Significancia 5% (0,05)

Estadístico de prueba: Estadístico de prueba: U de mann Whitney.

Regla de Decisión

Si $p \leq 0.05$ se rechaza H_0 .

Tabla 25

Dimensión desarrollo de la independencia personal, según grupos de estudio

Estadísticos de contraste ^c	Estadísticos pretest	Estadísticos postest
U de Mann – Whitney	346,000	185,000
Z	-0,131	-3,677
Sig. Asintót (bilateral)	p = 0,896	p =0,000

c. Variable de agrupación: Grupo

Nota: Tomado del Instrumento aplicado

Tabla 26

Dimensión desarrollo de la independencia personal, rangos según test y grupo

	Test-Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
el desarrollo de la independencia	Pretest_control	26	26,81	697,00
	Pretest_Experimental	27	27,19	734,00
	Total	53		
	Postest_control	26	20,62	536,00
	Postest_Experimental	27	33,15	895,00
	Total	53		

Nota: Tomado del Instrumento aplicado

El Nivel de logro en el desarrollo de la independencia personal de los niños de inicial de la Institución Educativa Privada San Martín de Porres de Santa Anita en el 2019, tanto para el grupo control y experimental presentan condiciones iniciales similares con prueba de U-Mann-Whitney: $p=0,896 > 0,05$ y $Z=-0,131 > -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza) en los puntajes obtenidos durante el pretest.

Por otro lado el Nivel de logro en el desarrollo de la independencia personal de los niños de inicial de la Institución Educativa Privada San Martín de Porres de Santa Anita, en el postest, los niños del grupo experimental presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control U-Mann-Whitney: $p=0,000 < 0,05$ y $Z=-3,677 < -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza), además, de presentar mejores resultados en sus calificaciones con mayores niveles en su rango promedio. Asimismo en su figura respectiva,

se observa una diferencia significativa en las calificaciones finales (postest) entre los niños del grupo de control con 46,2% en el nivel alto frente al experimental con 92,6% en el nivel alto, siendo éstos últimos los que obtuvieron mayores Logros en el desarrollo de la independencia personal, por lo tanto rechazamos la hipótesis nula (H0 de igualdad) y aceptamos la alterna (H1) concluyendo:

“El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de la independencia personal de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019”

Contraste de Hipótesis Específica 6

Ho (Me1 = Me2). El programa aprendo jugando no influye significativamente en el desarrollo del optimismo de los niños de 5 años en la institución educativa inicial privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019..

Ha (Me1 ≠ Me2). El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo del optimismo de los niños de 5 años en la institución educativa inicial privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019.

Nivel de Significancia 5% (0,05)

Estadístico de prueba: Estadístico de prueba: U de mann Whitney.

Regla de Decisión

Si $p \leq 0.05$ se rechaza Ho.

Tabla 27
Dimensión desarrollo del optimismo, según grupos de estudio

Estadísticos de contraste ^c	Estadísticos	Estadísticos
	pretest	postest
U de Mann – Whitney	322,000	228,000
Z	-0,620	-3,102
Sig. Asintót (bilateral)	p = 0,536	p =0,002

c. Variable de agrupación: Grupo

Nota: Tomado del Instrumento aplicado

Tabla 28

Dimensión desarrollo del optimismo, rangos según test y grupo

	Test-Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
desarrollo del optimismo	Pretest_control	26	25,88	673,00
	Pretest_Experi mental	27	28,07	758,00
	Total	56		
	Postest_control	26	22,27	579,00
	Postest_Experi mental	27	31,56	852,00
	Total	56		

Nota: Tomado del Instrumento aplicado

En general se puede afirmar que “El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo del optimismo de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019”, debido a que en el pre test los puntajes del grupo control y experimental son similares en la prueba de U-Mann-Whitney: $p=0,536 > 0,05$ y $Z=-0,620 > -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza), es decir que los estudiantes presentan semejantes puntajes en cuanto al optimismo; sin embargo, luego de aplicar el programa únicamente en los miembros del grupo experimental, en el post test evaluado en ambos grupos, se encontró una diferencia estadísticamente significativa, U-Mann-Whitney: $p=0,002 < 0,05$ y $Z=-3,102 < -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza), siendo que aquellos a quienes no se les aplicó la intervención obtuvieron 61.5% de estudiantes que alcanzaron el máximo nivel, mientras que el grupo experimental señala al 96.3% de estudiantes que presentan dicho nivel.

Es debido a estos resultados que se rechaza la hipótesis nula, que señala la igualdad entre los datos de ambos grupos y se acepta la hipótesis alterna, la cual menciona la existencia de una diferencia entre los puntajes.

Contraste de Hipótesis Específica 7

Ho (Me1 = Me2). El programa aprendo jugando no influye significativamente en el desarrollo de las respuestas emocionales de los niños de 5 años en la institución educativa privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019..

Ha (Me1 ≠ Me2). El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de las respuestas emocionales de los niños de 5 años en la

Nivel de Significancia 5% (0,05)

Estadístico de prueba: Estadístico de prueba: U de mann Whitney.

Regla de Decisión

Si $p \leq 0.05$ se rechaza H_0 .

Tabla 29

Dimensión desarrollo de las respuestas emocionales, según grupos de estudio

Estadísticos de contraste ^c	Estadísticos pretest	Estadísticos postest
U de Mann – Whitney	327,000	270,000
Z	-0,630	-2,626
Sig. Asintót (bilateral)	p = 0,529	p =0,009

c. Variable de agrupación: Grupo

Nota: Tomado del Instrumento aplicado

Tabla 30

Dimensión: desarrollo de las respuestas emocionales, rangos según test y grupo

	Test-Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
desarrollo de las respuestas emocionales	Pretest_control	26	27,92	726,00
	Pretest_Experimental	27	26,11	705,00
	Total	53		
	Postest_control	26	23,88	621,00
	Postest_Experimental	27	30,00	810,00
	Total	53		

Nota: Tomado del Instrumento aplicado

En primer lugar, se evidencia que, en relación a los puntajes del pre test, los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa estudiada, muestran puntajes similares con prueba de U-Mann-Whitney: $p=0,529 > 0,05$ y $Z=-0,630 > -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza), lo que afirma que antes de la aplicación del programa, ambos grupos se encuentran en niveles semejantes en dicha dimensión.

Asimismo, se pudo comprobar que “El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de las respuestas emocionales de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019”, debido a que en los puntajes obtenidos en el post test tanto del grupo control como experimental, se pudo notar

que existe diferencias estadísticamente significativa en ambos grupos, U-Mann-Whitney: $p=0,009 < 0,05$ y $Z=-2,626 < -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza) , entonces tomando en cuenta que el grupo de control obtuvo que el 76.9% de estudiantes que alcanzan el nivel alto y que el grupo experimental muestra que la totalidad, 100%, de alumnos presentan el máximo nivel de logro, se puede afirmar que el programa tiene efectos positivos y significativos en cuanto al incremento de la habilidad de respuestas emocionales. Es preciso mencionar, que a raíz de los resultados observados se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna.

Anexo 19

PROGRAMA APRENDO JUGANDO

Autora:

Elizabeth Mercedes Vegas Palomino

“El programa aprendo jugando”

I. Presentación

El programa aprendo jugando es un conjunto de estrategias pedagógica lúdicas cuyo propósito es prevenir algunos problemas socio emocionales de los niños además de promover el desarrollo de las competencias emocionales consideradas como “el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales” (Bisquerra y Matos, 2019.p.36). El Programa aprendo jugando (PAJ) responde a la necesidad de reformar la educación a través de la reestructuración de pensamientos a favor del bienestar socio emocional de los estudiantes y de poder enfrentar a los retos de la sociedad del conocimiento, al respecto Morín (2000, en Morales, 2016, p.1) manifiesta que para reformar pensamientos es necesario la reestructuración del pensamiento en complejidad que permita ver a la realidad como un sistema complejo. Desde este punto de vista se considera necesario tomar en cuenta que la acción del educador no debe ser sólo transmitir conocimiento y ver los procesos de enseñanza-aprendizaje de manera simple, independiente, descontextualizada a la realidad sino por lo contrario; la tarea educativa debe promover el desarrollo del conocimiento de manera integral que responda a las características de un determinado tiempo y espacio, desde este pensamiento no hay verdades completas ni absolutas, la incertidumbre y el error está presente en todo conocimiento. En esta línea de pensamiento el programa aprendo jugando responde al enfoque del socio formativo complejo (ESC) definido por Tobón (2008, p.26) quien afirma que para viabilizar el logro de competencias en la formación de las personas es necesario vincular las acciones pedagógicas con la realidad donde se desenvuelve, permitiendo el incremento de capacidades cognitivas, emocionales y sociales es decir en todas las dimensiones de las personas. Además el programa está lo fortalece teóricamente los aportes de la teorías socio constructivista de Vigotsky, cognoscitiva de Piaget, ecologista de Bronfenbrenner, la teoría del aprendizaje social o del modelado de Bandura y los aportes de la neuro ciencias.

El programa aprendo jugando está conformada por siete módulos donde se utiliza el juego como estrategia de acercamiento del niño con su contexto permitiéndole la reflexión

sobre situaciones de su entorno, asumiendo compromisos para mejorar la convivencia y por tanto el bienestar emocional del estudiante.

- Módulo 1: Habilidades de adaptación a las tareas
- Módulo 2: Habilidades de adaptación social
- Módulo 3: Habilidades de autoestima
- Módulo 4: Habilidades de asertividad
- Módulo 5: Habilidades de independencia personal
- Módulo 6: Habilidades de optimismo
- Módulo 7: Habilidades de respuesta emocional

II. Objetivos

2.1 General: Incrementar las habilidades socio emocionales necesarias para una mejor interrelación personal en la familia, la escuela y la comunidad que contribuyan en su bienestar emocional y social.

2.2 Específicos:

2.2.1 Propiciar en los niños y las niñas su adaptación en las tareas en el colegio.

2.2.2 Propiciar en los niños y niñas su adaptación social

2.2.3 Incrementar en los y las participantes su nivel de autoestima.

2.2.4 Incrementar en los y las participantes las destrezas y habilidades asertivas para mejorar su comunicación

2.2.5 Incrementar las habilidades de autonomía e independencia.

2.2.6 Propiciar el desarrollo de las habilidades del optimismo.

2.2.7 Propiciar el desarrollo de las habilidades en respuesta emocionales en el control de sus emociones.

III. Estrategias

3.1 Participantes: Niños de 5 años de la IEP San Martin de Porres

3.2 Duración del programa: 08 semanas

3.3 Número de sesiones por semana: 3 (Lunes, miércoles, viernes)

3.4 Tiempo de la sesión: 15 a 20 minutos

IV. Cronograma de actividades

Módulos	SETIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	N° Sesiones
Módulo 1: Habilidades de adaptación a las tareas	16,18,20			3
Módulo 2: Habilidades de adaptación social	23,25,27,30			4
Módulo 3: Habilidades de autoestima		2,4,7		3
Módulo 4: Habilidades de asertividad		9,11,21		3
Módulo 5: Habilidades de independencia personal		23,25,28		3
Módulo 6: Habilidades de optimismo		30	4,6,8	4
Módulo 7: Habilidades de respuesta emocional			11,13	2

V. Desarrollo de las Sesiones

MODULO I	HABILIDADES DE ADAPTACIÓN A LAS TAREAS				
Objetivo del Módulo	Propiciar en los niños y las niñas su adaptación en las tareas en el colegio				
Sesión: 1	Juguemos con las palmadas	Aprendizaje esperado	Fortalecer la atención en la clase	Desempeño	Responde a consignas
Tiempo	20	Materiales	Panel, plumón, papelote, imágenes		
INICIO	<p>La maestra saluda a los niños , luego da a conocer el propósito del juego: mencionando que hoy nos divertiremos jugando y aprenderemos juntos a prestar atención luego se fomenta el dialogo a través de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Nos gusta jugar? ¿qué necesitamos para jugar y divertirnos</p> <p>¿Todos debemos siempre estar atentos?</p> <p>¿Por qué es importante escuchar con atención? ¿Se establecen los compromisos del juego?</p>				
DESARROLLO	<p>La maestra muestra siluetas de palma de manos, y comenta que cada silueta representa una palmada y que todos debemos prestar atención porque por cada silueta de la manito haremos una palma y daremos tantas palmadas como silueta de manos vemos en la pizarra.</p> <p>El juego puede variar según la cantidad de imágenes, se puede hacer pequeños concursos entre compañeros o aumentar otras imágenes que pueden tener otra representación (como dar golpes en el piso con los pies etc.</p>				
CIERRE	<p>Reflexionamos a través de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Les gustó el juego? ¿Por qué? ¿Por qué algunos amigos se equivocaron?</p>				

	<p>¿Todos estuvimos atentos? ¿Es importante siempre poner atención?</p> <p>¿Qué aprendimos?</p> <p>Escribimos nuestra consigna: “Yo presto atención siempre”</p> <p>Nos despedimos cantando la canción: Yo presto atención.</p>
--	---

MODULO I		HABILIDADES DE ADAPTACIÓN A LAS TAREAS			
Objetivo del Módulo	Propiciar en los niños y las niñas su adaptación en las tareas en el colegio				
Sesión: 2	El rey manda	Aprendizaje esperado	Promover la adaptación al ritmo del trabajo	Desempeño	Hace las tareas solicitadas.
Tiempo	20	Materiales	Capa, corona, títere, cetro, papelote, colores etc.		
INICIO	<p>Después de saludarnos y recordar el juego anterior, se da a conocer los propósitos del juego: Hoy aprenderemos a seguir consigas u órdenes para divertirnos mejor.</p> <p>Luego se fomenta el diálogo a través de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Quién es un rey? ¿Qué hace el rey? ¿Por qué debemos obedecer sus ordenes</p> <p>¿Por qué es importante escuchar obedecer y hacer las tareas solicitadas?</p> <p>Se establecen los compromisos del juego.</p>				
DESARROLLO	<p>Los niños y niñas salen al patio, la maestra presenta a títere cuyo nombre es el Rey Simón mencionado las cualidades de él, como por ejemplo: Simón es un amigo que le gusta que los niños y niñas estén atentos y realicen lo que él manda de lo contrario él se molesta y se va.</p> <p>El juego se inicia con la frase: Simón dice que: Todos saltemos, Las niñas den un grito. Los niños corran etc.</p> <p>Los niños o niñas que no realizan las órdenes de Simón saldrán del juego. Luego la maestra coloca a un niño o niña la corona, la capa y cetro indicando él o ella dará las órdenes a sus compañeros.</p> <p>El juego puede variar se puede hacer en pares, grupos pequeños</p>				
CIERRE	<p>Reflexionamos a través de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Les gustó el juego? ¿Por qué? ¿Por qué algunos amigos no siguieron las órdenes del Rey Simón? ¿Todos estuvimos atentos? ¿Es importante hacer las tareas que solicitadas? ¿Qué aprendimos?</p>				

	Escribimos nuestra consigna: “Con atención obedecerás mejor las órdenes” y la decoramos. Nos despedimos cantando la canción: Me gusta obedecer a la primera.
--	---

MODULO I		HABILIDADES DE ADAPTACIÓN A LAS TAREAS			
Objetivo del Módulo	Propiciar en los niños y las niñas su adaptación en las tareas en el colegio				
Sesión: 3	Los tigres y leones	Aprendizaje esperado	Promover la adaptación al ritmo del trabajo	Desempeño	Se adecua al ritmo promedio de trabajo del curso.
Tiempo	20	Materiales	Silla, mesas.		
INICIO	<p>Después de saludarnos y recordar el juego anterior, se da a conocer el propósito del juego: Hoy aprenderemos a seguir consigas de un cuento. Luego se fomenta el diálogo a través de las siguientes preguntas: ¿Qué animales conoces? ¿Cuáles son las características de un león o tigre? ¿A cuál de ellos te gustaría representar?</p> <p>La maestra explica el juego: Para divertirnos debemos estar muy atentos y hacer los que nos indica el cuento según el animal que cada uno de ustedes representaran (tigres o leones)</p> <p>Se establecen los compromisos del juego.</p>				
DESARROLLO	<p>Los niños y niñas salen al patio, la maestra inicia el juego narrando un cuento:</p> <p>Era un lindo día de sol, en la selva verde y hermosa se encontraban caminando muy alegres los tigres y leones, ellos saltaban y reían. De pronto empezó a llover los tigres corrieron se protegieron debajo de las sillas mientras que los leones se colocaron debajo de las mesas. Luego la lluvia paró y el sol volvió a brillar, a lo lejos apareció un lindo arcoíris, los primeros en salir fueron los leones quienes hicieron una ronda y giraban rápidamente. Los tigres salieron con mucho temor pero se dieron cuenta que se acercaba un cazador, corrieron a avisar a los leones, para</p>				

	<p>protegerse del cazador todos se subieron a las sillas ahí cansados de esperar que se retire el cazador se quedaron dormidos. (el juego puede tener otras variantes aumentando otras escenas del cuento)</p>
CIERRE	<p>Reflexionamos a través de las siguientes preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿Por qué? ¿Todos nos esforzamos para hacer lo que nos indicaba el cuento? ¿Es importante seguir al grupo? ¿Qué aprendimos? Recordamos nuestra consigna: “Con atención obedeceremos mejor”. Nos despedimos cantando la canción: Me gusta obedecer a la primera.</p>

MODULO II	ADAPTACIÓN HABILIDADES SOCIAL				
Objetivo del Módulo	Propiciar en los niños y niñas su adaptación social				
Sesión: 4	Las estatuas	Aprendizaje esperado	Respetar las normas del juego	Desempeño	Acepta y respeta reglas
Tiempo	20´	Materiales	papelote, colores etc.		
INICIO	<p>Después de saludarnos y recordar el juego anterior, se da a conocer el propósito del juego: Hoy aprenderemos a respetar las reglas para seguir divirtiéndonos mejor.</p> <p>Se fomenta el dialogo a través de las siguientes preguntas: ¿Qué es una estatua? ¿Qué hacen? ¿Qué es una norma o regla? ¿Qué reglas tienes en casa? ¿Los juegos tienen reglas? ¿Por qué debemos respetar las reglas? Se establecen los compromisos del juego.</p>				
DESARROLLO	<p>Los niños y niñas salen al patio, la maestra explica las reglas del juego que todos debemos estar atentos para cumplirlas: Se elegirá a un niño o niña, quien tocará a un compañero para convertirlo en estatua. Los demás niños deberán correr para evitar ser estatuas.</p>				

	<p>Los niños pueden desencantar al niño que se convirtió en estatua dándole la mano.</p> <p>Variaciones del juego se puede utilizar música o pandereta para dar inicio o finalizar el juego.</p>
CIERRE	<p>Reflexionamos a través de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Les gustó el juego? ¿Todos respetamos las reglas? ¿Nos divertimos? ¿Por qué? ¿Es importante respetar las normas? ¿Qué aprendimos?</p> <p>Escribimos nuestra consigna: “Respetar las reglas nos hace felices.”</p> <p>Dibujamos en grupo nuestro juego y lo exponemos</p>

MODULO II	ADAPTACIÓN HABILIDADES SOCIAL				
Objetivo del Módulo	Propiciar en los niños y niñas su adaptación social				
Sesión: 5	Un señor con sombrero	Aprendizaje esperado	Fortalecer la amistad entre los compañeros	Desempeño	Tiene amigos/as con quien jugar
Tiempo	20´	Materiales	papelote, colores etc.		
INICIO	<p>Después de saludarnos y recordar el juego anterior, se da a conocer el propósito del juego: Fortaleceremos nuestra amistad jugando todos juntos</p> <p>Se fomenta el dialogo a través de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Todos tenemos amigos? ¿Quién es tu amigo/a? ¿Por qué es tu amigo/a? ¿Qué hacemos cuando nos molestados con nuestros amigos? ¿Qué pasaría si no tenemos amigos? ¿Por qué debemos querer y respetar a nuestros compañeros?</p> <p>Se establecen los compromisos del juego.</p>				
DESARROLLO	<p>La maestra junto con los niños y niñas del aula observan el video: https://www.youtube.com/watch?v=EHxQCCGDQ1g, un señor con sombrero, aprendemos la canción.</p>				

	<p>En el patio jugamos a tocar a nuestros compañeros al ritmo y siguiendo las consignas de la canción:</p> <p>Un señor muy alto y con sombrero me dijo toca el hombro de tu compañero Y yo lo hice lala ,lará, lará ...</p> <p>Variaciones del juego se puede realizar en círculo o caminando utilizando otras partes del cuerpo</p> 
CIERRE	<p>Reflexionamos a través de las siguientes preguntas: ¿Les gustó el jugar con sus amigos? ¿Nos divertimos? ¿Debemos jugar con cuidado para no dañar al compañero? ¿Cuándo pedimos disculpas? ¿Qué aprendimos?</p> <p>Escribimos nuestra consigna: ¡Los amigos se respetan y se ayudan siempre! Hacemos una tarjeta a mi amigo</p>

MODULO II	ADAPTACIÓN HABILIDADES SOCIAL				
Objetivo del Módulo	Propiciar en los niños y niñas su adaptación social				
Sesión: 6	Dados de las disculpas	Aprendizaje esperado	Precisa conductas por las que se merecen pedir disculpa.	Desempeño	Pide disculpas
Tiempo	20´	Materiales	Dado, papelote, colores etc.		
INICIO	<p>Previamente la maestra elabora un dado, de tres caras de color rojo y 3 amarillas.</p> <p>Después de saludarnos y recordar el juego anterior, se da a conocer el propósito del juego: aprenderemos juntos cuando debemos pedir disculpa</p> <p>Se fomenta el dialogo a través de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Alguna vez han pedido disculpas? ¿Cómo nos sentimos cuando nos equivocamos o dañamos a alguien sin querer? ¿Cómo nos sentimos cuando nos disculpan? ¿Alguna vez has disculpado a alguien? ¿Por qué debemos aprender a pedir disculpas?</p>				

	Se establecen los compromisos del juego.
DESARROLLO	<p>La maestra junto con los niños sale al patio y forman un círculo y lanza el dado a un niño éste lo recibe y lo lanza hacia arriba al caer se observa que color de la cara (si cae en amarillo relatará una situación real o ficticia donde él disculpó a otra persona; si cae en rojo por lo contrario relatará una situación donde él pidió disculpas) finalmente después del relato lanzará el dado hacia otro compañero que realizará la misma acción.</p> <p>Variaciones del juego se puede realizar caminando , corriendo al compás de diversos ritmos etc.</p>
CIERRE	<p>Reflexionamos a través de las siguientes preguntas: ¿Les gustó el jugar con sus amigos? ¿Nos divertimos? ¿Pedir disculpas nos hace más amigos? ¿Cuándo pedimos disculpas? ¿Qué aprendimos?</p> <p>Recordamos nuestra consigna: ¡Los amigos se respetan y se ayudan siempre!</p> <p>Dibujamos situaciones que merecen pedir disculpas y lo comentamos en familia.</p>

MODULO II	ADAPTACIÓN HABILIDADES SOCIAL				
Objetivo del Módulo	Propiciar en los niños y niñas su adaptación social				
Sesión: 7	Bailemos con nuestros juguetes	Aprendizaje esperado	Promover actitudes generosas	Desempeño	Comparte.
Tiempo	20´	Materiales	papelote, colores etc.		
INICIO	<p>Previamente se indica a los niños traer su juguete favorito de casa.</p> <p>Después de saludarnos y recordar el juego anterior, se da a conocer los propósitos del juego: Hoy todos compartiremos con nuestros juguetes y fortaleceremos la amistad</p> <p>Se fomenta el dialogo a través de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué significa compartir? ¿Eres generoso? ¿Cuáles son las palabras y frases que nos ayudan a ser generosos? ¿Qué es lo opuesto a ser generosos? ¿Cuáles son las palabras o frases y a voz cuando somos egoístas? ¿Por qué debemos compartir y ayudarnos en el salón?</p> <p>Se establecen los compromisos del juego.</p>				
DESARROLLO	<p>La maestra pide que todos tengan su juguete en la mano. Se explica que bailarán mientras que escuchen la música y cuando se detenga intercambiarán su juguete, con buena actitud con otro compañero. Se repetirá tantas veces el juego procurando que intercambien con la mayor cantidad de compañeros. Recordar que al entregar su juguete deben decir: ¡te presto mi juguete! ¡Gracias! y ¡yo te entrego el mío!</p>				
CIERRE	<p>Reflexionamos a través de las siguientes preguntas: ¿Les gustó compartir sus juguetes? ¿Nos divertimos? ¿Cómo te sientes ahora? ¿Ser generosos nos hace más amigos? ¿Qué aprendimos?</p> <p>Recordamos nuestra consigna: Los amigos se respetan y ayudan siempre.</p> <p>Dibujamos en equipo cuando somos generosos y comentamos en familia.</p>				

MODULO III	AUTOESTIMA				
Objetivo del Módulo	Incrementar en los y las participantes su nivel de autoestima.				
Sesión: 8	Las gafas positivas	Aprendizaje esperado	Percibe valoración escolar	Desempeño	Escucha la valoración de sus compañeros hacia su persona.
Tiempo	20´	Materiales	Gafas, papelote, colores etc.		
INICIO	<p>Después de saludarnos y recordar el juego anterior luego se da a conocer el propósito del juego: Conoceremos más a nuestros amigos Se fomenta el dialogo a través de las siguientes preguntas: ¿Todos tenemos amigos? ¿Cómo son nuestros amigos? ¿Quieres conocer más de tus amigos y amigas? Se establecen los compromisos del juego.</p>				
DESARROLLO	<p>La maestra entregará a todos los niños unas gafas a través de las cuales podrán ver sólo lo positivo que hay a su alrededor.</p> <p>La maestra utilizando el multimedia proyectará las fotos de todos niños y niñas del aula indicando sus nombres, los niños se colocarán sus gafas positivas, irán mencionando cualidades de sus compañeros, por ejemplo: Juan es bueno porque me presta sus juguetes... María me ayuda a pintar... Luego de mencionar las cualidades aplaudimos las buenas actitudes de nuestros compañeros.</p> <p>Se puede variar el juego cambiando de gafas entre los compañeros.</p> <p>Finalizan dándose todos abrazos y muestras de afecto entre ellos.</p>				
CIERRE	<p>Reflexionamos a través de las siguientes preguntas: ¿Les gustó ponerse las gafas positivas? ¿Te agradó lo que dijeron de tu persona? ¿Cómo te sientes ahora? ¿Aprenderemos a ver lo bueno de nuestros amigos? ¿Qué aprendimos?</p> <p>Elaboramos nuestra consigna: ¡Miremos siempre lo positivo de nosotros y de los demás!</p>				

MODULO III	AUTOESTIMA				
Objetivo del Módulo	Incrementar en los y las participantes su nivel de autoestima.				
Sesión: 9	Mi gran tesoro.	Aprendizaje esperado	Reconocer y valorar sus cualidades	Desempeño	Menciona sus cualidades
Tiempo	20´	Materiales	Caja ,espejo, papelote, colores etc.		
INICIO	<p>Después de saludarnos y recordar el juego anterior se da a conocer el propósito del juego: EL juego del tesoro nos enseñará lo valiosos que somos.</p> <p>Se fomenta el dialogo a través de las siguientes preguntas: ¿Cuál es tu mejor tesoro? ¿Por qué lo consideras tu tesoro? ¿Qué debemos hacer para proteger nuestro tesoro Se establecen los compromisos del juego.</p>				
DESARROLLO	<p>La maestra previamente elabora un cofre de cartón y esconde un espejo dentro de éste y explica que adentro hay un tesoro único. Genera mucha curiosidad por parte de los niños y niñas.</p> <p>Los alumnos abrirán el cofre uno por uno, sin decir a nadie lo que ven. Al final, la maestra solicita que digan a todos sus compañeros qué tesoro han visto y les pregunta ¿Por qué? son únicos, maravillosos (ejemplo: el color de sus ojos, su sonrisa, su cabello etc.). Descubrirán que el tesoro que estaba dentro del cofre son ellos mismos</p> <p>Variaciones del juego se puede realizar el juego en círculo o caminando</p>				
CIERRE	<p>Reflexionamos a través de las siguientes preguntas: ¿Quién es tu gran tesoro? ¿Por qué eres un tesoro? ¿Qué debes hacer para cuidarte? ¿Qué aprendimos?</p> <p>Elabora una medalla y se la coloca con la frase: “Soy único e importante”</p> <p>Recordamos nuestra consigna: ¡Miremos siempre lo positivo de nosotros y de los demás!</p>				

MODULO III	AUTOESTIMA				
Objetivo del Módulo	Incrementar en los y las participantes su nivel de autoestima.				
Sesión: 10	¡Yo puedo!	Aprendizaje esperado	Reconoce y valora su esfuerzo	Desempeño	Se muestra contento/a de su trabajo escolar
Tiempo	20´	Materiales	Pelota, papelote, colores etc.		
INICIO	<p>Después de saludarnos y recordar el juego anterior se da a conocer el propósito del juego: Hoy demostraremos que podemos hacer muchas cosas porque todos tenemos talento.</p> <p>Se fomenta el dialogo a través de las siguientes preguntas: ¿Qué cosas te gustan hacer? ¿Qué cosas puedes hacer? ¿Cuál es tu talento? ¿Cómo puede ayudar tu talento a otros amigos? Se establecen los compromisos del juego.</p>				
DESARROLLO	<p>Los niños en el patio forman un círculo grande, al centro la maestra iniciará el juego diciendo la frase ¡Yo puedo! Seguidamente de un talento o cualidad. (Por ejemplo: “Yo puedo bailar marinera” “yo puedo dibujar bonito” “Yo puedo hacer mis tareas solo”). Todos los que puedan hacer lo mismo que la maestra pasan al centro del círculo y reciben los aplausos del grupo.</p> <p>Luego otro niño puede reiniciar el juego mencionando su talento o cualidad.</p>				
CIERRE	<p>Reflexionamos a través de las siguientes preguntas: ¿El talento nos hace feliz? ¿Por qué algunos tenemos la misma cualidad o talento? ¿De qué le puede servir nuestro talento para ayudar a los demás? ¿Cómo podemos mejorar nuestro talento? ¿Qué aprendimos?</p> <p>Recordamos nuestra consigna: ¡Miremos siempre lo positivo de nosotros y de los demás!</p>				

MODULO IV	ASERTIVIDAD				
Objetivo del Módulo	Incrementar en los y las participantes las destrezas y habilidades asertivas para mejorar su comunicación				
Sesión: 11	Tortuga dragón, persona	Aprendizaje esperado	Expresar ideas, sentimientos de forma positiva	Desempeño	Logra expresar sus ideas, sentimientos en forma positiva
Tiempo	20´	Materiales	Títeres, papelote, colores etc.		
INICIO	<p>Después de saludarnos y recordar el juego anterior se da a conocer el propósito del juego: Aprenderemos a comunicarnos de forma positiva para no dañar a nadie.</p> <p>Se fomenta el dialogo a través de las siguientes preguntas: ¿Cómo es la tortuga? ¿Cómo es el dragón? ¿Cómo se comunican estos animalitos? ¿Cómo se comunican las personas? ¿Con qué animalito te identificas? ¿Cómo nos debemos comunicar o decir algo? ¿Qué aprendimos?</p>				
DESARROLLO	<p>Los niños y niñas formarán un semicírculo y la maestra se ubicará en frente. Al inicio será necesario explicar los tres tipos de comunicación, utilizando la figura de una tortuga, un dragón y una persona. El dragón es un animal que cuando se molesta arroja fuego, por ello las personas que gritan, insultan y dicen palabras que ofenden y hacen daños a otros se parecen al dragón. La tortuga es muy tranquilita tiene vergüenza de hablar y decir lo que piensa, se esconde en su caparazón porque no sabe defender. La persona es la que utiliza la palabra para comunicar lo que siente y piensa siempre con respeto sin hacer daño a los demás.</p> <p>Se inicia el juego dividiendo al grupo en los niños que preguntan o piden y el otro que escuchan y responden.</p> <p>La maestra, sacará de una bolsa la consigna. (Ejemplo: Pedimos una goma al estilo de la tortuga)</p> <p>Los niños y niñas comentan como se sienten cuando han pedido la goma al estilo de la tortuga. Así se continuará el juego con otros pedidos y en otros estilos.</p> <p>Finalizan dándose todos abrazos y muestras de afecto entre ellos.</p>				
CIERRE	<p>Reflexionamos a través de las siguientes preguntas: ¿Cómo te gusta que se comuniquen contigo? ¿Todos pedimos respeto siempre? ¿Te gustó el juego? ¿Cómo te comunicarás con tus compañeros? ¿Qué aprendimos?</p> <p>Elaboramos en equipo la frase o consigna motivadora: ¡Hablo y escucho para dar alegría!</p> <p>Finalizan la actividad abrazándose entre todos, elaborar su títere del dragón, la tortuga y la persona para comentar en la familia.</p>				

MODULO IV	ASERTIVIDAD				
Objetivo del Módulo	Incrementar en los y las participantes las destrezas y habilidades asertivas para mejorar su comunicación				
Sesión: 12	La caja de los sentimientos	Aprendizaje esperado	Responder a preguntar de manera asertiva	Desempeño	Se ofrece a resolver preguntas en clase.
Tiempo	20´	Materiales	Caja de sorpresa, imágenes ,papelote, colores etc.		
INICIO	<p>Previamente la maestra prepara la caja de los sentimientos con las imágenes que representan las emociones de alegría, tristeza, enfado.</p> <p>Después de saludarnos y recordar el juego anterior. Formamos un semicírculo en el patio luego saludamos a los niños y niñas para dar a conocer el propósito del juego: aprendemos a responder preguntas de manera positiva. Iniciamos el dialogo a través de las siguientes preguntas: ¿qué nos hace feliz? ¿Por qué nos sentimos triste? ¿Cuándo nos enfadamos? ¿Qué nos da miedo?</p>				
DESARROLLO	<p>El juego se inicia cuando la maestra pone al centro la caja de los sentimientos dentro de ella hay figuras de caras que representan la alegría, tristeza, miedo, enfado etc. los niños y niñas harán una ronda al compás de una canción al término de ésta el niño elegido saca una figura y la presenta a su compañeros ellos preguntarán según la imagen. (Ejemplo: Si saca la cara feliz de la caja, ellos dirán ¿Por qué estás feliz? El niño responderá con cortesía y respeto a sus compañeros) Se concluye el juego cuando todos los niños han tenido la oportunidad de responder y expresarse de forma asertiva respetando a sus compañeros. Finalizan la actividad abrazándose entre todos</p>				
CIERRE	<p>Al concluir el juego reflexionamos a través de las siguientes preguntas: ¿cómo nos sentimos cuando podemos expresarnos? ¿Cómo debemos escuchar a nuestros compañeros? ¿Cómo debemos responder a preguntas? ¿Qué aprendimos? Finalmente los niños y niñas dibujan lo que les hace feliz y lo colocan en el panel del aula.</p> <p>Recordamos la frase o consigna motivadora: ¡Hablo y escucho a los demás para dar alegría!</p>				

MODULO IV		ASERTIVIDAD			
Objetivo del Módulo	Incrementar en los y las participantes las destrezas y habilidades asertivas para mejorar su comunicación				
Sesión: 13	¡Es la hora de jugar!	Aprendizaje esperado	Reconoce y defiende su derecho	Desempeño	Defiende sus derechos en el patio
Tiempo	20´	Materiales	papelote, colores etc.		
INICIO	<p>Previamente la maestra condiciona el patio del colegio: determina la meta, establece un espacio para cada niño, proporciona pelotas, sogas, pañuelos. Después de saludarnos y recordar el juego anterior. Formamos un semicírculo en el patio luego saludamos a los niños y niñas para dar a conocer el propósito del juego: Aprenderemos que todos tenemos derechos a jugar en el patio y hacer uso de los materiales con respeto. Iniciamos el dialogo a través de las siguientes preguntas: ¿Te gusta jugar? ¿Con quienes juegas siempre? ¿Cuándo no quieren jugar contigo, cómo te sientes? ¿Qué sientes cuando te niegan un juguete en el patio?</p>				
DESARROLLO	<p>Los niños y niñas salen al patio, la maestra dispone un espacio parcial para cada uno de ellos delimitado por un ula,ula , en los laterales del patio se dispondrán pelotas, pañuelos y bastones.</p> <p>El juego se inicia cuando la maestra dice: Niños ¡llego la hora de jugar! Corran hasta la meta, sin atropellar ni empujar. Se premia con aplausos al niño que llegó primero a la meta.</p> <p>Seguidamente la maestra vuelve a mencionar: Niños ¡llegó la hora de jugar!</p> <p>- Coge una pelota y corre a la meta. Se observará que la cantidad de pelotas es menor en relación a los niños por tanto; algunos niños se quedaran sin pelotas y volverán a su sitio. Aplaudimos al niño que llegó a la meta.</p> <p>La maestra reinicia el juego y dice: ¡Es la hora de jugar! –Coge la pelota y corre a la meta. En esta ocasión dará la consigna que cogerá la pelota sólo los niños que no tuvieron la oportunidad de cogerla en el juego anterior. Por tanto; todos tenemos derecho a jugar. Así se continuara con los otros matertiales.</p> <p>Finalizan la actividad abrazándose entre todos</p>				
CIERRE	<p>Al concluir el juego reflexionamos a través de las siguientes preguntas: ¿cómo nos sentimos cuando podemos expresarnos? ¿Qué aprendimos? ¿Cómo debemos escuchar a nuestros compañeros? ¿Cómo debemos responder a preguntas?</p> <p>Finalmente los niños y niñas dibujan lo que les hace feliz y lo colocan en el panel del aula. Recordamos la frase o consigna motivadora: Hablo y escucho a los demás para dar alegría.</p>				

MODULO V		INDEPENDENCIA PERSONAL			
Objetivo del Módulo	Incrementar las habilidades de autonomía e independencia				
Sesión: 14	Nos vamos de viaje	Aprendizaje esperado	Promueve la toma de decisiones	Desempeño	Elige y toma decisiones
Tiempo	20´	Materiales	Maleta, prendas de vestir ,papelote, colores etc.		
INICIO	<p>Los niños y niñas en el patio, la maestra informa el propósito del juego de hoy: Conoceremos nuestras preferencias y aprenderemos a organizar nuestra mochila de viaje.</p> <p>Previamente la maestra alrededor del patio han implementado con diversas prendas de vestir, objetos que podemos llevar en un viaje como: lentes, sombrilla, cámara etc.</p>				
DESARROLLO	<p>Iniciamos cantando y dramatizando la canción:</p> <p>El auto de papá</p> <p>El viajar es un placer que nos suele suceder En el auto de papá nos iremos a pasear. Vamos de paseo ti, ti, ti En un auto feo ti,ti,ti Pero no importa porque llevo torta</p> <p>A término de la canción cada niño cojera su mochila y escogerá tres cosas que debe llevar al viaje.</p> <p>Luego en círculo cada uno presentará lo que lleva en su mochila y dirá para que lo usará. En el aula dibujamos los objetos que llevaremos al viaje y lo titulamos “Nuestras preferencias”</p> <p>Finalizan la actividad abrazándose entre todos</p>				
CIERRE	<p>Al concluir el juego reflexionamos a través de las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad? ¿Qué aprendimos? ¿Todos tenemos las mismas preferencias? ¿Debemos respetar las preferencias de los demás?</p> <p>En grupo definimos la frase o consigna motivadora: ¡Yo puedo solo y soy feliz!</p>				

MODULO V	INDEPENDENCIA PERSONAL				
Objetivo del Módulo	Incrementar las habilidades de autonomía e independencia				
Sesión: 15	Los cocineros	Aprendizaje esperado	Promueve la autonomía	Desempeño	Saca comida de un envase.
Tiempo	20´	Materiales	Diversa frutas, utensilios de cocina, leche ,miel, yogur etc. papelote, colores etc.		
INICIO	La maestra saluda a los estudiantes, seguidamente en círculo de trabajo se presenta el propósito del juego: Hoy seremos grandes cocineros y vamos a preparar nuestro plato favorito imaginariamente. La maestra entrega a cada niño su gorro y mandil de cocinero. Se inicia el diálogo a través de las siguientes preguntas ¿Qué hacen los cocineros? ¿Cómo deben vestir? ¿Qué comida les gustaría que preparar el día de hoy?				
DESARROLLO	Los niños y niñas dramatizan que van al mercado de compras para preparar una ensalada de frutas donde encuentran muchos alimentos para comprar y lo llevan a casa (reciben por grupo una canasta de frutas) .Luego la maestra por cada grupo se entrega los tapers de frutas, fuentes, leche condensada, cucharas, platos etc. Los niños deciden que frutas van utilizar para preparar la ensalada de frutas. Abre los tapers, vierten las frutas elegidas en una fuente y agregan yogur, leche condensada, miel según su elección. Finalmente sirven la ensalada en platos para compartir. Cada grupo presenta su plato respondiendo: ¿Qué es? ¿Por qué le gusta? ¿Cómo se organizaron? ¿Necesitaron ayuda?				
CIERRE	Al concluir el juego reflexionamos a través de las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad? ¿Qué aprendimos? ¿Podemos hacer pequeños postres solos? ¿Hay encargos que podemos hacer solos? En grupo recordamos la frase o consigna motivadora: Yo puedo sólo y soy feliz!				

MODULO V	INDEPENDENCIA PERSONAL				
Objetivo del Módulo	Incrementar las habilidades de autonomía e independencia				
Sesión: 16	¿Qué pasaría si!	Aprendizaje esperado	Promueve la responsabilidad	Desempeño	Cumplo mis encargos en el aula
Tiempo	20´	Materiales	Diversos objetos del aula		
INICIO	<p>La maestra saluda a los estudiantes, seguidamente en círculo de trabajo se presenta el propósito del juego: Hoy aprenderemos a ser más responsable. La maestra junto con los niños reflexionan a través de las siguientes preguntas</p> <p>¿Cumplimos nuestros encargos en el aula? ¿Hacemos encargos en la casa para ayudar en la familia? ¿En qué medida afecta cuando no cumplimos nuestros encargos?</p>				
DESARROLLO	<p>Los niños formaran un semicírculo en el patio, la maestra estará al frente de los niños e inicia el juego haciendo una serie de pedidos a los niños diciendo es un rey o una reina el que me traiga... (Ejemplo: un pan a mi mesa, una fruta, un zapato, etc.).Luego cuando se tengan entre 3 a 5 objetos o alimentos sobre la mesa, la maestra llamará un niño él cual deberá escoger uno de los objetos u alimentos de la mesa y preguntará a todos sus compañeros ¿Qué pasaría si el panadero no hace el pan? Los otros niños responden – No tenemos pan para comer. (La maestra guarda en una caja el pan). Se continúa así ¿Qué pasaría si el campesino no riega su chacra? – No hubiera fruta...</p> <p>Al final no tendríamos que comer ni para vestirnos etc. Es el momento de explicar a los niños que es importante que todos debemos realicemos nuestros encargos con responsabilidad y hacerlos de la mejor forma.</p>				
CIERRE	<p>Al concluir el juego reflexionamos a través de las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad? ¿Qué aprendimos? ¿Por qué debes cumplir tus encargos del aula? ¿En casa podrás ayudar a mamá o papá? ¿Hay encargos que podemos hacer solos? Reforzamos el cartel de las responsabilidades del aula.</p> <p>En grupo recordamos la frase o consigna motivadora: Yo puedo solo y soy responsable! Leva la consigna a casa y se compromete con la familia con un encargo</p>				

MODULO VI	OPTIMISMO				
Objetivo del Módulo	Propiciar el desarrollo de las habilidades del optimismo.				
Sesión: 17	El duende de la felicidad	Aprendizaje esperado	Promueve la capacidad de gozar y divertirse	Desempeño	Tiene la capacidad de gozar.
Tiempo	20´	Materiales	Gorro del duende		
INICIO	<p>La maestra y los niños se saludan con un fuerte abrazo, luego se presenta el propósito del juego: Aprender a gozar y divertirse. La maestra usando paletas que representan caritas felices y tristes pregunta: ¿Cuándo estamos alegres? ¿Qué nos pone triste? ¿Cómo nos gusta sentirnos felices o tristes? ¿Por qué? ¿Conocen a la hiena? ¿Qué hace la hiena? ¿Es importante siempre estar alegres?</p>				
DESARROLLO	<p>Todos los niños junto con la maestra forman un círculo grande en el patio luego eligen a uno de ellos para que represente el duende de la felicidad. Nos imaginamos que estamos en un bosque y todos somos animalitos, cuando de pronto se aparece un duende que encanta a un animalito convirtiéndolo en hiena y empieza a reír sin parar, el duende seguirá encantando a otros animales hasta que todos se convierten en hienas que se divierten, ríen y gozan sin parar. El juego concluye cuando el duende los va desencantando uno por uno.</p>				
CIERRE	<p>Al concluir el juego reflexionamos a través de las siguientes preguntas: ¿les gusto el juego? ¿Por qué? ¿Qué debemos hacer para divertirnos? ¿Por qué debemos mejor reír que llorar? ¿Qué aprendimos? Decoran la frase “La risa nos alegra el corazón”</p>				

MODULO VI		OPTIMISMO			
Objetivo del Módulo	Propiciar el desarrollo de las habilidades del optimismo.				
Sesión: 18	La máquina de soluciones	Aprendizaje esperado	Promover una actitud positiva frente a pequeños problemas	Desempeño	Tiene actitud positiva frente a las dificultades
Tiempo	20´	Materiales	Papelote, colores,		
INICIO	<p>Un día anterior la maestra solicita a los niños traer un dibujo que represente un problema o situación que le cause tristeza, miedo, preocupación (dialoga con la familia) además prepara una caja simulando que es la máquina de soluciones, en la cual cada niño introducirá su dibujo que representa el problema.</p> <p>Al inicio del juego la maestra saluda y da a conocer el propósito del juego diciendo: Niños y niñas hoy jugaremos a la máquina de soluciones con el fin de buscar soluciones a nuestros problemas que nos entristecen, preocupan o nos dan miedo y lo haremos juntos. Dialogamos a través de las siguientes preguntas: ¿qué es un problema? ¿Por qué los problemas nos preocupan o entristecen? ¿Cómo debemos resolverlos? ¿Qué problema crees tener?</p>				
DESARROLLO	<p>El juego se inicia haciendo girar la caja al ritmo de una canción, al detenerse la música un voluntario sacará un dibujo el cual se irá pegando al panel de soluciones. Todos en coro preguntan ¿Cuál es problema? ¿Quién lo tiene? Cada niño reconoce su dibujo y explica su problema al grupo (ejemplo: mi abuela se irá de viaje y yo me sentiré muy triste) luego todo en coro dicen: ¿Cuál es tu solución? (ejemplo la llamaré todos los días por teléfono o hare video llamadas). Los niños celebran la solución diciendo: ¡Viva la solución! Es hora de bailar. Así cada niño presentará su problema y solución.</p>				
CIERRE	<p>Al concluir el juego reflexionamos a través de las siguientes preguntas: ¿Le gusto la máquina de soluciones? ¿Podemos solucionar los problemas? ¿Qué aprendimos? Todos nos comprometemos ayudarnos cuando tengamos problemas.</p> <p>¿Decoran la frase “La risa nos alegra el corazón”</p>				

MODULO VI	OPTIMISMO				
Objetivo del Módulo	Propiciar el desarrollo de las habilidades del optimismo.				
Sesión: 19	La cadena de la risa	Aprendizaje esperado	Promueve la capacidad de gozar y divertirse	Desempeño	Tiene sentido del humor.
Tiempo	20´	Materiales	Papelote, colores,		
INICIO	Al inicio del juego la maestra saluda y da a conocer el propósito del juego diciendo: Hoy demostraremos que todos sabemos sonreír. Dialogamos a través de las siguientes preguntas: ¿qué acciones nos causa risa? ¿Qué debemos hacer para demostrar nuestra alegría? ¿Cómo alegrar a alguien que no sonríe?				
DESARROLLO	Los niños junto con la maestra salen al patio, caminarán por un espacio determinado mientras que escuchan una música alegre. Cuando la música se detiene, la maestra lleva un collar con una carita feliz mira a un niño le sonríe y lo toma de la mano. El niño le sonríe a otro compañero y le toma de la mano, y así sucesivamente hasta que se forme la gran cadena de la sonrisa. Se reinicia el juego poniendo el collar al primer niño que tocó la maestra y él iniciara la cadena. Se repetirá el juego varias veces.				
CIERRE	Al concluir el juego reflexionamos a través de las siguientes preguntas: ¿Cómo nos sentimos cuando alguien nos sonríe? ¿Podemos alegrar a nuestros compañeros? ¿Qué aprendimos? Todos nos comprometemos a trabajar alegres cuando trabajamos. ¿Decoran la frase “ La risa nos alegra el corazón ”				

MODULO VI	OPTIMISMO				
Objetivo del Módulo	Propiciar el desarrollo de las habilidades del optimismo.				
Sesión: 20	¡Pásame la pelota!	Aprendizaje esperado	Promueve expectativas de logros.	Desempeño	Participa en juegos grupales
Tiempo	20´	Materiales	Pelotas		
INICIO	Al inicio del juego la maestra saluda y da a conocer el propósito del juego diciendo: Participaremos en competencia y lograremos la meta. Dialogamos a través de las siguientes preguntas: ¿qué es una meta? ¿Cómo nos sentimos cuando logramos ganar una competencia? ¿Qué debemos hacer para lograr nuestras metas?				
DESARROLLO	Los niños junto con la maestra salen al patio, se forman cuatro equipos de igual cantidad de participantes con dos metros aproximado de separación entre una y otra fila. El primer niño se acuesta y pasa la pelota al segundo de la columna, así sucesivamente. Cuando la pelota llega al final de la columna, el último niño separando sus piernas va hacia adelante por encima de sus compañeros acostados en el piso y cada niño se pone de pie cuando su compañero ha pasado por él. Gana el equipo que entregue la pelota a maestra. Se puede repetir varias veces y sumar puntos.				
CIERRE	Al concluir el juego reflexionamos a través de las siguientes preguntas: ¿Les gustó el juego? ¿Todos nos esforzamos para hacer más rápido y llegar a la meta? ¿Todos llegaron a la meta? ¿Qué aprendimos? Todos nos comprometemos a esforzarnos para cumplir nuestras metas. Decoramos la frase ¡Con esfuerzo lograré mi meta!				

MODULO VII	LAS RESPUESTAS EMOCIONALES				
Objetivo del Módulo	Propiciar el desarrollo de las habilidades en respuesta emocionales en el control de sus emociones.				
Sesión: 21	Equipo que crece del error	Aprendizaje esperado	Promueve la tolerancia a las frustraciones	Desempeño	Tolera frustraciones
Tiempo	20´	Materiales	Papelote, colores,		
INICIO	<p>La maestra previamente elabora un conjunto de retos o interrogantes que los niños deben de hacer o contestar, los coloca dentro de una caja.</p> <p>El juego se inicia dialogando con los niños a través de las siguientes preguntas. ¿Siempre en los juegos pensamos en ganar? ¿Por qué? ¿Qué sucede cuando perdemos? La maestra comunica el propósito del juego diciendo - hoy aprenderemos ser más tolerante y le demostraré que en ocasiones “perder es ganar”</p>				
DESARROLLO	<p>Se identifica dos niños que serán los jefes de cada equipo, los cuales poco a poco irán conformando sus equipos, para ello cada jefe responderán a las preguntas o retos dispuestos por la maestra, si aciertan pasa a la siguiente pregunta y si no la acierta elegirá a un compañero para que forme parte de su equipo y lo ayude a resolver la pregunta.</p> <p>Este juego tiene resultados diferentes a lo que estamos acostumbrados, el equipo que tiene más participantes es aquel que se equivocó más por tanto tiene la mayor posibilidad de aprender más.</p>				
CIERRE	<p>Los niños reflexionan a través de las siguientes interrogantes ¿Qué equipo tiene más participantes? ¿Por qué? ¿Quién ganó? ¿Por qué? ¿Qué aprendimos?</p> <p>La maestra presenta la consigna o frase. ¡Podemos crecer del error!</p>				

MODULO VII	LAS RESPUESTAS EMOCIONALES				
Objetivo del Módulo	Propiciar el desarrollo de las habilidades en respuesta emocionales en el control de sus emociones.				
Sesión: 22	Los abrazos me hacen feliz	Aprendizaje esperado	Expresar sus sentimientos hacia los demás	Desempeño	Expresa cariño.
Tiempo	20´	Materiales	Papelote, colores, pandereta		
INICIO	La maestra saluda a los niños del aula y salen al patio, forman un círculo e inician el diálogo a través de las siguientes preguntas: ¿Qué sentimos cuando las personas nos abrazan? ¿Cómo nos sentimos cuando no quieren jugar con nosotros o nos golpean?				
DESARROLLO	<p>Los niños y niñas en el patio junto con la maestra hacen un círculo grande y entonan la canción: “Yo tengo un amigo”</p> <p>Si tú tienes un amigo da tres palmas (bis) Da tres palmas otra vez Y ahí donde estas sentado dale la mano al que está tu lado y con unas sonrisita Si tú tiene un amigo da tres palmas, da tres palmas otra vez Y ahí donde estas sentado dale un abrazo al que está tu lado Si tú tiene un amigo da tres palmas, da tres palmas otra vez</p> <p>La maestra da las indicaciones los niños corren, saltan o caminan siguiendo diferentes ritmos, la maestra dará la indicación; “nos abrazamos en grupo de dos”. Luego continúan corriendo al compás del ritmo de la pandereta y la maestra vuelve a dar otra consigan: Nos abrazamos en grupo de tres..... Así sucesivamente a hasta que todos en un gran grupo se abracen.</p>				
CIERRE	<p>Los niños junto con la maestra comentan: ¿Cómo nos sentimos cuando nos abrazan? ¿Cuándo más abrazos recibíamos? ¿Qué aprendimos?</p> <p>La maestra refuerza: Los abrazos nos hacen fuertes y felices.</p>				

Taller de sensibilización a los con Padres de familia

TEMAS:

1. El bienestar Socio- emocional de mi hijo
2. Estrategias para desarrollar las habilidades socio-emocional en la familia



Siguiendo las palmadas con mucha atención



Con el juego de las estatuas aprendimos a seguir órdenes

El rey manda y todos obedecemos a la primera



Siguiendo ritmos con atención

Los abrazos, nos fortalecen





Preparando la mochila con autonomía
Porque nos vamos de viaje



Somos los cocineros que con autonomía preparamos ricos menús



Dragón, tortuga, persona nos enseñan como comunicarnos asertivamente



Expresamos nuestras emociones



Anexo 20

Artículo científico

El juego y el desarrollo de las habilidades socio emocionales en niños de cinco años

Play and development of socio-emotional skills in five-year-olds

Autora: Mg. Elizabeth Mercedes Vegas Palomino
Docente de Educación Inicial
elimvp5@gmail.com

Resumen

El objetivo de la investigación fue determinar el efecto de la aplicación del programa aprendo jugando en el desarrollo de las habilidades socio-emocionales de los niños de 5 años. La investigación fue de tipo aplicada, diseño cuasi-experimental y se empleó el método hipotético deductivo. La población estuvo conformada por todos los niños de cinco años de la institución educativa San Martín de Porres, (27 grupo control y 26 grupo experimental). Se usó la técnica de la entrevista y se aplicó el test o prueba de autorreporte del bienestar socio emocional considerando las siguientes dimensiones: adaptación social, adaptación al trabajo, independencia, autoestima, optimismo, asertividad y respuesta emocional. Los resultados denotaron una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo donde se aplicó el programa con los que no, U-Mann-Whitney: $p=0,000 < 0,05$ y $Z=-5,831 < -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza), siendo que el grupo de control obtuvo el 65.4% de estudiantes que presentan nivel alto mientras que el grupo experimental señala al 100% de logro del desarrollo de habilidades socio-emocionales, por lo tanto se afirma que: El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de las habilidades socio-emocionales de los niños de 5 años.

Palabras clave: Habilidades socio emocionales, juego, socio formativo.

Abstract

The objective of the research was to determine the effect of the application of the learning-by-playing program on the development of social-emotional skills in 5-year-old children. The research was of an applied type, quasi-experimental design and the hypothetical deductive method was used. The population consisted of all five-year-olds at the San Martín de Porres educational institution (27 control group and 26 experimental group), using the interview technique and applying the self-report test of social-emotional well-being, considering the following dimensions: social adaptation, adaptation to work, independence, self-esteem, optimism, assertiveness and emotional response. The results showed a statistically significant difference between the group where the program was applied and those who were not, U-Mann-Whitney: $p=0.000 < 0.05$ and $Z=-5.831 < -1.96$ (critical point at 95% of the confidence level), being that the control group obtained 65.4% of students who present high level while the experimental group indicates 100% of achievement of the development of social-emotional skills, therefore it is affirmed that The I learn by playing program significantly influences the development of social-emotional skills in 5-year-old children.

Key words: Social-emotional skills, play, socio-educational

Introducción

La sociedad actual enfrenta diversos retos entre uno de ellos en mejorar la convivencia a través del desarrollo de las habilidades socio emocionales con el fin de prevenir la violencia en los diferentes contextos sociales (escuela, familia, comunidad) , el índice de violencia van aumentando así lo reportan los representantes de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco), a través del informe titulado: Detrás de los números: Poner fin a la violencia y el acoso escolar (2019), donde se manifestó que en América del centro y sur, Asia, África y Oceanía, de cada tres infantes uno es intimidado o violentado, esta situación se viene incrementando pues uno de cada diez niños también son víctimas de acoso cibernético. (p.70). También los representantes el Ministerio de la Mujer y poblaciones vulnerables del Perú reportaron que existen 14 491 violencia a febrero del 2019 y Ministerio de educación a través del Sistema especializado en reporte de casos sobre la violencia escolar (Siseve) mencionaron que han sido reportado a nivel nacional 26 446 de violencia escolar en los periodos comprendido entre 15 de setiembre 2013 al 28 de febrero 2019, de la cuales el 54% son caso de violencia del personal de la institución educativa en contra de los estudiantes y 46% de violencia entre estudiantes(psicológica, física, por internet o hurto).

Los hechos descritos marcan nuevos desafíos al respecto Bisquerra y Mateo (2019, pp.16-17) mencionaron que la sociedad del siglo XXI o la sociedad 4.0, presenta nuevas necesidades educativas a raíz de los constantes cambios generados por la interconectividad e interdependencia los cuales contribuyen al aumento de la incertidumbre y dificultan el logro de los objetivos formativos de las políticas educativa, por tanto se considera necesario que se realicen cambios más radicales en educación que no se centren únicamente en el aprendizaje cognitivo sino que consideren también el desarrollo de la sociedad basado en los principios de equidad, reverencia hacia los derechos de cada persona, apoyo y compromiso social. En este sentido dichos autores manifiestan que la educación emocional es muy importante para desarrollar la sensibilidad y conseguir los objetivos educacionales, señalando que la emoción es fundamental no solo para lograr el aprendizaje sino también para aplicarlos y transferirlos de forma responsable y solidaria. La presente investigación tiene como objetivo determinar el efecto del programa aprendo jugando en el desarrollo de las

habilidades emocionales de los niños de cinco años de la Institución educativa San Martín de Porres del distrito de Santa Anita, brindando de esta manera una herramienta para la prevención de problemas socio emocionales del niño y promover el desarrollo de las competencias emocionales consideradas como “el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales” (Bisquerra y Matos, 2019.p.36). Habiendo definido la importancia del desarrollo de las emociones para responder a las exigencias de esta sociedad del conocimiento y las transformaciones constantes limitados en sus niveles de comunicación asertiva, independencia, adaptación, optimismo y control de emociones entre otras habilidades socio emocionales , se han realizado diversos estudios sobre la efectividad de programas dirigidos a niños y adolescentes para el desarrollo de las habilidades socio emocional como: el estudio de Björklund (2014), Carrillo (2015), Filella, Cabello, Pérez y Ros (2016), Guevara (2017), a nivel nacional se hará referencia a los estudios de Santa Cruz (2016), Pareja (2017) ,Guevara (2017), , Quiroz (2018), Vicario, Martínez y Hurtado (2018), Copaja (2019) además también se ha corroborado la correlación significativa que tiene el desarrollo emocional con el rendimiento académico a través del estudio presentado por Gambini (2018), por su parte Merchán (2017), validó el test de habilidad de inteligencia emocional en la escuela (THInEmE),brindando un instrumento para analizar y evaluar la inteligencia emocional de los estudiantes. Reconocemos los aportes de cada una de las investigaciones sin embargo es preciso mencionar que la presente investigación busca determinar el efecto del programa aprendo jugando en el desarrollo de las habilidades socio emocional pero con la diferencia que se da un marco pedagógico, brindando un conjunto de estrategias pedagógicas partiendo que un programa según Weber de Vyhmeister (2009), es otra forma de investigación especializada, en el campo de la educación está relacionada con el currículo o programa educativo en este sentido el nuevo currículo nacional de educación básica (CNEB) cuyos propósitos es generar nuevos pensamientos para enfrentar a las nuevas exigencias del siglo XXI y dotar a los estudiantes con un conjunto de competencias que le garanticen su formación integral y el desarrollo de la sociedad al respecto Morín (2000, en Morales ,2016, p.1) manifiesta que para reformar pensamientos es necesario la reestructuración del pensamiento en complejidad que permita ver a la realidad como un sistema complejo, desde ésta línea de pensamiento el programa aprendo jugando responde al enfoque del socio formativo complejo (ESC) definido por Tobón (2008, p.26) quien afirma que para viabilizar el

logro de competencias en la formación de las personas es necesario vincular las acciones pedagógicas con la realidad donde se desenvuelve, permitiendo el incremento de capacidades cognitivas, emocionales y sociales es decir en todas las dimensiones de las personas es por ello que se considera al juego como una estrategia que permitirá relacionar al niño con su contexto inmediato y permitirle asumir un actitud reflexiva y critica sobre su acciones y asumir compromisos en este caso para mejorar sus habilidades socio emocionales. El programa aprendo jugando también se fortalecen con las teorías socio constructivista de Vigosky, cognitiva de Piaget, el modelo bio-ecologista de Bronfenbrenner además considera los aportes de la neurociencias en relación a la plasticidad cerebral y los periodos críticos y sensibles en el proceso de maduración cerebral.

Con respecto a la conceptualización de habilidades socio emocionales, es importante señalar que el concepto de habilidad propiamente dicha es divergente ya que se entiende de distintas maneras según los diversos autores, teorías o aspectos que se toman en cuenta (Schwan, 2018). Lira, Edwards, Hurtado y Seguel (2005, p. 22) consideran que las habilidades socioemocionales son observadas a través de ciertas acciones que detallan el bienestar socioemocional de los niños, ellos definen las siguientes dimensiones: (i) adaptación al trabajo escolar: donde se observa el cumplimiento de exigencia académicas: atención, concentración, seguir instrucciones y entretenimiento en las actividades que realiza (ii) adaptación social: percibiendo las buenas relaciones entre pares, tiene amigos, es generosa y se siente querido ante los demás (iii) autoestima: valoración positiva que se tiene de sí mismo en el aspecto académico y recibir la valoración externa, (iv) asertividad: sentirse capaz de expresar sus ideas, necesidades y defender sus derechos, (v) independencia personal: realizar algunos hábitos de forma autónoma, (vi) optimismo: se percibe actitud positiva y de disfrute hacia las actividades esperando resultados favorables. (vii) respuesta emocional; sentirse que puede expresar cariño, ser tolerante ante las frustraciones y ser empático.

La presente investigación tiene como objetivo general determinar el efecto de la aplicación del programa aprendo jugando en el desarrollo de las habilidades socio-emocionales de los niños de 5 años en la institución educativa inicial privada San Martín de Porres, Ugel 06, distrito Santa Anita, 2019. Con ese fin se planteó la hipótesis general que refiere a que el programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de las habilidades socio-emocionales de los niños de 5 años.

Método

La investigación responde al enfoque cuantitativo de tipo aplicada, de diseño cuasi experimental. La población estuvo conformada por todos los alumnos de cinco años matriculados en la institución educativa inicial privada San Martín de Porres (26 grupo control y 27 grupo experimental). Se utilizó la entrevista como técnica y el test o prueba de autorreporte del bienestar socio emocional como instrumento para recabar los datos antes y después de la aplicación del programa tanto al grupo control y experimental. Previamente utilizó Kuder Richardson (KR 20) para determinar el nivel de Coeficiente de Confiabilidad del instrumento y se aplicó la prueba piloto (20 niños), el resultado obtenido es de 0,82 el cual indica una confiabilidad **elevada** del instrumento aplicado. Luego se elaboró la base de datos utilizando el programa estadístico SPSS versión 25 en español y se registró los datos procedentes de los instrumentos. Con la finalidad de realizar el análisis descriptivo se halló las frecuencias y porcentajes representadas a través de las tablas y figuras en relación a los objetivos de la investigación. Para la contratación de hipótesis se utilizó el análisis Inferencial aplicando la prueba U de Mann-Whitney, que es una prueba no paramétrica (escala de valoración) aplicada a dos muestras independientes.

Resultados

Tabla 6.

Nivel de logro en las Habilidades Socio emocionales de ambos grupos

		Tabla cruzada Grupo*Habilidades socio-emocionales				
		Habilidades socio-emocionales			Total	
		Bajo	Medio	Alto		
Grupo	Pretest Control	Recuento	2	6	18	26
		% dentro de Grupo	7,7%	23,1%	69,2%	100,0%
	Pretest Experimental	Recuento	1	4	22	27
		% dentro de Grupo	3,7%	14,8%	81,5%	100,0%
	Postest Control	Recuento	2	7	17	26
		% dentro de Grupo	7,7%	26,9%	65,4%	100,0%
	Postest Experimental	Recuento	0	0	27	27
		% dentro de Grupo	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
Total		Recuento	5	17	84	106
		% dentro de Grupo	4,7%	16,0%	79,2%	100,0%

Nota: Tomado del Instrumento Aplicado

Los resultados señalan que el nivel de logro en las habilidades socio- emocionales en el pre test son los siguientes: En primer lugar, para el grupo control 69.2% en el nivel alto 23.1% se encuentran en el nivel medio y un 7.7% de los estudiantes presentan nivel bajo, En segundo lugar, el grupo experimental el 81.5% se observan en el nivel alto, 14.8% en el medio y 3.7%

se encuentra en nivel inferior de desarrollo. Se puede suponer que ambos grupos se encuentran en similares condiciones previa aplicación del programa.

Es entonces que, luego de intervenir al grupo experimental con el programa aprendo jugando, se obtienen los siguientes resultados en el pos test para los dos grupos: En el grupo control se observa que se mantiene el mismo porcentaje de alumnos en el nivel bajo 7.7%, en el nivel medio 26.9% y en el nivel alto se redujo el porcentaje a 65.4%. Mientras que en el grupo experimental el 100% de los estudiantes se encuentran en el máximo nivel de logro, es por ello que se puede notar que este grupo presenta avances significativos en el desarrollo de habilidades socio-emocionales.

Contraste de Hipótesis General:

Ho ($Me_1 = Me_2$). El programa aprendo jugando no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades socio-emocionales de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019.

Ha. ($Me_1 \neq Me_2$) El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de las habilidades socio-emocionales de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019.

Estadístico de prueba: U de Mann-Whitney

Regla de Decisión

Si $p \leq 0.05$ se rechaza Ho.

Tabla 15.

Desarrollo de las habilidades socio-emocionales, según grupos de estudio

Estadísticos de contraste ^c	Estadísticos pretest	Estadísticos posttest
U de Mann – Whitney	311,000	38,500
Z	-0,732	-5,831
Sig. Asintót (bilateral)	p = 0,464	p =0,000

c. Variable de agrupación: Grupo

Nota: Tomado del Instrumento aplicado

Tabla 16

Desarrollo de las habilidades socio-emocionales, rangos según test y grupo

Test-Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
------------	---	----------------	----------------

habilidades socio-emocionales	Pretest_control	26	25,46	662,00
	Pretest_Experimental	27	28,48	769,00
	Total	53		
	Postest_control	26	14,98	389,50
	Postest_Experimental	27	38,57	1041,50
	Total	53		

Nota: Tomado del Instrumento aplicado

En la primera instancia, en la aplicación del pre test, el nivel inicial de desarrollo de las habilidades socio-emocionales tanto de los niños que conforman el grupo de control como el experimental muestran condiciones similares mediante la realización del estadístico U-Mann-Whitney: $p=0,464 > 0,05$ y $Z=-0,732 > -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza).

Mientras que en el post test, es decir posterior a la aplicación del programa a los estudiantes del grupo experimental, se pudo notar una diferencia estadísticamente significativa entre el grupo donde se aplicó el programa con los que no, U-Mann-Whitney: $p=0,000 < 0,05$ y $Z=-5,831 < -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza), siendo que el grupo de control obtuvo el 65.4% de estudiantes que presentan nivel alto mientras que el grupo experimental señala al 100% de logro del desarrollo de habilidades socio-emocionales, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula que señala igualdad en los puntajes y se acepta la hipótesis alterna la cual señala la presencia de diferencias donde se puede afirmar que “El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de las habilidades socio-emocionales de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019”

Discusión

La hipótesis general de la investigación fue determinar si el programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años, los resultados determinaron que en primera instancia los puntajes obtenidos en el pre test muestran que tanto el grupo de control como experimental muestran niveles semejantes; sin embargo, en el post test, se da a notar que los puntajes de aquellos que pertenecen al grupo control se diferencian de manera significativa con los resultados del grupo experimental, U-Mann-Whitney: $p=0,000 < 0,05$ y $Z=-5,831 < -1,96$ (punto crítico al 95% del nivel de confianza), puesto que se observa que los miembros del grupo donde se aplicó el programa presenta mayor porcentaje (100%) de alumnos que se encuentran en el nivel superior a comparación del grupo control (65.4%), es decir, de aquellos donde no se

intervino con el programa; por lo tanto, se puede afirmar que el Programa aprendo jugando tiene un efecto estadísticamente significativo en el desarrollo de habilidades socio emocionales en los niños de 5 años de la Institución Educativa estudiada. Estos resultados coinciden con los obtenidos por Quiroz (2018) quien señala que la aplicación de un programa basado en la inteligencia emocional mediante la realización de actividades recreativas “PSEMOC” incrementa el aprendizaje y la regulación de las emociones propias de las personas, así como también contribuye en la identificación de los sentimientos de los demás, desarrollando relaciones interpersonales efectivas. Asimismo, tras estos resultados, se puede suponer el aumento en cuanto al desempeño académico de los estudiantes, ya que Gambini (2018) afirma que el aumento de las aptitudes socioemocionales de las personas, basado en tres dimensiones: habilidades sociales, clima de clase y valores, genera el aumento en cuanto al rendimiento escolar de cada alumno, pues estas variables muestran una relación estadísticamente significativa positiva

Conclusión

El programa aprendo jugando influye significativamente en el desarrollo de las habilidades socio-emocionales de los niños de 5 años de la institución educativa privada San Martín de Porres, distrito de Santa Anita, 2019, cuya Prueba de: U de Mann-Whitney, tiene p valor = $0,000 < 0,05$ y $Z = -5,831$, determinando la no igualdad de grupos al terminar el programa y siendo los alumnos del grupo experimental, los que obtuvieron mayores niveles del desarrollo de las habilidades socio emocionales

Referencias

- Bisquerra, R. y Mateo, J. (2019). *Competencias emocionales para un cambio de paradigma en educación*. Barcelona: Horsori Editorial, S.L.
- Björklund, K. et al. (2014). "together at school"--a school-based intervention program to promote socio-emotional skills and mental health in children: Study protocol for a cluster randomized controlled trial. *BMC Public Health*, 14(1), 1042-1042. doi:10.1186/1471-2458-14-1042
- Carrillo, G. (2015). *Validación de un programa lúdico para mejorar las habilidades sociales de niños de 9 a 12 años*. (Tesis doctoral, Universidad de Granada, España). Recuperado de <https://cutt.ly/brfsA7d.pdf>
- Cepa, A., Heras, D. y Lara, F. (2016). Desarrollo emocional: evaluación de las competencias emocionales en la infancia. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*. 1(1). 75-81. Recuperado de

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349851776009>

- Copaja, Y. (2019). Programa de habilidades socioemocionales para mejorar las relaciones interpersonales en el sexto grado de primaria en la Institución Educativa Don José de San Martín Tacna, 2017. Recuperado de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/6686/BC-TES-TMP-2449%20COPAJA%20TICONA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Filella, G., Cabello, E., Pérez, N., y Ros, A. (2016). Evaluation of the Emotional Education program “Happy 8-12” for the assertive resolution of conflicts among peers. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*. 14 (40). 582-601. Recuperado de http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/4801/Art_40_15164.pdf?sequence=1
- Gambini, F. (2018). *Relación entre la educación socio emocional y el desempeño académico de los estudiantes de educación secundaria* (Tesis doctoral, Universidad San Martín de Porres, Lima, Perú). Recuperado de http://200.37.16.212/bitstream/handle/usmp/4568/gambini_dfj.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Guevara, I. (2017). Programa “Juguemos Juntos” para la mejora de las competencias emocionales en niños de 5 años de la I.EI. N° 002. Mundo de Colores de Breña, 2016. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/6007/Guevara_FIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Merchán, I. (2017). Test de habilidad de inteligencia emocional en la escuela (THInEmE). Recuperado de http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/6195/TDUEX_2017_Merchan_Romero.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mijancos, A. (2006). *Inteligencia Emocional y felicidad*. (1ª.ed.). Palabra, S.A. España.
- Ministerio de la Mujer y Poblaciones vulnerables. (2019). *Programa Nacional contra la violencia familiar y sexual*. Boletín 1. Perú.
- Morin, E. (2000). *Los siete conocimientos para una educación del futuro*. São Paulo: Cortez.
- Morin, E. (2008). Reformar la educación, la enseñanza, el pensamiento. *Este país. Tendencias y opiniones*, 4-9. Recuperado de <https://cutt.ly/brffCkV>
- Pareja, A. (2017). *Programa “Mirándome a mí mismo - PAMI” y efectos en la inteligencia emocional en alumnos de primaria*. (Tesis de doctoral, Universidad Mayor de San Marcos, Perú). Recuperado de

- http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/7709/Pareja_fa.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Park, H., y Lau, A. (2016). Socioeconomic status and parenting priorities: Child independence and obedience around the world. *Journal of Marriage and Family*, 78(1), 43-59. doi:10.1111/jomf.12247
- Quiroz, P. (2019). Programa de actividades lúdico-recreativas “PSEMOC”, basado en el modelo de inteligencia emocional de Bizquera, para desarrollar las habilidades socio emocionales en los niños y niñas de 05 años de educación inicial de la IEI N° 1639 de Chepén, 2017. Recuperado de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/3987/BC-TES-TMP-2795.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez, L., García, E., y Rodríguez, G. (2016). Evaluation of the design of the AEdEm Programme for Emotional Education in Secondary Education. *Relieve: Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 22 (2), 1-25. Recuperado de https://www.uv.es/relieVE/v22n2/RELIEVEv22n2_5eng.pdf
- Santa Cruz, M. (2016). La inteligencia emocional en la convivencia escolar, en estudiantes del nivel secundaria de la IE “Julio Gutiérrez Solari” de El Milagro-2016. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/19729/Santa_CMMI.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tobón, S. (2005). *Formación basada en competencias: Pensamiento complejo diseño curricular y didáctica*. Bogotá, Colombia.
- Vicario, M., Martínez, L. y Hurtado, J. (2018). Proyecto de intervención sobre educación emocional en la comunidad El Milagro (Iquitos, Perú). *Cuestiones Pedagógicas. Revista de Ciencias de la Educación*, 26, 111-130. Recuperado de <https://bit.ly/2PIWLnl>
- Vigotsky, L. y. (1979). *Psicología y Pedagogía*. Madrid.
- Zhang, Y. (2018). Using Bronfenbrenner’s ecological approach to understand academic advising with international community college students. *Journal of International Students*, 8(4), 1764–1782-1764–1782. Recuperado de <https://search-proquest-com.ezproxy.ulima.edu.pe/docview/2151126769/fulltextPDF/214CD6A52F174C87PQ/1?accountid=45277>
- Zhang, D., Cui, Y., Zhou, Y., Cai, M., & Liu, H. (2018). The role of school adaptation and self-concept in influencing chinese high school students' growth in math achievement. *Frontiers in Psychology*, 9, 2356. doi:10.3389/fpsyg.2018.02356

Anexo 21

DECLARACIÓN JURADA DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA Y
AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DEL ARTÍCULO CIENTÍFICO

Yo, Elizabeth Mercedes Vegas Palomino, egresada del Programa de Doctorado en Educación de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado(a) con DNI N° 07071438, con el artículo titulado: **El programa aprendo jugando, en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de niños de cinco años, 2019**

Declaro bajo juramento que:

- 1) El artículo pertenece a mi autoría.
- 2) El artículo no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) El artículo no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para alguna revista.
- 4) De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) 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.
- 5) Si, el artículo fuese aprobado para su publicación en la Revista u otro documento de difusión, cedo mis derechos patrimoniales y autorizo a la Escuela de Postgrado, de la Universidad César Vallejo, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga la Universidad.

San Juan de Lurigancho 17 de enero 2020


.....
Mgtr. Elizabeth Mercedes Vegas Palomino

DNI 07071438

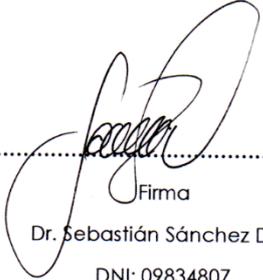
Anexo 22

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo, Dr. Sebastián Sánchez Díaz docente de la Escuela Profesional Posgrado de la Universidad César Vallejo San Juan de Lurigancho, revisor (a) de la tesis titulada: "El programa aprendo jugando, en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de niños de cinco años, 2019", de la estudiante Elizabeth Mercedes Vegas Palomino, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

San Juan de Lurigancho, 17 de enero 2020


.....
Firma
Dr. Sebastián Sánchez Díaz
DNI: 09834807

Revisó	Vicerrectorado de Investigación/ SGC	DEVAC /Responsable del	Aprobó	Rectorado
--------	---	------------------------	--------	-----------

NOTA: Cualquier documento impreso diferente del original, y cualquier archivo electrónico que se encuentren fuera del Campus Virtual Trilce serán considerados como COPIA NO CONTROLADA.

Feedback Studio - Google Chrome
ev.turnitin.com/app/carta/es/?s=18&o=1240921364&u=1049821646&lang=es

El programa aprendo jugando, en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de niños de cinco años, 2019

feedback studio /0

Resumen de coincidencias 20 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias	
1	Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante 10 %
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet 2 %
3	www.slideshare.net Fuente de Internet <1 %
4	www.cipinfancia.org Fuente de Internet <1 %
5	Entregado a Tecsup Trabajo del estudiante <1 %
6	Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante <1 %
7	Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante <1 %
8	Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante <1 %
9	Entregado a Pontificia ... Trabajo del estudiante <1 %

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORAL EN EDUCACIÓN

El programa aprendo jugando, en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de niños de cinco años, 2019

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en educación

AUTOR:

Miguel Elizabeth Mercedes Vegas Palomino
(ORCID: 0000-0002-8227-3983)

ASESOR:

Dr. Sebastián Sánchez Díaz
(ORCID: 0000-0002-0059-7694)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones Pedagógicas

Lima-Perú

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
COMISIONADO DE INVESTIGACIÓN
DOCTORADO

Text-only Report

Página: 1 de 39 Número de palabras: 12691

High Resolution Archivado

12:06 11/01/2020

Anexo 24

	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
---	--	---

Yo Elizabeth Mercedes Vegas Palomino identificado con DNI N° 07071438, egresado de la Escuela Profesional de Posgrado de la Universidad César Vallejo, autorizo (x) , No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "El programa aprendo jugando, en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de niños de cinco años, 2019"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....



 FIRMA

DNI: 07071438

FECHA: San Juan de Lurigancho, 17 de enero del 2020

Revisó	Vicerrectorado de Investigación/ DEVAC /Responsable del SGC	Aprobó	Rectorado
--------	--	--------	------------------

NOTA: Cualquier documento impreso diferente del original, y cualquier archivo electrónico que se encuentren fuera del Campus Virtual Trilce serán considerados como COPIA NO CONTROLADA.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE POSGRADO, MGTR. MIGUEL ÁNGEL PÉREZ PÉREZ

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

INFORME TÍTULADO:

El programa aprendo jugando, en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de niños de cinco años, 2019

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

DOCTORA EN EDUCACIÓN

SUSTENTADO EN FECHA: San Juan de Lurigancho, 17 enero 2020

NOTA O MENCIÓN: 17



MIGUEL ÁNGEL PÉREZ PÉREZ

FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN