



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Juegos de expresión artística para regular las emociones en los niños
de una institución educativa de Sullana, 2022

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

AUTORA:

More Vilela, Estefanía del Pilar (orcid.org/ 0000-0002-7359-9785)

ASESOR:

Dr. Saavedra Olivos, Juan José (orcid.org/ 0000-0001-8191-8988)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LÍNEA DE ACCIÓN DE RESPONSABILIDAD SOCIAL:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

PIURA - PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico este trabajo a Dios que es el dador de la vida y el que hace posible todos mis sueños y metas trazadas, Me siento afortunada por haberme permitido realizar esta maestría.

A mis padres, esposo e hijos que son mi ayuda e inspiración.

Agradecimiento

Agradezco al Dios Creador por ser el Ser que ilumina mi camino.

Agradezco a mi familia por el apoyo incondicional en cada paso que doy para lograr mis propósitos.

Mi gratitud con los docentes de la institución universitaria César Vallejo por brindarme las herramientas formativas e investigativas que han de servirme para toda la vida.

Un especial agradecimiento al asesor de tesis, quien dedicó su tiempo y desplegó su paciencia para darle un acabado eficaz a la investigación.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Resumen	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	8
II. MARCO TEÓRICO.....	11
III. METODOLOGÍA	21
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	21
3.2. Población, muestra y muestreo	23
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	23
3.4. Procedimientos	24
3.5. Métodos de análisis de datos.....	24
3.6. Aspectos éticos	25
IV. RESULTADOS.....	26
Análisis descriptivo.....	26
Análisis inferencial.....	32
V. DISCUSIÓN	38
VI. CONCLUSIONES	44
VII. RECOMENDACIONES.....	45
REFERENCIAS	46
ANEXOS.....	47

Tabla 1 Diagrama del diseño pre experimental de un solo grupo, con pretest y postest	22
Tabla 2 Población en estudio.....	23
Tabla 3 Resultados de la regulación de emociones antes y después de la aplicación de los juegos de expresión	26
Tabla 4 Resultados de la correlación psicofisiológica antes y después del aplicación de los juegos de expresión.....	27
Tabla 5 Resultados de los efectos subjetivos antes y después de la aplicación de los juegos de expresión.....	28
Tabla 6 Resultados de la expresión facial antes y después de la aplicación de los juegos de expresión.....	29
Tabla 7 Resultados de la conducta antes y después de la aplicación de los juegos de expresión.....	30
Tabla 8 Resultados del expresión vocal antes y después del aplicación los juegos de expresión.....	31
Tabla 9 Efectos de los juegos de expresión artística en la regulación de las emociones.....	32
Tabla 10 Correlación psicofisiológica antes y después de la aplicación de los juegos.....	33
Tabla 11 Correlación de los efectos subjetivos antes y después de la aplicación de los juegos.....	34
Tabla 12 Correlación de la expresión facial antes y después de la aplicación de los juegos.....	35
Tabla 13 Correlación de la conducta antes y después del aplicación dos juegos.....	36
Tabla 14 Correlación de la expresión vocal antes y después de los juegos.....	37

Resumen

El objetivo general de la tesis fue evaluar el efecto de los juegos de expresión artísticas en la regulación de las emociones en niños de la I*.E. N°517 – Sullana. El trabajo se ha guiado por el enfoque cuantitativo. La investigación es de tipo aplicado debido a que manipula las variables mediante la aplicación de los juegos de expresión artística. El diseño fue experimental, debido a que manipula variables; descriptivo porque analizó cada uno de los datos por separado, luego buscó establecer la relación entre ellos a través de la T de Student. EL diseño fue preexperimental con pre-test y pos-test. El instrumento que se usó fue la lista de cotejo. Se aplicó dicho instrumento a 25 niños de 4 años. Se halló que existe efectos positivos de los juegos de expresión artística en la regulación de emociones en niños. Al inicio de la evaluación se observó diversos problemas asociados a las emociones. Después de aplicados los juegos de expresión artística se observó mejoras significativas.

Palabras clave: arte, creatividad, lúdica, emoción, subjetividad.

Abstract

The general objective of the thesis was to evaluate the effect of artistic expression games on the regulation of emotions in children of the I.E. N°057 – Sullana. The work has been guided by the quantitative approach. The research is of an applied type because it manipulates the variables through the application of artistic expression games. The design was experimental, because it manipulates variables; descriptive because it analyzed each of the data separately, then sought to establish the relationship between them through Student's T. The design was pre-experimental with pre-test and post-test. The instrument used was the checklist. This instrument was applied to 25 children of 4 years. It was found that there are positive effects of artistic expression games in the regulation of emotions in children. At the beginning of the evaluation, various problems associated with emotions were observed. After applying the artistic expression games, significant improvements were observed.

Keywords: art, creativity, playful, emotion, subjectivity.

I. INTRODUCCIÓN

El fenómeno lúdico es un hecho complejo, en un sistema de relaciones multifactoriales en la comunicación, como acto simbólico y fundamento de la convivencia en la interacción, expresando impulsos reprimidos y deseos como expresión espontánea de las emociones y pensamientos; en tanto, se promueve la creatividad e imaginación en el disfrute o goce, pero también, dentro de las frustraciones o conflictos, entendiéndose que son las expresiones y manifestaciones simbólicas y emocionales de los niños.

El juego componente de la lúdica, es muy importante en la actividad de los niños, porque con ellos se vive un proceso de subjetivación y construcción, que contribuye a la relación entre pares de forma natural, identificando su contexto socio-cultural; es concebido como una actividad infantil principal en el proceso de desarrollo, no solo como actividad física, sino de carácter cultural; en donde, se debe dirigir sus energías.

El juego de expresión artística como la exteriorización de la imaginación y emociones en la infancia, se fusionan para expresar sus sentimientos como la alegría, tristeza, miedo, sorpresa, disgusto, ira y su inmediata reacción en situaciones concretas; que pueden estar condicionadas por el entorno social y familiar. Según lo manifestado por Cruz (2020), se atribuye mayor relevancia a los estudiantes del nivel inicial, esto sucede con frecuencia tanto en el ámbito rural como del ámbito urbano. Como consecuencia de ello se brinda y alcanza mayores oportunidades el desarrollo integral, los intereses y se atiende en mayor amplitud las necesidades e intereses de aprendizaje. Incluso muchas actividades incluyen aprendizajes lúdicos.

Los niños de la I.E. N°517 Sullana, proceden de una comunidad con características sociales, económicas y culturales particulares; que encuentran en el juego la oportunidad para encontrarse con sus emociones facilitando el desarrollo mental, integral y emocional; como señala Bravo (2017), entre los 3 a 5 años de edad, el juego es evidente, el

entretenimiento y goce a diferentes actividades, basado en el conocimiento de si mismos, las normas y valores sociales, donde pueden controlar sus emociones o ocultar sentimientos, a partir de sus propias experiencias y relacionar su comportamiento con los juegos de expresión artística.

Es pertinente formular y responder a la principal pregunta orientadora de esta investigación ¿Evaluar el efecto de los juegos de expresión artísticas en la regulación de las emociones en niños de la I.E. N°517 – Sullana?

La educación, no se circunscribe a la institución educativa, sino que es un espacio social, donde interactúan los estudiantes que poseen diferencias y similitudes de diversos indoles, sociales, culturales, educativas, familiares, etc., la heterogeneidad social y el beneficio común, enmarcado en cuerpos teóricos de la conducta, el aprendizaje y sociocultural, parte de la construcción de la persona humana, justifica la ejecución de esta investigación.

La educación en la primera infancia, tiene la responsabilidad de fortalecer y estimular el proceso de desarrollo de los niños mediante juegos de expresiones artísticas, a partir de prácticas más cercanas al lenguaje y experiencias; renovando la práctica pedagógica con nuevas estrategias que generen cambios notables en la regulación de las emociones en el proceso de enseñanza – aprendizaje, que incidan en la conducta de los estudiantes, lo que justifica la ejecución de este trabajo.

El diseño de las sesiones con juegos de expresión artística dirigido a niños de educación inicial, como estrategia didáctica y el instrumento de evaluación, por el efecto que tendría en la regulación de las emociones de los niños, pueden ser adoptadas por otros docentes para implementarlos en sus instituciones, generando espacios de innovación en la parte pedagógica, razón suficiente para desarrollar esta investigación.

Esta investigación primordialmente busca determinar el efecto de los juegos de expresión artísticas en la regulación de las emociones en niños de la I.E. N°517 – Sullana

La investigadora intentará demostrar las siguientes hipótesis generales: H0 : No existe efectos significativos de los juegos de expresión artísticas en la regulación de las emociones en niños de la I.E. N°517 – Sullana.

Ha : Existe efectos significativos de los juegos de expresión artísticas en la regulación de las emociones en niños de la I.E. N°517 – Sullana

II. MARCO TEÓRICO

La revisión de la literatura científica con respecto a los juegos de expresión artística y la regulación de las emociones, muestra mucho interés en muchos países del hemisferio, como:

Colombia, Joya (2019), en el estudio “Estrategias lúdicas para el fomento del manejo de las emociones en niños de 3 a 5 años de los grados de pre jardín y jardín en Floriblanca (Santander, Colombia)”, con la intencionalidad de implementar estrategias lúdicas en el manejo de emociones; con una mira especial en el reconocimiento del estado actual de las emociones, adaptar estrategias lúdicas, aplicar actividades lúdico-pedagógicas y socializar con el equipo docente. Estudio tipo investigación – acción, de enfoque cualitativo, la población fueron 81 niños del Colegio Newport School sede Cañaveral, los participantes fueron selecciones por conveniencia que en total fueron 39 (18 de pre jardín y 21 de jardín), la técnica empleada fue la observación y los instrumentos fueron el diario pedagógico, rejilla de evaluación y fotografías. Finalizando, que la estrategia que fomenta el manejo de las emociones son la recuperación siguiendo secuencias, el juego y aprendo obteniendo un aprendizaje significativo, interactuó con la realidad, a partir de discusiones guiadas y la abstracción de características.

España, Carpio & Remedios (2018), en la publicación “El juego como recurso didáctico en la expresión plástica”, el trabajo resalta los aspectos relevantes de las cuestiones lúdicas en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje de las expresiones plásticas en la formación de los niños, esto con el fin de garantizar la colectividad entre el juego y la expresividad plástica. De ese modo dicho el trabajo que sí se organizan los estudiantes en diversos equipos, y con ello se realiza diversas actividades, desde una perspectiva del aprendizaje constructivo social será posible mejorar las capacidades, afianzar la autoestima y garantizar la integración. El trabajo de investigación destaca que son importantes para el control emocional a las actividades de la mano, el juego, el tablero. Los participantes del estudio son 50 docentes, 50 familias de tipo tradicional, de nivel socioeconómico

medio y 50 niños de 5 años, dividido en dos grupos A y B, donde el grupo A fue donde se desarrollaron los prácticos del grado; está compuesto por 25 estudiantes (13 niños y 12 niñas), sin grandes dificultades para relacionarse y comunicarse. La propuesta didáctica consta de 9 actividades innovadoras, atractivas y dinámicas, desarrollada en un periodo de 15 días, organizando las actividades con una duración de 45/50 minutos por sesión. En definitiva, el juego puede ocuparse de la expresión y conocimiento, que los aprendizajes artísticos demandan, además de ser la mejor forma de expresión libre en la infancia, en tal sentido, las tareas artísticas deben constituirse parte de sus juegos, lo que convierte la expresión plástica en una actividad lúdica y divertida repleta de importantes descubrimientos.

Ecuador, (Bravo, 2017), en su trabajo “Estrategias metodológicas para mejorar y controlar las emociones de niños y niñas de tres a cuatro años en la escuela de educación básica Gaspar Sangurima del cantón Cuenca, provincia del Azuay 2017”, con la finalidad de elaborar estrategias metodológicas; particularmente para proponer estrategias metodología basadas en actividades lúdicas y controlar las emociones. Durante cinco días, con una intervención práctica dentro del aula de 40 a 45 minutos, los destinatarios fueron 300 niños, específicamente a 16 niños de 3 a 4 años de educación inicial. Concluyendo que, las I.E. que brinda educación inicial, eduque emocionalmente, desde el control de las emociones y a partir de allí desarrollar habilidades sociales, intelectuales.

En el Perú, en las universidades con facultades de educación o ciencias sociales, se ha incrementado el interés por la práctica de los juegos en educación inicial, como estrategia pedagógica, como:

Cruz (2020), en la investigación “Juego libre en los sectores y autorregulación de emociones en estudiantes de 3 años de la I.E.I. 183 – Ate 2019”, con el propósito de determinar la asociación de las inconstantes en estudio; con especial atención en determinar la reciprocidad del juego libre con el autocontrol, la automotivación, el autoconcepto y la autorreflexión. Pesquisa de modelo positivista y enfoque cuantitativo y de nivel descriptivo correlacional. La población fueron estudiantes de 3 años,

en total fueron 120 alumnos y con muestreo no probabilístico intencional; utilizando la observación y se adaptó una lista de cotejo como instrumento, validado por tres profesionales expertos y la ejecución de la prueba piloto, con un grado de confiabilidad KR20 = 0,868 para juego libre y KR20 = 0,715 de autorregulación de emociones, señalan un adecuado nivel de fiabilidad. Obteniendo que, la asociación de las variables con la prueba Phi, V Cramer un coeficiente de 0,822** con una significancia (bilateral) = 0,000 inferior a 0,05, evidencia de la existencia de asociación directa entre las inconstantes; respecto a la reciprocidad de juego libre y autocontrol, alcanzo un Phi = 0,748**, (p-valúe = 0,000 < 0,05); igual resultado se obtuvo con automotivación y autoconcepto fue el Phi = 0,500** (p-valor = 0,000 < 0,05); con autoconcepto; con autorreflexión, logró un Phi = 0,540** (p-valor = 0,000 < 0,05), interpretándose como asociación directa y positiva. Concluyendo que, existe asociación directa de juego libre en los sectores y la autorregulación de las emociones en estudiantes de 3 años de la IEI 183 – Ate, 2019 (p = 0,000, Phi, V de Cramer = 0,822); y, de juego libre en los sectores reciprocidad directa positiva con las dimensiones autocontrol (p = 0,000, Phi, V Cramer = 0,748), automotivación y autoconcepto (p = 0,000, Phi, V Cramer = 0,500), autorreflexión (p = 0,000, Phi, V Cramer = 0,540).

Castro (2019), en su tesis “Programa de juegos cooperativos en la habilidades sociales en niños de cuatro años de una Institución Educativa, 2019”, con el propósito de fijar en que medida el programa mejora notablemente las habilidades sociales; con interés especial en establecer el nivel de habilidades sociales antes y después de la intervención; establecer en qué medida los juegos cooperativos mejoran notablemente las habilidades básicas de interacción social, para hacer amigos, para las conversaciones, relacionadas con los sentimientos y emociones, para la solución de problemas y para relacionarse con los adultos de los niños. La investigación corresponde a un diseño cuasi experimental con grupo experimental (GE = Aula Amarilla) y grupo control (GC = Aula Roja), la población estuvo conformada por los niños de 4 años de la I.E. “Jesús Yirch” y la muestra consto de 52 niños (24 varones y 28 mujeres), seleccionadas intencionalmente, la técnica fue el experimento y el

instrumento un cuestionario, administrándolo al inicio (pretest) y al término (postest), del programa de juegos cooperativos, que constó de 12 sesiones de 90 minutos. Obteniendo de la contrastación de hipótesis de habilidades sociales con la prueba t del pre y postest, un valor de $t = 23,597$ ($p\text{-valor} = 0,000 < 0,05$), en las dimensiones de la inconstante, como habilidades básicas alcanzo $t = 18,985$ con Sig. (bilateral) = $0,000 < 0,05$; con hacer amigos y amigas, obtuvo un $t = 10,609$ con Sig (bilateral) = $0,000 < 0,05$; respecto a conversación logro $t = 11,600$ ($p\text{-valúe} = 0,000 < 0,05$); de los sentimientos llego a un valor $t = 6,985$ ($p\text{-valor} = 0,000 < 0,05$); en la solución de problemas, fue $t = 15,319$ ($p\text{-valor} = 0,000 < 0,05$); y, con la relación con adultos, obtuvo un $t = 8,251$ Sig. (bilateral) = $0,000 < 0,05$; indicativo que la aplicación del programa de juegos cooperativos incrementa significativamente las habilidades sociales; igualmente con sus dimensiones.

Aguilar (2019), en la investigación “Juegos cooperativos para potencia las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°10982 -Chacupe Alto”, con la finalidad de establecer que la aplicación de un programa de juegos cooperativos potencia las habilidades sociales; específicamente identificar el nivel de habilidades sociales, diseñar un programa de juegos cooperativos, aplicar el programa propuesto y evaluar la eficacia del programa. Investigación aplicada de enfoque cuantitativo, de diseño experimental de tipo pre experimento con un solo grupo con pre y postest. La población y muestra fueron 25 (14 varones y 11 mujeres) alumnos de 5 años; la técnica empleada fue la observación y el experimento; se empleó la Ficha de Observación Conductual de Habilidades de Goldstein (1992), con un Alpha de Cronbach de 0,915. Obtuvo, de la comparación de estadígrafos del pre y postest, existiendo evidencia física a nivel de medias y para determinar las diferencias significativas se aplicó la prueba t, alcanzo un valor $t = 16,279$ ($p\text{ valor} = 0,000 < 0,05$), lo que indica que el grupo experimental (GE) en el postest, es significativamente mayor que en el pretest. Concluyendo que, los estudiantes del GE son significativamente, mayor gracias a la aplicación de los juegos cooperativos en niños de 5 años de la I.E. 10982

Torres (2018), en su tesis “Aplicación de taller de juegos dramáticos para mejorar las competencias emocionales en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianista – Callao, 2018”, con la intención de determinar si la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora las competencias emocionales; particularmente en la mejora significativa de la conciencia emocional, regulación emocional, la autoestima y las habilidades sociales en los niños de 5 años. Investigación cuasi – experimental, enfoque cuantitativo, de método hipotético – deductivo y de tipo aplicada. La población y muestra estuvo conformada por 17 estudiantes de ambos sexos de 5 años de educación inicial, de muestreo no probabilístico, intencional; la técnica empleada fue la encuesta y el instrumento ideal fue el cuestionario de actitudes validado por el juicio de expertos y con una confiabilidad con el Alpha de Cronbach 0,814, con pre y postest. Obtuvo, a un nivel de confianza de 95%, límite de error de 0,05; en el pre test, alcanzo un p-valor = 0,324 > 0,05 y $z = -2,255$ mayor al -1,96, evidenciando que los estudiantes al inicio presentan resultados similares en competencias emocionales, no existiendo diferencias reveladoras entre el grupo control (GC) y el grupo experimental (GE); en el postest, logro un p-valor = 0,000 < 0,05 y un $z = -5,012 < -1,96$, que evidencia estadística que la aplicación del taller mejora significativamente las competencias emocionales. Concluyendo que, la aplicación del taller de juegos dramáticos mejora notablemente las competencias emocionales, similarmente con la conciencia emocional, la regulación emocional, la autoestima, habilidades sociales y de vida en niños de 5 años del Colegio San Antonio Marianista – Callao.

Es importante comprender la naturaleza de la humanidad y las particularidades conductas. Desde luego desde hace muchos años la gente sea ocupado de estudiar estos aspectos interesantes y han centrado su atención en el desarrollo de los aprendizajes a partir de la lúdica.

Dentro de algunos aspectos interesantes encuentra una teoría importante propuesta por Spencer, el cual ha sido denominado teoría de la energía incidente. El referido autor sostenía que las necesidades de los

estudiantes, especialmente atendidos por los juegos divertidos y sin causa ofensas, contribuyan a liberar una serie de energías excedentes y en ayudaron a la mejora de las acciones.

Estos según lo ha indicado (Gallardo et al., 2019) Es una teoría relevante puesto que establece que las necesidades pueden ser atendidas a partir de los juegos, es más que los juegos pueden contribuir a que los niños expulsen las cuestiones negativas y liberen energías positivas. El cumplimiento de tareas en diversos contextos y circunstancias. Como consecuencia de ello las actividades debe estar orientadas a la satisfacción de las necesidades de los niños y deben reorientar la supervivencia mediante las acciones lúdicas. Solo través de las acciones lúdicas es posible canalizar las emociones negativas y conducirlo hacia los aprendizajes significativos (Arias Lizares, 2020).

Tipificados por Gallego (2014), en función a la utilidad pedagógica en un aula de educación infantil, como pintura, arquitectura, escultura, danza, literatura, teatro y música donde plasman sus actitudes y pensamientos mediante expresiones plásticas (pintura y dibujo), corporales (danzas y teatro); lingüísticas (literatura y teatro); y la musical (ritmo, melodías y el timbre).

En educación inicial, para medir el grado de expresión artística en actividades que continuamente se realizan en el aula de clases, son adoptadas como las dimensiones a considerar, estas son:

El canto, que proviene del vocablo latino cantus, refiere al acto y la consecuencia de cantar, consiste en generar sonidos que resultan melodiosos y, por lo general, agradables al oído de las personas, emitiendo, de manera controlada, sonidos que se producen con el aparato fonador; se genera a través de la voz y permite incorporar palabras a una composición musical (J. Sánchez, 2019). Y según lo manifestado por L. Chávez (2020), es la emisión controlada de sonidos del aparato fonador humano que es la voz, exige un funcionamiento especial de los órganos de la fonación con

sensibilidad auditiva; involucra todo el cuerpo, el estado de ánimo, su salud y ejerciendo hábitos en la interpretación vocal.

Como lo indica E. Ruiz et al. (2015), las canciones, proporcionan al niño fluidez en la expresión hablada y ayuda a mejorar la dicción; como recurso se emplea en las aulas infantiles; el canto en la etapa infantil deriva del proceso de maduración del aparato fonador y por imitación cantaran y hablaran según la relación con su entorno ofreciéndoles modelos vocales adecuados.

La danza, que es la ejecución de movimientos al ritmo de la música que permite expresar sentimientos y emociones, como formas de comunicación verbal y corporal, promueve sensaciones de alegría, tristeza, melancolía y provoca movimiento (Ávila, 2019). Una definición más profunda es la presentada por Argenzio (2017), menciona que es el arte que consiste en expresar los sentimientos e instintos del hombre mediante sonidos y movimientos, mediante palabras, melodía y ritmo.

Dinámica, es una herramienta para mantener el ritmo de la rutina de la clase y que no tenga caídas pronunciadas que puedan despistar o afectar a la atención de los participantes, en su tarea de aprendizaje, o al profesor en su tarea de enseñanza.

La ejecución de actividades artísticas en el aula como la pintura, la música, el canto, la danza y las dinámicas, donde expresan las emociones, siendo el elemento básico del desarrollo personal ya que son modelando la forma cognitiva, el comportamiento y la respuesta que tenemos al mundo (Rusu, 2017).

Las emociones son un estado mental afectivo con un pensamiento singular en su centro se correlaciona con un rango específico de comportamiento, disposiciones y sentimientos de corta duración (Kemp, 2021). Estos estados afectivos, indican estados internos personales, motivaciones, deseos y necesidades (García, 2016).

Otras definiciones de la revisión bibliográfica, como la capacidad de reaccionar espontáneamente desde nuestro interior, frente a cualquier

situación, están relacionadas con la adaptación al medio social, se evidencian en su expresión facial y a los sentimientos (Bustacara et al., 2016).

Es la expresión que todo ser humano manifiesta a través de sus sentimientos, como la alegría, tristeza, miedo, la ira ante una determinada situación en el que se encuentre, el cuerpo reacciona de manera inmediata (Bravo, 2017).

Son respuestas propias que tenemos ante determinadas situaciones, se produce por fenómenos cerebrales (García, 2016; Vilaró, 2014). Las emociones primarias son la ira, tristeza, miedo y alegría; y las emociones secundarias son el amor, sorpresa, aversión y vergüenza.

Según Vilaró (2014), las funciones de las emociones son: empuja a evitar estímulos negativos (dolor) y conseguir estímulos positivos (alimento o recompensas); no producen una única respuesta ante un estímulo concreto; activan el sistema cerebral; mantienen el interés por descubrir cosas y situaciones nuevas; estas se expresan a nivel corporal; ayudan almacenar y evocar de forma más afectiva recuerdos en la memoria y trabajan conjuntamente con la razón .

Expresar las emociones a través del arte (ya sea teatro, danza, dibujo, canto etc.), es un camino hacia el subconsciente de alguien, actuando como una palanca de catarsis y autoconciencia (Rusu, 2017).

La autorregulación emocional, se conceptualiza según Cordova (2021), como procesos extrínsecos e intrínsecos que facilitan el monitoreo, la evaluación de las emociones orientándolas hacia experiencias positivas con el propósito de resarcir dificultades posteriores. Otra definición es da por J. Torres (2018), como la capacidad de controlar las emociones desagradables, los impulsos resultantes de ellas, tolerar la frustración y saber postergar las necesidades o gratificaciones; genera conciencia sin responder impulsivamente y controlar nuestra conducta; y, también, como lo señala Cruz (2020), la importancia de regular las emociones, radica en aprender a dominar los pensamientos, sentimientos y por lo tanto, ser

capaces de controlar las acciones; y, (Bravo, 2017), manifiesta que es la capacidad para controlar las emociones en forma apropiada, midiendo las consecuencias.

Considerando la amplia definición de emociones, tomando en referencia a Cruz (2020), las dimensiones de la regulación emocional son:

El autocontrol, es lo que permite el control de nuestras emociones y hace posible que actuemos de manera adecuada frente a diversas situaciones que se nos presentan en el transcurso de la vida. Es la principal habilidad social, que los niños emplean para controlar su comportamiento, sus emociones e impulsos. Definido por Serrano & García (2010), como la capacidad o habilidad que posee una persona de manejar los sentimientos de manera adecuadas o administrar respuestas cognitivas y conductuales.

La automotivación, es la capacidad de encontrar estímulos positivos que alentaran al logro de objetivos y metas planteadas. Para Carranza (2022), es la capacidad de que una persona se motive a sí misma en post de una meta u objetivo que se ha planteado alcanzar; la particularidad es que el emisor como el receptor de esa motivación es el mismo individuo.

El autoconcepto, es el estado emocional del individuo mediante respuestas a situaciones concretas. Para Esnaola et al. (2008), es una imagen ajustada y positiva de sí mismo; como la idea que cada persona tiene de sí misma en cuanto ser individual, este consta de cuatro aspectos: afectivo-emocional, ético-moral, de la autonomía y de la autorrealización.

La autorreflexión, es identificar las propias emociones y regularlas adecuadamente para luego poder actuar y enfrentar situaciones en diversos contextos. Según Modzelewski (n.d.), el proceso de formación de deseos y voliciones de segundo orden es decir, desear tener un deseo o volición determinada con la que me identifico, en este caso respecto a las emociones que se experimentan, llevando al desarrollo de meta emociones; es decir, una emoción de placer o displacer (que implica un deseo de perpetuar o cambiar) acerca de una emoción que experimenta el sujeto que se examina a sí mismo.

La teoría de (Gombrich, 2021) el cual en su texto Cuatro teorías sobre la expresión artística es elemental y se ha tomado aquí como punto de referencia para el análisis de la variable juegos de expresión artística. Esta teoría ha conceptualizado a dichos juegos de expresión artística como conjunto de actividades lúdicas en las que el niño o artista expresa o manifiesta sus sentimientos. Esta teoría propone además que debe hacerse un análisis detallado entre el juego y la realidad, ya que los juegos recíprocos son la base elemental de toda cultura, ayudan a mejorar todo tipo de interacción y son la base fundamental de la comunicación. Según esta teoría el arte, el juego, el símbolo y la fiesta son los puntos esenciales que se debe considerar a la hora de hacer propuestas para solucionar problemas educativos.

Para la variable regulación de emociones ha sido central la teoría propuesta por Fernández, García, Jiménez, Dolores y Domínguez en la Psicología de la Emoción. Estos autores han señalado que la regulación de emociones debe ser entendido como el control de procesos psicológicos que se activan cada vez que el aparato psíquico detecte algún cambio significativo(Fernández et al., 2011). Estos cambios bien podrían estar asociados a diversos factores; sin embargo, se ha tomado como referente central para poder estudiar la regulación de emociones en sus dimensiones como la correlación psicofisiológica, los efectos subjetivos, la expresión facial, la conducta, la expresión vocal.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de Investigación: Estudio fue de tipo aplicada como lo señala Lozada (2014), tiene por objetivo la generación de conocimiento con aplicación directa y a mediano plazo en la sociedad y **Enfoque de Investigación:** de enfoque cuantitativo, porque parte de identificar y formular un problema científico (Ñaupas et al., 2018), recogiendo información con un instrumento se obtienen datos que son procesados con recursos estadísticos potentes (Moya, 2007) con la intención de confirmar o refutar las hipótesis (P. Torres, 2016).

Diseño de Investigación: diseño experimental

Como lo define Arias & Covinos (2021), es un proceso particular para verificar la causalidad de una inconstante sobre otra, que implica la manipulación o el control del tratamiento, factor, condiciones o intervención para probar los efectos sobre la inconstante dependiente (Ciro Rodríguez et al., 2021). En el diseño de pre experimento, el grado de control en este tipo de estudios es muy bajo (Carrasco, 2019), porque en la interpretación de los datos, puede haber numerosas variables extrañas que tengan efecto de atribución errónea de la inconstante independiente sobre la dependiente (Chávez et al., 2020).

Tabla 1

Diagrama del diseño pre experimental de un solo grupo, con pretest y posttest

Grupo	Asignación	Secuencia de registro		
		Pretest	Tratamiento	Posttest
Niños de 4 años	No Aleatoria		X	
		O ₁ Regulación de las emociones	Programa de sesiones de aprendizaje con juegos de expresión artística.	O ₂ Regulación de las emociones

Nota: Diagrama adecuado de (Chávez et al., 2020).

3.2. Población, muestra y muestreo

La población es un conjunto de elementos (Quezada, 2019) que contienen ciertas características que se pretenden estudiar (Ventrua, 2017). En este estudio, estará integrada por los niños de 3 a 5 años matriculados en la Institución educativa de Sullana, en el periodo lectivo 2022.

Tabla 2

Población en estudio

Sección	Varones	Mujeres	Total
3 años	13	11	24
4 años)	13	12	25
A (5 años)	10	16	26
B (5 años)	14	12	26
Total			101

Muestra

Para Ardila et al. (2004), es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación, esto también fue recalado por (Serrano, 2020); la muestra serán los estudiantes de 4 años de la I.E. N°057 – Sullana, a quienes se le aplicará el pretest, las sesiones de aprendizaje con estrategias de juegos de expresión artística y posterior a ello, el postest.

Según Ardila et al., Ardila et al. (2004), en este trabajo el muestreo será no probabilístico intencional o deliberado, porque el investigador decide según los objetivos, los elementos que integrarán la muestra que serán los estudiantes de 4 años matriculados en la I.E. N°517 – Sullana, en el periodo lectivo 2022.

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica de investigación es un procedimiento típico, validado por la práctica, orientado generalmente a obtener y transformar información útil para la solución de problemas de conocimiento (Rojas, 2011); está

relacionada con el método de experimental. La técnica emplear es la observación.

El Instrumento es el test, que es un instrumento que permite medir o evaluar las características psicológicas de un individuo, los resultados pueden ser medidos con valores numéricos (Arias, 2020). Por la naturaleza y edad de los estudiantes, el dispositivo se empleó la lista de cotejo, antes y después de la aplicación de las sesiones de aprendizaje con juegos de expresión artística; con una escala Likert de tres puntos y cada uno con su baremo, que determina la calificación (a veces, regularmente, siempre)(Posso & Bertheau, 2020).

3.4. Procedimientos

El proceso se inició solicitando a las autoridades educativas la autorización correspondiente para la aplicación de la experiencia de sesiones de aprendizaje con la estrategia de juegos de expresión artística en los niños que formaron parte del grupo experimental, quienes desarrollarán sus actividades con esta estrategia y del grupo control, que continua su proceso sin la administración de estas(Rodríguez et al., 2021).

Se aplicó un pre test a ambos grupos, antes de iniciar el desarrollo de las sesiones de aprendizaje y después de ejecutar las sesiones se volverá a aplicar el instrumento, con los puntajes obtenidos, en los diferentes ítems(Palomino et al., 2019).

3.5. Métodos de análisis de datos

Los datos fueron recogidos con la aplicación del instrumento, fueron sometidos al análisis empleando la estadística descriptiva, para su presentación en tablas, gráficos o figuras que exhiban en forma resumida la información y sea fácil su interpretación; además se empleó la estadística inferencial, para realizar la prueba de homogeneidad a un nivel de significancia de 95%, y posteriormente fijó el estadístico de prueba para verificar las diferencias de la aplicación de las sesiones con estrategias con juegos de expresión artística en la regulación de las emociones de los

niños; aplicando la prueba estadística t de Student, en el programa estadístico SPSS v.21(F. Sánchez, 2019).

3.6. Aspectos éticos

En esta investigación, de acuerdo con el Comité de Ética de Investigación (2019), es un conjunto de condiciones de regulación comportamental, esencial y primigeniamente inherente al hombre; este estudio se regirá por los principios de verdad, objetividad, honestidad, rigurosidad, idoneidad y discreción.

Se garantizó la propiedad intelectual de los trabajos de investigación citados y que contribuye al enriquecimiento del estudio, en cumplimiento con las normas APA (Centro de Escritura Javeriano, 2020).

Este trabajo de investigación se formuló en estricto cumplimiento a lo dispuesto por la Universidad César Vallejo en la Resolución del Vicerectorado de Investigación N°021-2021-VI-UCV y la guía de elaboración de trabajos de investigación y tesis para obtención de grados académicos y títulos profesionales (Universidad César Vallejo, 2020).

IV. RESULTADOS

Análisis descriptivo

Determinar el efecto de los juegos de expresión artísticas en la regulación de las emociones en niños de la I.E. N°517 – Sullana

Tabla 3

Resultados de la regulación de emociones antes y después de la aplicación de los juegos de expresión

Escala	Regulación de las emociones			
	Pre-test		Postest	
	N°	%	N°	%
A veces	5	20	0	0
Regularmente	8	32	8	32
Siempre	12	48	17	68
Total	25	100	25	100

Nota: lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años

De los 25 estudiantes, el 48 % (12) alcanzaron en el pre test un nivel de regulación permanente de sus emociones; mientras que al aplicar los juegos de expresión artística estos subieron a 68% (17 estudiantes). Los resultados demuestran que los estudiantes que presentaban una regulación de las emociones en el nivel a veces para el pre test 20% se reducen al 0 %; sin embargo, se puede constatar que aquellos que se encuentran en un nivel regular se mantienen tanto en el pre test como en el post-test es decir no se genera ningún tipo de cambio en este porcentaje.

Determinar las diferencias entre correlación psicofisiológica antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y la correlación psicofisiológica después de la aplicación de los juegos de expresión artística

Tabla 4

Resultados de la correlación psicofisiológica antes y después de la aplicación de los juegos de expresión

correlación psicofisiológica				
Escala	Pre-test		Postest	
	N°	%	N°	%
A veces	9	36	0	0
Regularmente	3	12	8	32
Siempre	13	52	17	68
Total	25	100	25	100

Nota: lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años

De los 25 estudiantes, el 52 % (13) alcanzaron en el pre test un nivel de regulación permanente de la correlación psicofisiológica; mientras que al aplicar los juegos de expresión artística estos subieron a 68% (17 estudiantes). La data obtenida arrojar resultados que evidencian cambios significativos en los niveles, mejorando considerablemente la correlación psicofisiológica después de la aplicación de los juegos de expresión. Los que estuvieron en el nivel a veces en el pre test 36 % se han reducido luego de la aplicación de los juegos de expresión a 0 %; sin embargo se constata que aquellos que se encuentran en el nivel regularmente no han tenido ningún cambio, esto se debe principalmente a que se ha pasado del nivel a veces al nivel regular y de los niveles a veces y regularmente al nivel siempre.

Determinar las diferencias entre efectos subjetivos antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y efectos subjetivos después de la aplicación de los juegos de expresión artística

Tabla 5

Resultados de los efectos subjetivos antes y después de la aplicación de los juegos de expresión

Escala	efectos subjetivos			
	Pre-test		Postest	
	Nº	%	Nº	%
A veces	7	28	0	0
Regularmente	8	32	6	24
Siempre	10	40	19	76
Total	25	100	25	100

Nota: lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años

De los 25 estudiantes, el 40 % (10) alcanzaron en el pre test un nivel de regulación permanente de los efectos subjetivos; mientras que al aplicar los juegos de expresión artística estos subieron a 76% (19 estudiantes). En la tabla se puede evidenciar que se ha generado cambios importantes después de la aplicación de los juegos de expresión. Así, el grupo de estudiantes evaluados que se encontraba en el nivel a veces en el pre test 28 % ha pasado al 0 %, de la misma forma aquellos que se encontraban en el nivel regularmente en el pre test 32 % redujeron este porcentaje a 24% mostrando avances significativos. En este caso quedó demostrado que luego de la aplicación de los juegos de expresión mejoró sustancialmente las respuestas emocionales, vale decir que los estudiantes mejoraron sus respuestas de vivencias frente al dolor y la cólera, incrementaron sus experiencias positivas de bienestar, seguridad y tranquilidad, han logrado reducir la tensión y la agresividad, así como el miedo.

Determinar las diferencias entre expresión facial antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y expresión facial después de la aplicación de los juegos de expresión artística

Tabla 6

Resultados de la expresión facial antes y después de la aplicación de los juegos de expresión

Escala	expresión facial			
	Pre-test		Posttest	
	N°	%	N°	%
A veces	5	20	0	0
Regularmente	7	28	5	20
Siempre	13	52	20	80
Total	25	100	25	100

Nota: lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años

De los 25 estudiantes, el 52 % (13) alcanzaron en el pre test un nivel de regulación permanente de expresión facial; mientras que al aplicar los juegos de expresión artística estos subieron a 80% (20 estudiantes). Es importante destacar que los cambios aquí se reflejan en todos los niveles. Antes de la aplicación de los juegos de expresión se observa que los niveles a veces y regularmente alcanzan porcentajes elevados de 20 % y 28 %; sin embargo, éstos se ven reducidos después de la aplicación de los juegos de expresión a 0 % y 20 % respectivamente, demostrando de ese modo que se ha generado avances significativos en la expresión facial del proceso de regulación de emociones. Desde luego, se puede observar que los estudiantes disminuyen el enrojecimiento del rostro cuando experimentan vergüenza (afroitan las consecuencias de sus acciones y consideran que es normal equivocarse). Además, aprendieron a controlar la cólera, a expresar la sorpresa y a controlar sus gestos frente al miedo.

Determinar las diferencias entre conducta antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y conducta después de la aplicación de los juegos de expresión artística

Tabla 7

Resultados de la conducta antes y después de la aplicación de los juegos de expresión

Escala	Conducta			
	Pre-test		Postest	
	N°	%	N°	%
A veces	5	20	5	20
Regularmente	8	32	8	32
Siempre	12	48	12	48
Total	25	100	25	100

Nota: lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años

De los 25 estudiantes, el 48 % (12) alcanzaron en el pre test un nivel de regulación permanente de conducta; mientras que al aplicar los juegos de expresión artística estos subieron a 48 % (12 estudiantes). El modo de conducirse no ha tenido variaciones significativas en ninguno de los niveles, se observa que antes de la aplicación de los juegos de expresión y después de los mismos los resultados se mantienen inamovibles, esto quiere decir que no se ha experimentado cambios fundamentales en la forma como los niños responden a una realidad. Ellos siguen utilizando el llanto, reflejando en su rostro la tristeza o frustración, mostrando su chillido cuando sienten ira y gritando cuando tienen impotencia. Esto demuestra que hay una necesidad emergente que debe trabajarse con mayor detenimiento y amplitud para resolver con estrategias distintas las conductas de los estudiantes (en el manejo de las emociones en la expresión de esas conductas).

Determinar las diferencias entre expresión vocal antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y expresión vocal después de la aplicación de los juegos de expresión artística

Tabla 8

Resultados de la expresión vocal antes y después de la aplicación de los juegos de expresión

Escala	expresión vocal			
	Pre-test		Posttest	
	Nº	%	Nº	%
A veces	6	24	0	0
Regularmente	6	24	1	4
Siempre	13	52	24	96
Total	25	100	25	100

Nota: lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años

De los 25 estudiantes, el 52 % (13) alcanzaron en el pre test un nivel de regulación permanente de expresión vocal; mientras que al aplicar los juegos de expresión artística estos subieron a 96% (24 estudiantes). Este objetivo se ha logrado concretar de modo sustancial puesto que los estudiantes que se encontraban en los niveles a veces y regularmente han reducido sus porcentajes en gran medida en el post test en comparación al pre test. La reducción ha sido para el primer caso de 24 % a 0 % y para el segundo caso de 24 % a 4 %. Los resultados reflejan que hubo mejores cambios que en otras dimensiones, es posible afirmar que se ha cambiado el tono de voz a la hora de expresar las emociones, la utilización de un lenguaje armónico, se ha reducido algunas palabras que suenan amenazantes y los estudiantes muestran mayor comunicación e interactividad.

Análisis inferencial

Hipótesis general

H0: No existe efectos significativos de los juegos de expresión artísticas en la regulación de las emociones en niños de la I.E. N°517 – Sullana

Ha: Existe efectos significativos de los juegos de expresión artísticas en la regulación de las emociones en niños de la I.E. N°517 – Sullana

Se ha procedido a evaluar mediante la prueba de t de student para un solo grupo. Se evalúa los cambios generados antes y después de la aplicación de los juegos de expresión artística para la regulación de emociones en niños de inicial.

Tabla 9

Efectos de los juegos de expresión artísticas en la regulación de las emociones

	Prueba para una muestra					
	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pre-Test Regulación emocional	16,093	24	,000	41,080	35,81	46,35
Pos-Test Regulación emocional	55,078	24	,000	49,480	47,63	51,33

Según la tabla prueba para una muestra, indica que existe diferencias significativas de medias. De la misma forma existe una significación bilateral o p-valor de 0.000 lo cual menor que 0.05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Ello confirma que al aplicar los juegos de expresión artística se logra regular las emociones de los estudiantes. Los resultados mejoran y las diferencias son significativas.

Hipótesis específica 1

H0 : No existe diferencias significativa entre correlación psicofisiológica antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y la correlación psicofisiológica después de la aplicación de los juegos de expresión artística

Ha : Existe diferencias significativa entre correlación psicofisiológica antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y la correlación psicofisiológica después de la aplicación de los juegos de expresión artística

Tabla 10

Correlación psicofisiológica antes y después de la aplicación de los juegos

Prueba para una muestra						
Valor de prueba = 0						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Correlación psicofisiológica (pre-t)	12,756	24	,000	8,000	6,71	9,29
Correlación psicofisiológica (pos-t)	36,298	24	,000	10,120	9,54	10,70

Según la tabla prueba para una muestra, indica que existe diferencias significativas de medias. De la misma forma existe una significación bilateral o p-valor de 0.000 lo cual menor que 0.05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Ello confirma que al aplicar los juegos de expresión artística se logra regular las emociones en su dimensión de correlación psicofisiológica.

Hipótesis específica 2

H0 : No existe diferencias significativa entre efectos subjetivos antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y efectos subjetivos después de la aplicación de los juegos de expresión artística

Ha : Existe diferencias significativa entre efectos subjetivos antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y efectos subjetivos después de la aplicación de los juegos de expresión artística

Tabla 11

Correlación de los efectos subjetivos antes y después de la aplicación de los juegos

Prueba para una muestra						
Valor de prueba = 0						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pre-Efectos subjetivos (pre-t)	12,892	24	,000	6,240	5,24	7,24
Efectos subjetivos (pos-t)	44,513	24	,000	8,240	7,86	8,62

Según la tabla prueba para una muestra, indica que existe diferencias significativas de medias. De la misma forma existe una significación bilateral o p-valor de 0.000 lo cual menor que 0.05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Ello confirma que al aplicar los juegos de expresión artística se logra regular las emociones en su dimensión de efectos subjetivos.

Hipótesis específica 3

H0 : No existe diferencias significativa entre expresión facial antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y expresión facial después de la aplicación de los juegos de expresión artística

Ha : Existe diferencias significativa entre expresión facial antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y expresión facial después de la aplicación de los juegos de expresión artística

Tabla 12

Correlación de la expresión facial antes y después de la aplicación de los juegos

Prueba para una muestra						
Valor de prueba = 0						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Expresión facial (pre-t)	14,836	24	,000	11,360	9,78	12,94
Expresión facial (pos-t)	56,291	24	,000	13,400	12,91	13,89

Según la tabla prueba para una muestra, indica que existe diferencias significativas de medias. De la misma forma existe una significación bilateral o p-valor de 0.000 lo cual menor que 0.05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Ello confirma que al aplicar los juegos de expresión artística se logra regular las emociones en su dimensión expresión facial.

Hipótesis específica 4

H0 : No existe diferencias significativa entre conducta antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y conducta después de la aplicación de los juegos de expresión artística

Ha : Existe diferencias significativa entre conducta antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y conducta después de la aplicación de los juegos de expresión artística

Tabla 13

Correlación de la conducta antes y después de la aplicación de los juegos

Prueba para una muestra						
Valor de prueba = 0						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Conducta (pre-t)	14,604	24	,000	6,760	5,80	7,72
Conducta (pos-t)	14,604	24	,000	6,760	5,80	7,72

Según la tabla prueba para una muestra, indica que existe diferencias significativas de medias. De la misma forma existe una significación bilateral o p-valor de 0.000 lo cual menor que 0.05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Ello confirma que al aplicar los juegos de expresión artística se logra regular las emociones en su dimensión conducta.

Hipótesis específica 5

H0 : No existe diferencias significativa entre expresión vocal antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y expresión vocal después de la aplicación de los juegos de expresión artística

Ha : Existe diferencias significativa entre expresión vocal antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y expresión vocal después de la aplicación de los juegos de expresión artística

Tabla 14

Correlación de la conducta antes y después de la aplicación de los juegos

	Prueba para una muestra					
	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Expresión vocal (pre-t)	14,114	24	,000	8,720	7,44	10,00
Expresión vocal (pos-t)	51,704	24	,000	10,960	10,52	11,40

Según la tabla prueba para una muestra, indica que existe diferencias significativas de medias. De la misma forma existe una significación bilateral o p-valor de 0.000 lo cual menor que 0.05, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Ello confirma que al aplicar los juegos de expresión artística se logra regular las emociones en su dimensión expresión vocal.

V. DISCUSIÓN

Con relación al objetivo general se ha logrado determinar que existe efectos positivos de los juegos de expresión artísticas en la regulación de las emociones en niños de la I.E. N°517 – Sullana. El trabajo que aquí se presenta demuestra que los juegos de expresión artística tienen efectos muy importantes en las emociones de los niños y en sus dimensiones como correlación psicofisiológica, efectos subjetivos, expresión facial, conducta, expresión vocal. Todos ellos al ser cotejados con otros trabajos guardan cierta relación y tienen ciertas diferencias.

Es importante destacar que la teoría propuesta por Fernández, García, Jiménez, Dolores y Domínguez en la Psicología de la Emoción ha contribuido de manera sustancial en el análisis de la variable regulación de emociones. Basado en esta teoría se ha identificado las dimensiones descritas y se ha establecido algunos indicadores principales, de ellos se ha derivado algunos ítems que han sido plasmados en el instrumento de investigación para evaluar una realidad concreta. Por otro lado, el aporte de la teoría de Gombrich ha sido fundamental para la elaboración de los juegos de expresión artística. Esta teoría es relevante porque considera al juego como parte de la realidad y considerar que el juego recíproco entre los estudiantes es la base fundamental de todo tipo de comunicación y desarrollo de todo tipo de cultura, consecuentemente a través de la música y la pintura es posible desarrollar un conjunto de elementos asociados al aspecto emocional. Unas ambas teorías han concluido para analizar y solucionar los problemas presentados en el desarrollo de la presente investigación.

Con relación al primer objetivo específico se ha logrado determinar que existen grandes diferencias entre correlación psicofisiológica antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y la correlación psicofisiológica después de la aplicación de los juegos de expresión artística.

La teoría propuesta por Fernández, García, Jiménez, Dolores y Domínguez en la Psicología de la Emoción ha sido el fundamento para comprender la regulación de las emociones desde la dimensión denominada correlación psicofisiológica, éste a su vez ha sido analizado través del indicador de cambios orgánicos. Tal como lo ha señalado los exponentes de esta teoría en ella se considere elemental el aumento de la tensión muscular, la aceleración de los latidos, las muestras de palidez y cambios en la temperatura corporal, la expresión de miedo y sobresalto. Estos elementos esenciales han sido tomados como ítems para poder explicar y entender una realidad concreta en la institución educativa. Después de haber analizado y obtenido los datos, se procedió a interpretar a la luz de esta teoría. Basado en los resultados encontrados, se resaltó los problemas específicos que se habían identificado con el pre test, posteriormente se procedió a elaborar un conjunto de actividades de juegos de expresión artística la teoría de Gombrich el cual en su texto Cuatro teorías sobre la expresión artística ha referido que la pronunciación y melodía, así como el ritmo en el canto son actividades centrales para poder desarrollar cambios orgánicos en niños.

Los resultados de la tesis se relacionan con el trabajo de Joya (2019) quien demostró que la estrategia que fomenta el manejo de las emociones son la recuperación siguiendo secuencias, el juego y aprendo obteniendo un aprendizaje significativo, interactuó con la realidad, a partir de discusiones guiadas y la abstracción de características, esto es importante porque ayuda a comprender y profundizar el análisis en las emociones y los juegos de expresión artística.

Con relación al segundo objetivo específico se ha logrado determinar que existen grandes diferencias entre efectos subjetivos antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y efectos subjetivos después de la aplicación de los juegos de expresión artística. Para poder profundizar

en este objetivo que gira en torno a la segunda dimensión ha sido fundamental proponer los indicadores e ítems tomando como referencia la teoría propuesta por Fernández, García, Jiménez, Dolores y Domínguez en la Psicología de la Emoción. Esta teoría ha contribuido en el análisis de las respuestas emocionales, de tal modo que sea sometido a un examen mediante lista de cotejo y medido en escala de élite la muestra de vivencias de dolor y cólera, las experiencias de sensaciones de bienestar seguridad y tranquilidad, así como la atención y la agresividad cuando existe miedo. Después de haber hecho un gran diagnóstico de cada uno de estos ítems, se procedió a elaborar diversas actividades lúdicas enlazadas con la melodía, el ritmo y el movimiento para lograr desarrollar los efectos subjetivos en cada uno de los niños. Estas actividades se basaron principalmente en la teoría de Gombrich en Cuatro teorías sobre la expresión artística.

Los resultados encontrados para este objetivo se asocian con el trabajo de Carpio & Remedios (2018), demostraron que el juego puede ocuparse de la expresión y conocimiento, esto es muy importante porque cuando mejor se aplica los juegos de expresión artística, se obtienen mejores resultados en la regulación de las emociones.

Con relación al tercer objetivo específico se ha logrado determinar que existen grandes diferencias entre expresión facial antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y expresión facial después de la aplicación de los juegos de expresión artística.

El logro de este objetivo se asocia principalmente con la discriminación que se hizo de la categoría expresión facial y se midió a través de los indicadores que tienen que ver con los gestos faciales de la expresión emocional. Basado en teoría propuesta por Fernández, García, Jiménez, Dolores y Domínguez en la Psicología de la Emoción se procedió a establecer dimensiones e indicadores. Estos han sido recogidos exactamente cómo son propuestos en la teoría. Así, ha sido posible medir el enrojecimiento del rostro cuando experimenta vergüenza, el conocimiento del ceño cuando tiene cólera, la elevación del labio superior

cuando experimenta fue dada, la elevación de las cejas al expresar sorpresa, la descendencia y la contracción de las cejas cuando existe miedo. Cada uno de estos elementos ha sido examinado en la realidad educativa. Al obtener los resultados esto se han sido sometidos a un breve análisis en el pre test y posteriormente se elaboró un conjunto de actividades que toman como eje central el juego recíproco, apoyados en la teoría de Gombrich en Cuatro teorías sobre la expresión artística.

Aquí se llegó a conclusiones similares con el trabajo de (Bravo, 2017), señaló que es importante que se eduque emocionalmente, desde el control de las emociones y a partir de allí desarrollar habilidades sociales, intelectuales. Esto es importante porque con los juegos se puede lograr desarrollar habilidades y manejo de las emociones.

Con relación al cuarto objetivo específico se ha logrado determinar que no existen diferencias entre conducta antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y conducta después de la aplicación de los juegos de expresión artística. Indiscutiblemente analiza la regulación de emociones a partir de la conducta ha sido elemental para entender la realidad educativa. El análisis del mismo ha exigido basarse en la teoría propuesta por Fernández, García, Jiménez, Dolores y Domínguez en la Psicología de la Emoción. El aporte principal de la teoría ha sido facilitar la disgregación de las formas de conducirse de los niños en el proceso de regulación de las emociones. En ese sentido se ha tomado como ítems principales el llanto como expresión de tristeza o frustración, el chillido como parte de la muestra de la ira, los gritos como parte de la expresión de impotencia. Todos estos indicadores fueron sometidos a la evaluación de la lista de cotejo. No obstante, luego de haber identificado los problemas concernientes a esta dimensión, se estableció un conjunto de acciones las cuales están en las sesiones educativas asociadas al movimiento y la armonía que forman parte de la danza propuesta por la teoría de Gombrich en Cuatro teorías sobre la expresión artística.

Los resultados encontrados en la tesis guardan similitud con el trabajo de Cruz (2020) demostró que existe asociación directa de juego libre en los sectores y la autorregulación de las emociones lo cual resulta muy importante porque se arribó a conclusiones similares. Los resultados de este aspecto difieren en un poco con lo encontrado por Castro (2019), puesto que é indicó que la aplicación del programa de juegos cooperativos incrementa significativamente las habilidades sociales y con ello los comportamientos. Aquí se ha encontrado como ya se ha sostenido que los juegos de expresión artística no tuvieron ningún tipo de influencia en la conducta.

Con relación al quinto objetivo específico se ha logrado determinar que existen grandes diferencias entre expresión vocal antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y expresión vocal después de la aplicación de los juegos de expresión artística. El análisis de este objetivo se ha partido de la teoría propuesta por Fernández, García, Jiménez, Dolores y Domínguez en la Psicología de la Emoción, esta perspectiva se ha logrado identificar la expresión vocal y se ha tenido como indicador las respuestas de lenguaje. La regulación emocional o de las emociones tiene como soporte elemental a la expresión vocal, así lo ha demostrado esta teoría y así ha sido analizado en el contexto educativo, específicamente en el grupo de niños. Se ha medido a través de la lista de cotejo la elevación del tono de voz a la hora de expresar emociones negativas como la rabia y la ira; la utilización de un lenguaje fuerte para expresar emociones de colera u hostilidad; las acciones de amenazas verbales cuando siente emociones negativas y el hecho de guardar silencio cuando el niño está enojado. Todos estos aspectos esenciales han sido evaluados detalladamente en el contexto educativo y con el consentimiento informado de los estudiantes (mediante la autorización de los Padres de familia y docentes). Después de haber obtenido los resultados del pre test se procedió a diseñar diversas actividades que guardan relación con el dibujo, pintura, con lo veo de dibujos y uso de dactilares con pintura. Esta parte se artística propuesta por la teoría de Gombrich en Cuatro teorías sobre la expresión artística ayudó muchísimo a la solución a de los

problemas de expresión vocal. Como se ha demostrado este sido uno de las dimensiones más importantes de los cuales se ha generado cambios relevantes entre el pretest y posttest.

Aquí se arribó a conclusiones similares al trabajo de Aguilar (2019), señaló que la aplicación de los juegos cooperativos en niños ayuda a las emociones. Desde luego es una contribución muy importante que ayuda a profundizar el análisis y aplicación de los juegos en el manejo de emociones.

VI. CONCLUSIONES

1. Se concluye que al aplicar los juegos de expresión artística se logra mejorar la regulación de las emociones en los niños de 4 años de edad. De acuerdo con los resultados descriptivos el nivel siempre pasa de 48% a 68% y la prueba de hipótesis muestra una diferencia significativa entre pretest y post-Test con un p-valor de 0.000.
2. Hay diferencias significativas antes y después de la aplicación de los juegos de expresión artística en la correlación psicofisiológica, pues este pasa de un porcentaje de regulación permanente de 52 % a 68%. La prueba de hipótesis indica que hay una gran diferencia entre el Pre-Test y el Post-Test, se obtuvo un p-valor menor a 0.05.
3. Hay diferencias significativas antes y después de la aplicación de los juegos de expresión artística en los efectos subjetivos, pues este pasa de un porcentaje de regulación permanente de 40 % a 76 %. La prueba de hipótesis a través de T de Student demuestra las diferencias significativas entre el Pre-Test y el Post-Test, el p-valor obtenido fue de 0.000, lo cual resulta ser menor a 0.05.
4. Hay diferencias significativas antes y después de la aplicación de los juegos de expresión artística en expresión facial, pues este pasa de un porcentaje de regulación permanente de 52 % a 80%. En la prueba de hipótesis de T de Student se observa gran diferencia de medias entre el Pre-Test y el Post-Test y el p-valor es menor a 0.05.
5. No existe diferencias significativas antes y después de la aplicación de los juegos de expresión artística en la conducta, puesto que todos los niveles se mantienen en el mismo porcentaje. Así el nivel siempre se encuentra en ambas pruebas en 48%. En la prueba de hipótesis de T de Student no se observa diferencia de medias entre el Pre-Test y el Post-Test.
6. Hay diferencias significativas antes y después de la aplicación de los juegos de expresión artística en expresión vocal, pues este pasa de un porcentaje de regulación permanente de 52 % a 96 %. La hipótesis demuestra que hay grandes diferencias de medias con un p-valor 0.000.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se sugiere a los docentes de la I.E. N°517 – Sullana aplicar en las sesiones los juegos de expresión artística para regular las emociones de los niños.
2. Se sugiere a los docentes de la I.E. N°517 – Sullana considerar en sus actividades diarias las distintas sesiones orientadas a superar problemas que afecten al correcto desarrollo de la correlación psicofisiológica.
3. Se recomienda a los docentes de la I.E. N°517 – Sullana implementar las sesiones dadas para mejorar los problemas de los efectos subjetivos en los niños.
4. Se propone a los docentes de la I.E. N°517 – Sullana tomar dentro del desarrollo de sus sesiones, las sesiones propuestas en esta tesis para potenciar la expresión facial de sus niños.
5. Se propone a los docentes de la I.E. N°517 – Sullana coordinar con los padres de familia y directivos para tratar los problemas asociados a la conducta de los niños.
6. Se recomienda a los docentes de la I.E. N°517 – Sullana coordinar con los directivos y docentes para implementar estrategias de fortalecimiento de la expresión vocal.

REFERENCIAS

- Aguilar, S. (2019). *Juegos cooperativos para potenciar las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 10982 – Chacupe Alto*. Universidad César Vallejo.
- Ardila, J., Rodríguez, N., & Gil, F. (2004). Población y muestreo. *Epidemiología Clínica: Investigación Clínica*, 129–139.
- Argenzio, D. (2017). *El arte de la Danza* [Universidad de Navarra].
<https://doi.org/10.31207/rch.v9i2.173>
- Arias, J. (2020). *Técnicas E Instrumentos De Investigación Científica Enfoques Consulting Eirl* (E. C. EIRL (ed.); Primera).
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. In *Enfoques Consulting EIRL*.
- Arias Lizares, A. (2020). *Niños y niñas en proceso de desarrollo de la autonomía en la IEI N° 208 Barrio Laykakota* [Tesis, Universidad San Ignacio de Loyola].
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/6692/4/2018_PEÑARANDA_SAN TANDER_YENNY_MARIANELLA.pdf
- Ávila, B. (2019). La expresión corporal y la danza como recurso motivador y expresivo para desarrollar la coordinación motriz gruesa, en los niños y niñas de nivel inicial de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Nabón, año lectivo 2017 - 2018. In *Universidad Politécnica Salesiana De Cuenca*. Universidad Politécnica Salesiana.
- Bravo, M. (2017). Estrategias metodológicas para mejorar y controlar las emociones de niños y niñas de tres a cuatro años en la escuela de educación básica Gaspar Sangurima del cantón Cuenca - provincia del Azuay 2017. In *Tesis Universidad Politécnica Salesiana*. (Vol. 0, Issue 0). Universidad Politécnica Salesiana.
- Bustacara, L., Montoya, M., & Sánchez, S. (2016). *El arte como medio para expresar las emociones , en los niños y niñas de educación inicial*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Carpio, M., & Remedios, M. (2018). *EL juego como recurso didáctico en la expresión plástica*. 49.
- Carranza, A. (2022). *¿Qué es la automotivación? La clave para alcanzar el éxito personal*.

- Carrasco, S. (2019). *Metodología de la investigación científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Editorial San Marcos, Lima.
- Castro, C. (2019). *Programa de juegos cooperativos en las habilidades sociales en niños de cuatro años de una Institución Educativa, 2019*. Universidad César Vallejo.
- Centro de Escritura Javeriano. (2020). Normas APA Séptima edición. *Pontificia Universidad Javeriana Seccional Cali*, 1–37.
- Chávez, L. (2020). *Manual de técnica vocal para el uso adecuado de la voz cantantes folklóricos de la ciudad de El Alto*. Universidad Mayor de San Andrés.
- Chávez, S., Esparza, Ó., & Riosvelasco, L. (2020). Diseños preexperimentales y cuasiexperimentales aplicados a las ciencias sociales y la educación. *Enseñanza e Investigación En Psicología*, 2(2), 167–178.
- Comité de Ética de Investigación. (2019). *Código de ética de investigación* (U. F. del S. Corazón (ed.)).
- Cordova, G. (2021). Las interacciones efectivas para la autoregulación de emociones en niños de 5 años de la I.E. 10923 FAC-JLO-Chiclayo. In *Universidad César Vallejo*. Universidad César Vallejo.
- Cruz, E. (2020). Juego libre en los sectores y autorregulación de emociones en estudiantes de 3 años de la I.E.I. 183 - Ate 2019. In *Repositorio Institucional - UCV*. Universidad César Vallejo.
- Esnaola, I., Goñi, A., & Madariaga, M. (2008). *El autoconcepto: perspectivas de investigación*. 13(1), 69–96.
- Fernández, E., García, A., Jiménez, M., Dolores, M., & Domínguez, F. (2011). *Psicología de la Emoción*. Editorial Universitaria.
- Gallardo, J., García, I., & Gallardo, P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Brazilian Journal of Development*, 5(8), 12172–12186. <https://doi.org/10.34117/bjdv5n8-066>
- Gallego, N. (2014). *La importancia de la expresión artística en Educación Infantil*. Universidad Internacional de la Rioja.
- García, V. (2016). *Mejora del aprendizaje emocional a través del juego*. Universitat de les Illes Balears.

- Gombrich, E. (2021). *Cuatro teorías sobre la expresión artística*. Rialp.
- Joya, D. (2019). Estrategias lúdicas para el fomento del manejo de las emociones en niños de 3 a 5 años de los grados pre jardín y jardín en Floriblanca (Santander, Colombia). In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- Kemp, G. (2021). The Artistic Expression of Feeling. *Philosophia (United States)*, 49(1), 315–332. <https://doi.org/10.1007/s11406-020-00252-z>
- Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada : Definición , Propiedad Intelectual e Industria. *Cienciaamérica*, 1(3), 34–39.
- Modzelewski, H. (n.d.). *Autorreflexion y educacion emocional para el desarrollo humano*.
- Moya, C. (2007). *Estadística descriptiva*. San Marcos.
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de tesis*. Ediciones de la U.
- Palomino, J., Peña, J., Zevallos, G., & Orizón, L. (2019). *Metodología de la investigación. Guía para elaborar un proyecto en salud y educación*. San Marcos.
- Posso, R., & Bertheau, E. (2020). Validez y confiabilidad del instrumento determinante humano en la implementación del currículo de educación física. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(3), 205–223. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1410>
- Quezada, N. (2019). *Metodología de la investigación científica*. Macro EIRL.
- Rodríguez, C, Breña, J., & Esenarro, D. (2021). *Las variables en la metodología de la investigación científica*. Area de innovación y desarrollo.
- Rodríguez, Ciro, Breña, J., & Esenarro, D. (2021). *Las variables en la metodología de la investigación científica*. Area de innovación y desarrollo. <https://doi.org/10.17993/ingytec.2021.78>
- Rojas, I. (2011). Elementos para el diseño de técnicas de investigación: Una propuesta de definiciones y procedimientos de la investigación científica. *Tiempo de Educar*, 12(24), 277–297.
- Ruiz, E., Palmero, C., & Baños, V. (2015). Docencia En Educación Vocal Y Canto : adaptación a las necesidades del aula. *Edetania*, 47, 205–219.
- Rusu, M. (2017). 1. Emotional Development through Art Expressions. *Review of*

- Artistic Education*, 14(1), 227–238. <https://doi.org/10.1515/rae-2017-0029>
- Sánchez, F. (2019). *Tesis. Desarrollo metodológico de la investigación*. Ediciones Normas Jurídicas SAC.
- Sánchez, J. (2019). *Definición de canto*.
- Serrano, J. (2020). *Metodología de la investigación*. Edición Gamma.
- Serrano, M., & García, D. (2010). Inteligencia emocional: autocontrol en adolescentes estudiantes del último año de secundaria. *Multiciencias*, 10(3), 273–280.
- Torres, J. (2018). *Aplicación del taller de juegos dramáticos para mejorar las competencias emocionales en niños de 5 años del colegio San Antonio Marianistas – Callao ,. Universidad César Vallejo*.
- Torres, P. (2016). Acerca de los enfoques cuantitativo y cualitativo en la investigación educativa cubana actual. *Atenas*, 2(34), [1-15].
- Universidad César Vallejo. (2020). *Guía de Elaboración de Trabajos de Investigación - Tesis 2.0*.
- Ventrua, J. (2017). ¿Población o muestra: Una diferencia necesaria. *Revista Cubana de Salud Pública*, 43(3), 684–649. <https://doi.org/10.1097/00006199-199009000-00016>
- Vilaró, M. (2014). El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil. *Tesis de Pregado*, 1–52.

ANEXOS

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de Consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿Evaluar el efecto de los juegos de expresión artísticas en la regulación de las emociones en niños de la I.E. N°517 – Sullana?</p>	<p>Determinar el efecto de los juegos de expresión artísticas en la regulación de las emociones en niños de la I.E. N°517 – Sullana</p>	<p>H₀ : No existe efectos significativos de los juegos de expresión artísticas en la regulación de las emociones en niños de la I.E. N°517 – Sullana H_a: Existe efectos significativos de los juegos de expresión artísticas en la regulación de las emociones en niños de la I.E. N°517 – Sullana</p>	<p>Tipo cuantitativo Pre experimental Pre y post prueba con un solo grupo G: O₁ X O₂ G: Grupo experimental O₁: Observación (preprueba) O₂: Observación (posprueba) X: Muestra</p>
<p>¿Existe diferencias entre correlación psicofisiológica antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y la correlación psicofisiológica después de la aplicación de los juegos de expresión artística?</p>	<p>Determinar las diferencias entre correlación psicofisiológica antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y la correlación psicofisiológica después de la aplicación de los juegos de expresión artística</p>	<p>H₀ : No existe diferencias significativa entre correlación psicofisiológica antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y la correlación psicofisiológica después de la aplicación de los juegos de expresión artística H_a: Existe diferencias significativa entre correlación psicofisiológica antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y la correlación psicofisiológica</p>	<p>Población de estudio, estudiantes de 4 años de educación inicial. Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejo</p>

		después de la aplicación de los juegos de expresión artística	
¿Existe diferencias entre efectos subjetivos antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y efectos subjetivos después de la aplicación de los juegos de expresión artística?	Determinar las diferencias entre efectos subjetivos antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y efectos subjetivos después de la aplicación de los juegos de expresión artística	H_0 : No existe diferencias significativa entre efectos subjetivos antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y efectos subjetivos después de la aplicación de los juegos de expresión artística H_a : Existe diferencias significativa entre efectos subjetivos antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y efectos subjetivos después de la aplicación de los juegos de expresión artística	
¿Existe diferencias entre expresión facial antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y expresión facial después de la aplicación de los juegos de expresión artística?	Determinar las diferencias entre expresión facial antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y expresión facial después de la aplicación de los juegos de expresión artística	H_0 : No existe diferencias significativa entre expresión facial antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y expresión facial después de la aplicación de los juegos de expresión artística H_a : Existe diferencias significativa entre expresión facial antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y expresión facial después de la aplicación de los juegos de expresión artística	

<p>¿Existe diferencias entre conducta antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y conducta después de la aplicación de los juegos de expresión artística?</p>	<p>Determinar las diferencias entre conducta antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y conducta después de la aplicación de los juegos de expresión artística</p>	<p>H₀ : No existe diferencias significativa entre conducta antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y conducta después de la aplicación de los juegos de expresión artística Ha : Existe diferencias significativa entre conducta antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y conducta después de la aplicación de los juegos de expresión artística</p>	
<p>¿Existe diferencias entre expresión vocal antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y expresión vocal después de la aplicación de los juegos de expresión artística?</p>	<p>Determinar las diferencias entre expresión vocal antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y expresión vocal después de la aplicación de los juegos de expresión artística</p>	<p>H₀ : No existe diferencias significativa entre expresión vocal antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y expresión vocal después de la aplicación de los juegos de expresión artística H_a : Existe diferencias significativa entre expresión vocal antes de la aplicación de los juegos de expresión artística y expresión vocal después de la aplicación de los juegos de expresión artística</p>	

Variables y operacionalización

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Téc/Instr.
Juegos de expresión artística	Es el conjunto de actividades lúdicas en las que el niño o artista "expresa o manifiesta sus sentimientos"(Go mbrich, 2021, p. 98)	Se mide a través de la música y pintura	Música	Canto	1. pronunciación 2. Melodía 3. Ritmo 4. Movimiento 5. Armonía	Escala de Likert	Lista de cotejo
			Pintura	Juegos	6. Dactilar con pintura 7. Dibuja y colorea		

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Téc/Instr.
Regulación de emociones	Es el control de "procesos psicológicos que se activan cada vez que el aparato psíquico detecte algún cambio significativo"(Fernández et al., 2011)	Sus componentes son cognitivo, premotor-motor, lingüístico, social-comunicativo	Correlación psicofisiológica	Cambios orgánicos	1. Aumenta su tensión muscular cuando está enojado o con ira 2. Se acelera sus latidos cuando experimenta rabia 3. Cuando tiene miedo se muestra pálido y disminuye su temperatura 4. Expresa su miedo con sobresalto y siente que se queda sin aire	Escala de Likert	Lista de cotejo
			Efectos subjetivos	Respuestas emocionales	5. Muestra vivencias de dolor y cólera 6. Experimenta sensaciones de bienestar, seguridad y tranquilidad 7. Cuando tiene miedo se vuelve tenso y agresivo		
			Expresión facial	Gestos faciales de la expresión emocional	8. Se enrojece cuando experimenta vergüenza 9. Cuando tiene cólera frunce el ceño 10. cuando tiene cólera eleva el labio superior		

		11. Expresa sorpresa elevando las cejas 12. Cuando tiene miedo desciende y se contrae sus cejas
Conducta	Formas de comportarse	13. Lloro cuando expresa tristeza o frustración 14. Chilla para mostrar su ira 15. Grita, cuando siente impotencia
Expresión vocal	Respuestas de lenguaje	16. Eleva el tono de voz para expresar una emoción negativa, por ejemplo, ira, rabia. 17. Utiliza un lenguaje fuerte para expresar emociones de colera u hostilidad 18. Hace amenazas verbales cuando siente emociones negativas 19. Guarda silencio cuando está enojado

Escala Likert

A veces	Regularmente	Siempre
1	2	3

Baremo

Calificación	Puntaje Máximo	Puntaje Mínimo	% Máximo	% Mínimo
Logro	60.00	46.48	100%	77,47
Proceso	46.47	33.34	77.45	55.67
Inicio	33.33	20.00	55.55	33.33

Anexo 3. Lista de cotejo de regulación de las emociones

Datos informativos:

Institución educativa:			
Aula y turno			
Duración		Fecha:	
Ítems	(1) A veces	(2) regularmente	(3) siempre
1. Aumenta su tensión muscular cuando está enojado o con ira			
2. Se acelera sus latidos cuando experimenta rabia			
3. Cuando tiene miedo se muestra pálido y disminuye su temperatura			
4. Expresa su miedo con sobresalto y siente que se queda sin aire			
5. Muestra vivencias de dolor y cólera			
6. Experimenta sensaciones de bienestar, seguridad y tranquilidad			
7. Cuando tiene miedo se vuelve tenso y agresivo			
8. Se enrojece cuando experimenta vergüenza			
9. Cuando tiene cólera frunce el ceño			
10. cuando tiene cólera eleva el labio superior			
11. Expresa sorpresa elevando las cejas			
12. Cuando tiene miedo desciende y se contrae sus cejas			
13. Lloro cuando expresa tristeza o frustración			
14. Chilla para mostrar su ira			
15. Grita, cuando siente impotencia			
16. Eleva el tono de voz para expresar una emoción negativa, por ejemplo, ira, rabia.			
17. Utiliza un lenguaje fuerte para expresar emociones de cólera u hostilidad			
18. Hace amenazas verbales cuando siente emociones negativas			
19. Guarda silencio cuando está enojado			

Escala Likert

A veces	Regularmente	Siempre
1	2	3

Baremo

Calificación	Puntaje Máximo	Puntaje Mínimo	% Máximo	% Mínimo
Logro	36	28	100.00	77.78
Proceso	27	20	75.00	55.56
Inicio	19	12	52.78	33.33

JUEZ 1

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE UN INSTRUMENTO VÍA JUICIO DE EXPERTOS

Piura, 28 de junio del 2022

Señor

Mg./Dr. José Guadalupe Fiestas Purizaca

Por el presente le saludo y le expreso mi reconocimiento hacia su carrera profesional. En ese sentido dada su formación y experiencia práctica que lo califican como experto, ha sido Usted seleccionado para evaluar el instrumento:

Lista de cotejo de regulación de las emociones,

elaborado como parte del desarrollo de la investigación denominada: "Juegos de expresión artística para regular las emociones en los niños de una institución educativa de Sullana, 2022".

Agradeciendo de antemano por su integridad y objetividad, le solicito emita su juicio de valor sobre la idoneidad del instrumento para medir la variable regulación de emociones.

Para efectos de su análisis adjunto los siguientes documentos:

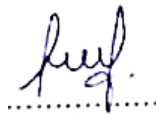
Ficha técnica del instrumento.

Instrumento de recolección de información

Ficha de validación de juicio de expertos.

Leyenda de la Escala valorativa de ítems

Atentamente,



Estefanía del Pilar More Vilela

DNI 48414236

Ficha técnica del instrumento

1. Nombre del instrumento:

Lista de cotejo de regulación de las emociones

2. Variable a medir:

Regulación de emociones

3. Estructura: El instrumento se elaboró en base a las 5 dimensiones emanadas de su definición conceptual y sus consecuentes indicadores e ítems.

Dimensión correlación psicofisiológica	Ítems del 1 al 4
Dimensión efectos subjetivos	Ítems del 5 al 7
Dimensión expresión facial	Ítems del 8 al 12
Dimensión conducta	Ítems del 13 al 15
Expresión vocal	Ítems del 16 al 19

4. Forma de administración:

Se aplica a los estudiantes quinto grado de forma individual previendo encontrarse en las mejores circunstancias: amistad, tranquilidad, silencio, etc.

5. Tiempo de aplicación:

Se ha considerado para la resolución del cuestionario un tiempo de 5 minutos

6. Calificación:

Se califica asignando un puntaje entre 19 y 62 puntos según la respuesta brindada a cada ítem. La suma del total de las respuestas obtenidas proporciona el Puntaje Directo, con el que se obtiene el nivel de desarrollo de la variable regulación de las emociones y sus dimensiones.

7. Población a evaluar:

Niños de cuatro años de edad, estudiantes de inicial

8. Escalas valorativas

	Dimensión correlación psicofisiológica	Dimensión efectos subjetivos	Dimensión expresión facial	Dimensión conducta	Expresión vocal
Inicio	1 a 4	1 a 3	1 a 5	1 a 3	1 a 4
proceso	5 a 8	4 a 6	6 a 10	4 a 6	5 a 8
Logro	9 a 12	7 a 9	11 a 15	7 a 9	9 a 12

Instrumento de recolección de información

Hola gracias por participar en este estudio, sobre regulación de emociones. A continuación, lee detenidamente cada pregunta y marca la opción con la que te identifiques. Gracias.

Ítems	(1) A veces	(2) regularmente	(3) siempre
1. Aumenta su tensión muscular cuando está enojado o con ira			
2. Se acelera sus latidos cuando experimenta rabia			
3. Cuando tiene miedo se muestra pálido y disminuye su temperatura			
4. Expresa su miedo con sobresalto y siente que se queda sin aire			
5. Muestra vivencias de dolor y cólera			
6. Experimenta sensaciones de bienestar, seguridad y tranquilidad			
7. Cuando tiene miedo se vuelve tenso y agresivo			
8. Se enrojece cuando experimenta vergüenza			
9. Cuando tiene cólera frunce el ceño			
10. cuando tiene cólera eleva el labio superior			
11. Expresa sorpresa elevando las cejas			
12. Cuando tiene miedo desciende y se contrae sus cejas			
13. Lloro cuando expresa tristeza o frustración			
14. Chilla para mostrar su ira			
15. Grita, cuando siente impotencia			
16. Eleva el tono de voz para expresar una emoción negativa, por ejemplo, ira, rabia.			
17. Utiliza un lenguaje fuerte para expresar emociones de colera u hostilidad			
18. Hace amenazas verbales cuando siente emociones negativas			
19. Guarda silencio cuando está enojado			

Ficha de validación de juicio de expertos

Califique cada ítem según la leyenda anexa al final de la siguiente tabla

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones (Atributos)	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones	
Regulación de emociones	Es el control de "procesos psicológicos que se activan cada vez que el aparato psíquico detecte algún cambio significativo"(Fernández et al., 2011)	Sus componentes son cognitivo, premotor-motor, lingüístico, social-comunicativo	<i>Correlación psicofisiológica</i>	<i>Cambios orgánicos</i>	Aumenta su tensión muscular cuando está enojado o con ira	<i>Likert</i>	4	4	4		
					Se acelera sus latidos cuando experimenta rabia		4	4	4		
					Cuando tiene miedo se muestra pálido y disminuye su temperatura		4	4	4		
					Expresa su miedo con sobresalto y siente que se queda sin aire		4	4	4		
			<i>Efectos subjetivos</i>	<i>Respuestas emocionales</i>	Muestra vivencias de dolor y cólera		4	4	4		
					Experimenta sensaciones de bienestar, seguridad y tranquilidad		4	4	4		
					Cuando tiene miedo se vuelve tenso y agresivo		4	4	4		
			<i>Expresión facial</i>	<i>Gestos faciales de la expresión emocional</i>	Se enrojece cuando experimenta vergüenza		<i>Likert</i>	3	3	3	
					Cuando tiene cólera frunce el ceño			3	3	3	
					cuando tiene cólera eleva el labio superior			3	3	3	
					Expresa sorpresa elevando las cejas			3	3	3	
			<i>Conducta</i>	<i>Formas de comportarse</i>	Cuando tiene miedo desciende y se contrae sus cejas		3	3	3		
					Llora cuando expresa tristeza o frustración		4	4	4		
					Chilla para mostrar su ira		4	4	4		
			<i>Expresión vocal</i>	<i>Respuestas de lenguaje</i>	Grita, cuando siente impotencia		4	4	4		
					Eleva el tono de voz para expresar una emoción negativa, por ejemplo, ira, rabia.		4	4	4		
Utiliza un lenguaje fuerte para expresar emociones de cólera u hostilidad	3	3			3						
Hace amenazas verbales cuando siente emociones negativas	3	3			3						
				Guarda silencio cuando está enojado	3	3	3				

Leyenda de la Escala valorativa de ítems

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación alejada de la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

SUGERENCIAS: (redactar todas las anotaciones, o recomendaciones globales para el cuestionario).

Conclusión de la Validación: Revisado el Lista de cotejo de regulación de las emociones, y hallando que los ítems cumplen con los requerimientos para la medición adecuada del constructo de la variable bajo estudio agresividad física, procedo a **confirmar su validez de contenido.**



Mg/Dr. José Guadalupe Fiestas Purizaca

DNI 25608190

JUEZ 2

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE UN INSTRUMENTO VÍA JUICIO DE EXPERTOS

Piura, 28 de junio del 2022

Señor

Mg./Dr. Pablo César Peña Martínez

Por el presente le saludo y le expreso mi reconocimiento hacia su carrera profesional. En ese sentido dada su formación y experiencia práctica que lo califican como experto, ha sido Usted seleccionado para evaluar el instrumento:

Lista de cotejo de regulación de las emociones,

elaborado como parte del desarrollo de la investigación denominada: "Juegos de expresión artística para regular las emociones en los niños de una institución educativa de Sullana, 2022".

Agradeciendo de antemano por su integridad y objetividad, le solicito emita su juicio de valor sobre la idoneidad del instrumento para medir la variable agresividad física.

Para efectos de su análisis adjunto los siguientes documentos:

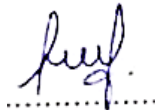
Ficha técnica del instrumento.

Instrumento de recolección de información

Ficha de validación de juicio de expertos.

Leyenda de la Escala valorativa de ítems

Atentamente,



Estefanía del Pilar More Vilela

DNI 48414236

Ficha técnica del instrumento

1. Nombre del instrumento:

Lista de cotejo de regulación de las emociones

2. Variable a medir:

Agresividad física

3. Estructura: El instrumento se elaboró en base a las 5 dimensiones emanadas de su definición conceptual y sus consecuentes indicadores e ítems.

Dimensión correlación psicofisiológica	Ítems del 1 al 4
Dimensión efectos subjetivos	Ítems del 5 al 7
Dimensión expresión facial	Ítems del 8 al 12
Dimensión conducta	Ítems del 13 al 15
Expresión vocal	Ítems del 16 al 19

4. Forma de administración:

Se aplica a los estudiantes quinto grado de forma individual previendo encontrarse en las mejores circunstancias: amistad, tranquilidad, silencio, etc.

5. Tiempo de aplicación:

Se ha considerado para la resolución del cuestionario un tiempo de 5 minutos

6. Calificación:

Se califica asignando un puntaje entre 19 y 62 puntos según la respuesta brindada a cada ítem. La suma del total de las respuestas obtenidas proporciona el Puntaje Directo, con el que se obtiene el nivel de desarrollo de la variable regulación de las emociones y sus dimensiones.

7. Población a evaluar:

Niños de cuatro años de edad, estudiantes de inicial

8. Escalas valorativas

	Dimensión correlación psicofisiológica	Dimensión efectos subjetivos	Dimensión expresión facial	Dimensión conducta	Expresión vocal
Inicio	1 a 4	1 a 3	1 a 5	1 a 3	1 a 4
proceso	5 a 8	4 a 6	6 a 10	4 a 6	5 a 8
Logro	9 a 12	7 a 9	11 a 15	7 a 9	9 a 12

Instrumento de recolección de información

Hola gracias por participar en este estudio, sobre regulación de emociones. A continuación, lee detenidamente cada pregunta y marca la opción con la que te identifiques. Gracias.

Ítems	(1) A veces	(2) regularmente	(3) siempre
1. Aumenta su tensión muscular cuando está enojado o con ira			
2. Se acelera sus latidos cuando experimenta rabia			
3. Cuando tiene miedo se muestra pálido y disminuye su temperatura			
4. Expresa su miedo con sobresalto y siente que se queda sin aire			
5. Muestra vivencias de dolor y cólera			
6. Experimenta sensaciones de bienestar, seguridad y tranquilidad			
7. Cuando tiene miedo se vuelve tenso y agresivo			
8. Se enrojece cuando experimenta vergüenza			
9. Cuando tiene cólera frunce el ceño			
10. cuando tiene cólera eleva el labio superior			
11. Expresa sorpresa elevando las cejas			
12. Cuando tiene miedo desciende y se contrae sus cejas			
13. Lloro cuando expresa tristeza o frustración			
14. Chilla para mostrar su ira			
15. Grita, cuando siente impotencia			
16. Eleva el tono de voz para expresar una emoción negativa, por ejemplo, ira, rabia.			
17. Utiliza un lenguaje fuerte para expresar emociones de colera u hostilidad			
18. Hace amenazas verbales cuando siente emociones negativas			
19. Guarda silencio cuando está enojado			

Ficha de validación de juicio de expertos

Califique cada ítem según la leyenda anexa al final de la siguiente tabla

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones (Atributos)	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones	
Regulación de emociones	Es el control de "procesos psicológicos que se activan cada vez que el aparato psíquico detecte algún cambio significativo"(Fernández et al., 2011)	Sus componentes son cognitivo, premotor-motor, lingüístico, social-comunicativo	<i>Correlación psicofisiológica</i>	<i>Cambios orgánicos</i>	Aumenta su tensión muscular cuando está enojado o con ira	<i>Likert</i>	3	4	3		
					Se acelera sus latidos cuando experimenta rabia		3	4	3		
					Cuando tiene miedo se muestra pálido y disminuye su temperatura		4	4	4		
					Expresa su miedo con sobresalto y siente que se queda sin aire		4	4	4		
			<i>Efectos subjetivos</i>	<i>Respuestas emocionales</i>	Muestra vivencias de dolor y cólera		4	4	4		
					Experimenta sensaciones de bienestar, seguridad y tranquilidad		4	4	4		
					Cuando tiene miedo se vuelve tenso y agresivo		4	4	4		
			<i>Expresión facial</i>	<i>Gestos faciales de la expresión emocional</i>	Se enrojece cuando experimenta vergüenza		<i>Likert</i>	3	3	3	
					Cuando tiene cólera frunce el ceño			3	3	3	
					cuando tiene cólera eleva el labio superior			3	3	3	
					Expresa sorpresa elevando las cejas			3	3	3	
			<i>Conducta</i>	<i>Formas de comportarse</i>	Cuando tiene miedo desciende y se contrae sus cejas		3	3	3		
					Llora cuando expresa tristeza o frustración		4	4	4		
					Chilla para mostrar su ira		4	4	4		
			<i>Expresión vocal</i>	<i>Respuestas de lenguaje</i>	Grita, cuando siente impotencia		4	4	4		
					Eleva el tono de voz para expresar una emoción negativa, por ejemplo, ira, rabia.		4	4	4		
Utiliza un lenguaje fuerte para expresar emociones de cólera u hostilidad	3	3			3						
Hace amenazas verbales cuando siente emociones negativas	3	3			3						
					Guarda silencio cuando está enojado	3	3	3			

Leyenda de la Escala valorativa de ítems

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	5. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	6. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	7. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	8. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	5. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	6. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación alejada de la dimensión.
	7. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	8. Alto nivel	El ítem está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

SUGERENCIAS: (redactar todas las anotaciones, o recomendaciones globales para el cuestionario).

Conclusión de la Validación: Revisado el Lista de cotejo de regulación de las emociones, y hallando que los ítems cumplen con los requerimientos para la medición adecuada del constructo de la variable bajo estudio agresividad física, procedo a **confirmar su validez de contenido.**



Mg/Dr. Pablo César Peña Martínez

DNI 41894547

JUEZ 3

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE UN INSTRUMENTO VÍA JUICIO DE EXPERTOS

Piura, 28 de junio de 2022

Señor

Mg./Dr. Eduer Blandimiro Bernilla Rodriguez

Por el presente le saludo y le expreso mi reconocimiento hacia su carrera profesional. En ese sentido dada su formación y experiencia práctica que lo califican como experto, ha sido Usted seleccionado para evaluar el instrumento:

Lista de cotejo de regulación de las emociones,

elaborado como parte del desarrollo de la investigación denominada: “Juegos de expresión artística para regular las emociones en los niños de una institución educativa de Sullana, 2022”.

Agradeciendo de antemano por su integridad y objetividad, le solicito emita su juicio de valor sobre la idoneidad del instrumento para medir la variable agresividad física.

Para efectos de su análisis adjunto los siguientes documentos:

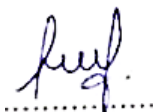
Ficha técnica del instrumento.

Instrumento de recolección de información

Ficha de validación de juicio de expertos.

Leyenda de la Escala valorativa de ítems

Atentamente,



Estefanía del Pilar More Vilela

DNI 48414236

Ficha técnica del instrumento

9. Nombre del instrumento:

Lista de cotejo de regulación de las emociones

10. Variable a medir:

Agresividad física

11. Estructura: El instrumento se elaboró en base a las 5 dimensiones emanadas de su definición conceptual y sus consecuentes indicadores e ítems.

Dimensión correlación psicofisiológica	Ítems del 1 al 4
Dimensión efectos subjetivos	Ítems del 5 al 7
Dimensión expresión facial	Ítems del 8 al 12
Dimensión conducta	Ítems del 13 al 15
Expresión vocal	Ítems del 16 al 19

12. Forma de administración:

Se aplica a los estudiantes quinto grado de forma individual previendo encontrarse en las mejores circunstancias: amistad, tranquilidad, silencio, etc.

13. Tiempo de aplicación:

Se ha considerado para la resolución del cuestionario un tiempo de 5 minutos

14. Calificación:

Se califica asignando un puntaje entre 19 y 62 puntos según la respuesta brindada a cada ítem. La suma del total de las respuestas obtenidas proporciona el Puntaje Directo, con el que se obtiene el nivel de desarrollo de la variable regulación de las emociones y sus dimensiones.

15. Población a evaluar:

Niños de cuatro años de edad, estudiantes de inicial

16. Escalas valorativas

	Dimensión correlación psicofisiológica	Dimensión efectos subjetivos	Dimensión expresión facial	Dimensión conducta	Expresión vocal
Inicio	1 a 4	1 a 3	1 a 5	1 a 3	1 a 4
proceso	5 a 8	4 a 6	6 a 10	4 a 6	5 a 8
Logro	9 a 12	7 a 9	11 a 15	7 a 9	9 a 12

Instrumento de recolección de información

Hola gracias por participar en este estudio, sobre regulación de emociones. A continuación, lee detenidamente cada pregunta y marca la opción con la que te identifiques. Gracias.

Ítems	(1) A veces	(2) regularmente	(3) siempre
1. Aumenta su tensión muscular cuando está enojado o con ira			
2. Se acelera sus latidos cuando experimenta rabia			
3. Cuando tiene miedo se muestra pálido y disminuye su temperatura			
4. Expresa su miedo con sobresalto y siente que se queda sin aire			
5. Muestra vivencias de dolor y cólera			
6. Experimenta sensaciones de bienestar, seguridad y tranquilidad			
7. Cuando tiene miedo se vuelve tenso y agresivo			
8. Se enrojece cuando experimenta vergüenza			
9. Cuando tiene cólera frunce el ceño			
10. cuando tiene cólera eleva el labio superior			
11. Expresa sorpresa elevando las cejas			
12. Cuando tiene miedo desciende y se contrae sus cejas			
13. Lloro cuando expresa tristeza o frustración			
14. Chilla para mostrar su ira			
15. Grita, cuando siente impotencia			
16. Eleva el tono de voz para expresar una emoción negativa, por ejemplo, ira, rabia.			
17. Utiliza un lenguaje fuerte para expresar emociones de colera u hostilidad			
18. Hace amenazas verbales cuando siente emociones negativas			
19. Guarda silencio cuando está enojado			

Ficha de validación de juicio de expertos

Califique cada ítem según la leyenda anexa al final de la siguiente tabla

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones (Atributos)	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Regulación de emociones	Es el control de "procesos psicológicos que se activan cada vez que el aparato psíquico detecte algún cambio significativo"(Fernández et al., 2011)	Sus componentes son cognitivo, premotor-motor, lingüístico, social-comunicativo	<i>Correlación psicofisiológica</i>	<i>Cambios orgánicos</i>	Aumenta su tensión muscular cuando está enojado o con ira	<i>Likert</i>	4	3	4	
					Se acelera sus latidos cuando experimenta rabia		4	3	4	
					Cuando tiene miedo se muestra pálido y disminuye su temperatura		4	3	4	
					Expresa su miedo con sobresalto y siente que se queda sin aire		4	3	4	
			<i>Efectos subjetivos</i>	<i>Respuestas emocionales</i>	Muestra vivencias de dolor y cólera		4	4	4	
					Experimenta sensaciones de bienestar, seguridad y tranquilidad		4	4	4	
					Cuando tiene miedo se vuelve tenso y agresivo					
			<i>Expresión facial</i>	<i>Gestos faciales de la expresión emocional</i>	Se enrojece cuando experimenta vergüenza		3	3	3	
					Cuando tiene cólera frunce el ceño					
					cuando tiene cólera eleva el labio superior					
					Expresa sorpresa elevando las cejas		3	3	3	
			<i>Conducta</i>	<i>Formas de comportarse</i>	Cuando tiene miedo desciende y se contrae sus cejas					
					Llora cuando expresa tristeza o frustración		3	3	3	
					Chilla para mostrar su ira		4	4	4	
			<i>Expresión vocal</i>	<i>Respuestas de lenguaje</i>	Grita, cuando siente impotencia		4	4	4	
					Eleva el tono de voz para expresar una emoción negativa, por ejemplo, ira, rabia.		4	4	4	
Utiliza un lenguaje fuerte para expresar emociones de cólera u hostilidad	3	3			3					
Hace amenazas verbales cuando siente emociones negativas	3	3			3					
				Guarda silencio cuando está enojado	3	3	3			

Leyenda de la Escala valorativa de ítems

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación alejada de la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

SUGERENCIAS: (redactar todas las anotaciones, o recomendaciones globales para el cuestionario).

Conclusión de la Validación: Revisado el Lista de cotejo de regulación de las emociones, y hallando que los ítems cumplen con los requerimientos para la medición adecuada del constructo de la variable bajo estudio agresividad física, procedo a **confirmar su validez de contenido.**

Mg/Dr. Educer Blandimiro Bernilla Rodriguez

DNI 43872557

Anexo 5: Informe de Confiabilidad de cada instrumento

Informe de Confiabilidad del instrumento regulación de emociones

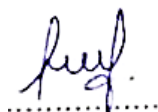
Piura, 28 de junio del 2022

Señor____

Dr. SAAVEDRA OLIVOS, Juan José

Mis sinceros saludos, por el presente le hago llegar el resumen sobre el análisis de confiabilidad realizado en una población piloto para el instrumento de lista de cotejo de regulación de emociones elaborado para valuar a 25 niños de cuatro años de edad, estudiantes de inicial.

Atentamente,



Estefanía del Pilar More Vilela

Maestrante en Psicología Educativa

DNI 48414236

Informe de acuerdo entre jueces respecto de la validez de contenido del instrumento lista de cotejo de regulación de emociones

Piura, 28 de junio del 2022

Señor____

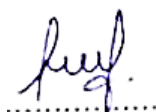
Dr. SAAVEDRA OLIVOS, Juan José.

Por el presente la saludo y le hago llegar el Informe del análisis requerido respecto del acuerdo entre jueces sobre la validez de contenido del instrumento de lista de cotejo de regulación de emociones elaborado como parte del desarrollo de la investigación Juegos de expresión artística para regular las emociones en los niños de una institución educativa de Sullana, 2022.

Para la generación del mismo se han empleado los informes emitidos por 3 expertos sobre el instrumento en mención.

Agradeciendo su confianza me despido anexando el informe basado en el Coeficiente de V de Aiken y sus respectivas estimaciones interválicas.

Atentamente,



Estefanía del Pilar More Vilela
Maestrante en Psicología Educativa
DNI 48414236

Informe estadístico de validez de contenido

Como parte del desarrollo de la investigación juegos de expresión artística para regular las emociones en los niños de una institución educativa de Sullana, 2022, el (la) investigador(a) Estefanía del Pilar More Vilela elaboró el instrumento lista de cotejo de regulación de emociones, estableciendo en cinco dimensiones como estructura base del mismo, la dimensión correlación psicofisiológica que comprendía los ítems del 1 al 4, la dimensión efectos subjetivos con los ítems del 5 al 7 , la dimensión expresión facial con los ítems del 8 al 12, la dimensión conducta con los ítems del 13 al 15, la dimensión expresión facial con los ítems del 16 al 19

Su sometimiento a la revisión de 3 jueces expertos permitió obtener las valuaciones respectivas de cada uno de los ítems propuestos bajo los criterios de Claridad, Coherencia y Relevancia según la escala proporcionada en el formato de revisión, donde 1 implicaba No cumplir con el criterio y 4 Cumplirlo en Alto nivel

Tabla 1

Estadísticos de validez

DIMENSIONES	CLARIDAD			COHERENCIA			RELEVANCIA		
	V	Li	Ls	V	Li	Ls	V	Li	Ls
Dimensión correlación psicofisiológica	0.67	0.39	0.86	0.68	0.4	0.87	0.69	0.41	0.87
Dimensión efectos subjetivos	0.64	0.36	0.84	0.67	0.4	0.87	0.62	0.35	0.83
Dimensión expresión facial	0.5	0.25	0.75	0.5	0.25	0.75	0.5	0.25	0.75
Dimensión conducta	0.64	0.36	0.84	0.67	0.4	0.87	0.62	0.35	0.83
Expresión vocal	0.5	0.25	0.75	0.5	0.25	0.75	0.5	0.25	0.75
Instrumento por Criterio	0.64	0.37	0.85	0.67	0.39	0.86	0.64	0.37	0.85
Instrumento Global	0.65	0.376	0.851						

Los resultados hallados en la Tabla 1, revelaron la idoneidad del cuestionario elaborado dados los elevados valores obtenidos por el instrumento de forma integral, así como por cada dimensión en cada criterio establecido.

Así, las dimensiones evaluadas tienen una alta validez en cuanto a la claridad, coherencia y relevancia.

Anexo 5: Informe de Confiabilidad (Excel)

La realización del análisis de confiabilidad del presente instrumento lista de cotejo de regulación de emociones, se desarrolló en una muestra piloto de 25 niños (estudiantes de inicial), con antelación a su implementación definitiva en la población bajo estudio de la investigación.

Dada su naturaleza politómica con escalas de 1 al 3, la información recolectada vía medios digitales fue organizada en una base de datos del software Excel, el mismo que permitió la consecución del coeficiente de confiabilidad denominado Alfa de Cronbach, indicador basado en el análisis de la consistencia interna y que fue seleccionado teniendo como base las características de la investigación.

Se debe resaltar que Si el valor del coeficiente obtenido se halla entre $0.7 < r < 1$, "El instrumento se puede considerar confiable". No obstante, en instrumentos ideados y probados por vez primera se pueden considerar adecuados valores a partir de 0,7

Siendo los resultados hallados:

Tabla 1

Estadísticos de Confiabilidad

Dimensiones	Ítems	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Dimensión correlación psicofisiológica	Ítems del 1 al 4	0.81	4
Dimensión efectos subjetivos	Ítems del 5 al 7	0.82	3
Dimensión expresión facial	Ítems del 8 al 12	0.71	5
Dimensión conducta	Ítems del 13 al 15	0.91	3
Expresión vocal	Ítems del 16 al 19	0.86	4
Instrumento	Ítems del 1 al 19	0.82	19

Los resultados del instrumento tienen una alta confiabilidad con lo cual está garantizada su científicidad.

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN N.º 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO	Encontrando nuestras motivaciones	
FECHA:	30 DE MAYO AL 03 DE JUNIO	HORAS: 45 MINUTOS
CICLO:	GRADO: Inicial de 4 años	SECCIONES: única
DOCENTE	More Vilela, Estefanía del Pilar	

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Propone actividades dinámicas y divertidas</p> <p>❖ Identifica sus emociones cantando y pronunciando</p>	<p>❖ Explora el mundo en compañía de sus amigos</p>	<p>❖ Se involucra en actividades diversas y positivas</p>	<p>❖ Reconoce y acepta tal como son los demás</p> <p>❖ Construye momentos de sano esparcimiento</p>	<p>Lista de Cotejo</p>
COMPETENCIAS TRANSVERSALES				
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	▪ se le da música de Youtube			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	▪ se le motiva de manera personal			

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INICIO (tiempo)

- Se saluda a las estudiantes y se les recuerda sobre los protocolos de bioseguridad para una clase segura:
 - Las aulas se mantendrán ventiladas durante las horas de clases.
 - No deben tocarse los ojos sin lavarse las manos.
 - No deberán retirarse la mascarilla en su permanencia en las aulas de clase.
 - Distanciamiento social.
- Se les recuerda en cuenta las normas de convivencia para nuestro trabajo en el aula:
 - Respeta las opiniones de sus compañeras.
 - Estar atentas a las indicaciones del docente para su participación activa durante la clase.
 - Mantenemos nuestro salón de clase limpio y ordenado.
- Se toma la asistencia.
- Se da a conocer el propósito de la sesión: “pronunciando las vocales”
- Se realizan las siguientes actividades:
 - Se motiva con música

DESARROLLO

- Se presenta el título de la sesión: pronunciando las vocales.
- Se da a conocer los materiales a usar en la sesión de aprendizaje:
- Hojas de papel, cartulina
- Lápices
- Tijera
- Materiales para dibujar y pintar (plumones y colores)
- Silicona líquida o cinta adhesiva
- Se dan las indicaciones del trabajo:
- En esta actividad, te proponemos pronunciar las vocales y cantarlas
- Iniciamos nuestro trabajo “cantando salió la a, salió a”
- Hacen cadenas y continúan el ritmo con cada una de las vocales



Cierre (tiempo)

- Se realiza la metacognición
- ¿Qué aprendieron nuestros niños?
- ¿Qué dificultades hubo?
- ¿Cómo se superaron esas dificultades ?

IV. RECURSOS Y MATERIALES

- Programación curricular.
- Currículo Nacional y Programas Curriculares de la Educación Básica:
- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Equipo multimedia.
- Cuaderno de trabajo de las niñas (niños).
- Cartulinas, lápices, tijeras, silicona líquida, cartulinas, colores y plumones.

V. ANEXOS:

- Música

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Estefanía del Pilar'. The signature is written in a cursive style and is positioned above a horizontal line.

Prof. More Vilela, Estefanía del Pilar

SESIÓN N.º 2

I.DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO	Encontrando nuestras motivaciones	
FECHA:	30 DE MAYO AL 03 DE JUNIO	HORAS: 45 MINUTOS
CICLO:	GRADO: Inicial de 4 años	SECCIONES: única
DOCENTE	More Vilela, Estefanía del Pilar	

II.PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Propone actividades dinámicas y divertidas ❖ Identifica sus emociones pronunciando sílabas	❖ Explora el mundo en compañía de sus amigos	❖ Se involucra en actividades diversas y positivas	❖ Reconoce y acepta tal como son los demás ❖ Construye momentos de sano esparcimiento	Lista de Cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES				
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	▪ se le da música de Youtube			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	▪ se le motiva de manera personal			

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INICIO (tiempo)

- Se saluda a las estudiantes y se les recuerda sobre los protocolos de bioseguridad para una clase segura:
 - Las aulas se mantendrán ventiladas durante las horas de clases.
 - No deben tocarse los ojos sin lavarse las manos.
 - No deberán retirarse la mascarilla en su permanencia en las aulas de clase.
 - Distanciamiento social.
- Se les recuerda en cuenta las normas de convivencia para nuestro trabajo en el aula:
 - Respeta las opiniones de sus compañeras.
 - Estar atentas a las indicaciones del docente para su participación activa durante la clase.
 - Mantenemos nuestro salón de clase limpio y ordenada.
- Se toma la asistencia.
- Se da a conocer el propósito de la sesión: "pronunciando las sílabas"
- Se realizan las siguientes actividades:
 - Se motiva con música

DESARROLLO

- Se presenta el título de la sesión: pronunciando las sílabas.
- Se da a conocer los materiales a usar en la sesión de aprendizaje:

- Hojas de papel, cartulina
- Lápices
- Tijera
- Iniciamos nuestro trabajo “cantando ma, ma, ma, pa, pa, pa”
- Hacen cadenas y continúan el ritmo con cada una de las sílabas



Cierre (tiempo)

- Se realiza la metacognición
- ¿Qué aprendieron nuestros niños?
- ¿Qué dificultades hubo?
- ¿Cómo se superaron esas dificultades ?

IV.RECURSOS Y MATERIALES

- Programación curricular.
- Currículo Nacional y Programas Curriculares de la Educación Básica:
- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Equipo multimedia.
- Cuaderno de trabajo de las niñas (niños).
- Cartulinas, lápices, tijeras, silicona líquida, cartulinas, colores y plumones.
- Búsqueda en YouTube

V.ANEXOS:

- Música

Prof. More Vilela, Estefanía del Pilar

SESIÓN N.º 3

I.DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO	Encontrando nuestras motivaciones	
FECHA:	30 DE MAYO AL 03 DE JUNIO	HORAS: 45 MINUTOS
CICLO:	GRADO: Inicial de 4 años	SECCIONES: única
DOCENTE	More Vilela, Estefanía del Pilar	

II.PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Propone actividades armónicas de melodías</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Identifica sus emociones al identificar melodías divertidas de cuentos y fabulas 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Explora el mundo en compañía de sus amigos 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se involucra en actividades de cuentos y fabulas 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Reconoce y acepta tal como son los demás ❖ Construye momentos de sano esparcimiento 	Lista de Cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES				
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	▪ se le da música de Youtube			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	▪ se le motiva de manera personal			

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INICIO (tiempo)

- Se saluda a las estudiantes y se les recuerda sobre los protocolos de bioseguridad para una clase segura:
 - Las aulas se mantendrán ventiladas durante las horas de clases.
 - No deben tocarse los ojos sin lavarse las manos.
 - No deberán retirarse la mascarilla en su permanencia en las aulas de clase.
 - Distanciamiento social.
- Se les recuerda en cuenta las normas de convivencia para nuestro trabajo en el aula:
 - Respeta las opiniones de sus compañeras.
 - Estar atentas a las indicaciones del docente para su participación activa durante la clase.
 - Mantenemos nuestro salón de clase limpio y ordenada.
- Se toma la asistencia.
- Se da a conocer el propósito de la sesión: “escuchando la armonía de los tres cerditos y el lobo”
- Se realizan las siguientes actividades:
 - Se motiva con música
 - Se visualiza los videos
 - Se imita y representa a los personajes

DESARROLLO

- Se presenta el título de la sesión: escuchando la armonía de los tres cerditos y el lobo.
- Se da a conocer los materiales a usar en la sesión de aprendizaje:
- Hojas de papel, cartulina
- Lápices
- Iniciamos nuestro trabajo “viendo y escuchando la armonía de los tres cerditos y el lobo”
- Hacen cadenas y continúan el ritmo representando los hechos y personajes.



Cierre (tiempo)

- Se realiza la metacognición
 - ¿Qué aprendieron nuestros niños?
 - ¿Qué dificultades hubo?
 - ¿Cómo se superaron esas dificultades ?

IV.RECURSOS Y MATERIALES

- Programación curricular.
- Currículo Nacional y Programas Curriculares de la Educación Básica:
- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Equipo multimedia.
- Cuaderno de trabajo de las niñas (niños).
- Cartulinas, lápices, tijeras, silicona líquida, cartulinas, colores y plumones.
- Búsqueda en YouTube

V.ANEXOS:

- Música

Prof. More Vilela, Estefanía del Pilar

SESIÓN N.º 4

I.DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO	Encontrando nuestras motivaciones	
FECHA:	30 DE MAYO AL 03 DE JUNIO	HORAS: 45 MINUTOS
CICLO:	GRADO: Inicial de 4 años	SECCIONES: única
DOCENTE	More Vilela, Estefanía del Pilar	

II.PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Propone actividades armónicas de melodías ❖ Identifica sus emociones al ritmo de la vaca lola	❖ Explora el mundo en compañía de sus amigos	❖ Se involucra en actividades para imitar el ritmo de la vaca lola	❖ Reconoce y acepta tal como son los demás ❖ Construye momentos de sano esparcimiento	Lista de Cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES				
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	▪ se le da música de Youtube			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	▪ se le motiva de manera personal			

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INICIO (tiempo)

- Se saluda a las estudiantes y se les recuerda sobre los protocolos de bioseguridad para una clase segura:
 - Las aulas se mantendrán ventiladas durante las horas de clases.
 - No deben tocarse los ojos sin lavarse las manos.
 - No deberán retirarse la mascarilla en su permanencia en las aulas de clase.
 - Distanciamiento social.
- Se les recuerda en cuenta las normas de convivencia para nuestro trabajo en el aula:
 - Respeta las opiniones de sus compañeras.
 - Estar atentas a las indicaciones del docente para su participación activa durante la clase.
 - Mantenemos nuestro salón de clase limpio y ordenada.
- Se toma la asistencia.
- Se da a conocer el propósito de la sesión: “escuchando la armonía de los tres cerditos y el lobo”
- Se realizan las siguientes actividades:
 - Se motiva con música
 - Se visualiza los videos
 - Se imita y representa a los personajes

DESARROLLO

- Se presenta el título de la sesión: imitando el ritmo de la vaca lola.
- Se da a conocer los materiales a usar en la sesión de aprendizaje:
- Hojas de papel, cartulina
- Lápices
- Tijera
- Materiales para dibujar y pintar (plumones y colores)
- Iniciamos nuestro trabajo “viendo y escuchando la vaca lola”
- Hacen cadenas y continúan el ritmo representando la vaca lola



Cierre (tiempo)

- Se realiza la metacognición
- ¿Qué aprendieron nuestros niños?
- ¿Qué dificultades hubo?
- ¿Cómo se superaron esas dificultades ?

IV.RECURSOS Y MATERIALES

- Programación curricular.
- Currículo Nacional y Programas Curriculares de la Educación Básica:
- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Equipo multimedia.
- Cuaderno de trabajo de las niñas (niños).
- Cartulinas, lápices, tijeras, silicona líquida, cartulinas, colores y plumones.
- Búsqueda en YouTube

V.ANEXOS:

- Música

Prof. More Vilela, Estefanía del Pilar

SESIÓN N.º 5

I.DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO	Encontrando nuestras motivaciones	
FECHA:	30 DE MAYO AL 03 DE JUNIO	HORAS: 45 MINUTOS
CICLO:	GRADO: Inicial de 4 años	SECCIONES: única
DOCENTE	More Vilela, Estefanía del Pilar	

II.PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Propone actividades armónicas de melodías</p> <p>❖ Identifica sus emociones al ritmo y haciendo movimientos con la canción infantil SOY UNA TAZA</p>	<p>❖ Explora el mundo en compañía de sus amigos</p>	<p>❖ Se involucra en actividades para imitar soy una taza</p>	<p>❖ Reconoce y acepta tal como son los demás</p> <p>❖ Construye momentos de sano esparcimiento</p>	<p>Lista de Cotejo</p>
COMPETENCIAS TRANSVERSALES				
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	▪ se le da música de Youtube			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	▪ se le motiva de manera personal			

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INICIO (tiempo)

- Se saluda a las estudiantes y se les recuerda sobre los protocolos de bioseguridad para una clase segura:
 - Las aulas se mantendrán ventiladas durante las horas de clases.
 - No deben tocarse los ojos sin lavarse las manos.
 - No deberán retirarse la mascarilla en su permanencia en las aulas de clase.
 - Distanciamiento social.
- Se les recuerda en cuenta las normas de convivencia para nuestro trabajo en el aula:
 - Respeta las opiniones de sus compañeras.
 - Estar atentas a las indicaciones del docente para su participación activa durante la clase.
 - Mantenemos nuestro salón de clase limpio y ordenada.
- Se toma la asistencia.
- Se da a conocer el propósito de la sesión: “escuchando la armonía de los tres cerditos y el lobo”
- Se realizan las siguientes actividades:
 - Se motiva con música
 - Se visualiza los videos
 - Se imita y representa a los personajes

DESARROLLO

- Se presenta el título de la sesión: imitando el ritmo y haciendo movimiento al son de soy una taza.
- Se da a conocer los materiales a usar en la sesión de aprendizaje:
- Hojas de papel, cartulina
- Lápices
- Tijera
- Iniciamos nuestro trabajo “imitando los movimientos y ritmos de soy una taza”
- Hacen cadenas y continúan el ritmo representando la taza, cuchillo, tenedor, etc.



Cierre (tiempo)

- Se realiza la metacognición
 - ¿Qué aprendieron nuestros niños?
 - ¿Qué dificultades hubo?
 - ¿Cómo se superaron esas dificultades ?

IV.RECURSOS Y MATERIALES

- Programación curricular.
- Currículo Nacional y Programas Curriculares de la Educación Básica:
- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Equipo multimedia.
- Cuaderno de trabajo de las niñas (niños).
- Cartulinas, lápices, tijeras, silicona líquida, cartulinas, colores y plumones.
- Búsqueda en YouTube

V.ANEXOS:

- Música

Prof. More Vilela, Estefanía del Pilar

SESIÓN N.º 6

I.DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO	Encontrando nuestras motivaciones	
FECHA:	30 DE MAYO AL 03 DE JUNIO	HORAS: 45 MINUTOS
CICLO:	GRADO: Inicial de 4 años	SECCIONES: única
DOCENTE	More Vilela, Estefanía del Pilar	

II.PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Propone actividades armónicas de melodías</p> <p>❖ Identifica sus emociones a través de la armonía de la Granja que Canta - La Granja de Zenón 3</p>	<p>❖ Explora el mundo en compañía de sus amigos</p>	<p>❖ Se involucra en actividades para armonizar sonidos, música y canción de la granja que canta</p>	<p>❖ Reconoce y acepta tal como son los demás</p> <p>❖ Construye momentos de sano esparcimiento</p>	<p>Lista de Cotejo</p>

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	▪ se le da música de Youtube
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	▪ se le motiva de manera personal

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INICIO (tiempo)

- Se saluda a las estudiantes y se les recuerda sobre los protocolos de bioseguridad para una clase segura:
 - Las aulas se mantendrán ventiladas durante las horas de clases.
 - No deben tocarse los ojos sin lavarse las manos.
 - No deberán retirarse la mascarilla en su permanencia en las aulas de clase.
 - Distanciamiento social.
- Se les recuerda en cuenta las normas de convivencia para nuestro trabajo en el aula:
 - Respeta las opiniones de sus compañeras.
 - Estar atentas a las indicaciones del docente para su participación activa durante la clase.
 - Mantenemos nuestro salón de clase limpio y ordenada.
- Se toma la asistencia.
- Se da a conocer el propósito de la sesión: “escuchando la armonía de la Granja que Canta - La Granja de Zenón 3”
- Se realizan las siguientes actividades:
 - Se motiva con música
 - Se visualiza los videos

Se imita y representa a los personajes

DESARROLLO

- Se presenta el título de la sesión: escuchando la armonía de la Granja que Canta - La Granja de Zenón 3.
- Se da a conocer los materiales a usar en la sesión de aprendizaje:
- Hojas de papel, cartulina
- Iniciamos nuestro trabajo “escuchando la armonía de la Granja que Canta - La Granja de Zenón 3”
- Hacen cadenas y continúan el ritmo representando cada uno de los personajes y canciones de la Granja que Canta - La Granja de Zenón 3



Cierre (tiempo)

- Se realiza la metacognición
 - ¿Qué aprendieron nuestros niños?
 - ¿Qué dificultades hubo?
 - ¿Cómo se superaron esas dificultades ?

IV.RECURSOS Y MATERIALES

- Programación curricular.
- Currículo Nacional y Programas Curriculares de la Educación Básica:
- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Equipo multimedia.
- Cuaderno de trabajo de las niñas (niños).
- Cartulinas, lápices, tijeras, silicona líquida, cartulinas, colores y plumones.
- Búsqueda en YouTube

V.ANEXOS:

- Música

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'E. More Vilela', written over a horizontal dotted line.

Prof. More Vilela, Estefanía del Pilar

SESIÓN N.º 7

I.DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO	Encontrando nuestras motivaciones	
FECHA:	30 DE MAYO AL 03 DE JUNIO	HORAS: 45 MINUTOS
CICLO:	GRADO: Inicial de 4 años	SECCIONES: única
DOCENTE	More Vilela, Estefanía del Pilar	

II.PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Propone actividades dinámicas ❖ Identifica sus emociones a través de la armonía Los Seis Patitos - Las Canciones de la Granja de Zenón 2	❖ Explora el mundo en compañía de sus amigos	❖ Se involucra en actividades para armonizar sonidos, música y canción de la granja los seis patitos	❖ Reconoce y acepta tal como son los demás ❖ Construye momentos de sano esparcimiento	Lista de Cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES				
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	▪ se le da música de Youtube			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	▪ se le motiva de manera personal			

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INICIO (tiempo)

- Se saluda a las estudiantes y se les recuerda sobre los protocolos de bioseguridad para una clase segura:
 - Las aulas se mantendrán ventiladas durante las horas de clases.
 - No deben tocarse los ojos sin lavarse las manos.
 - No deberán retirarse la mascarilla en su permanencia en las aulas de clase.
 - Distanciamiento social.
- Se les recuerda en cuenta las normas de convivencia para nuestro trabajo en el aula:
 - Respeta las opiniones de sus compañeras.
 - Estar atentas a las indicaciones del docente para su participación activa durante la clase.
 - Mantenemos nuestro salón de clase limpio y ordenada.
- Se toma la asistencia.
- Se da a conocer el propósito de la sesión: “escuchando la armonía Los Seis Patitos - Las Canciones de la Granja de Zenón 2”
- Se realizan las siguientes actividades:
 - Se motiva con música
 - Se visualiza los videos

Se imita y representa a los personajes

DESARROLLO

- Se presenta el título de la sesión: escuchando la armonía Los Seis Patitos - Las Canciones de la Granja de Zenón 2.
- Se da a conocer los materiales a usar en la sesión de aprendizaje:
- Hojas de papel, cartulina
- Lápices
- Tijera
- Materiales para dibujar y pintar (plumones y colores)
- Silicona líquida o cinta adhesiva
- Iniciamos nuestro trabajo “escuchando la armonía Los Seis Patitos - Las Canciones de la Granja de Zenón 2”
- Hacen cadenas y continúan el ritmo representando cada uno de los sonidos, armonías y canciones de Los Seis Patitos - Las Canciones de la Granja de Zenón 2



Cierre (tiempo)

- Se realiza la metacognición
- ¿Qué aprendieron nuestros niños?
- ¿Qué dificultades hubo?
- ¿Cómo se superaron esas dificultades ?

IV.RECURSOS Y MATERIALES

- Programación curricular.
- Currículo Nacional y Programas Curriculares de la Educación Básica:
- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Equipo multimedia.
- Cuaderno de trabajo de las niñas (niños).
- Cartulinas, lápices, tijeras, silicona líquida, cartulinas, colores y plumones.
- Búsqueda en YouTube

V.ANEXOS:

- Música

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'E. More Vilela', with a dotted line underneath it.

Prof. More Vilela, Estefanía del Pilar

SESIÓN N.º 8

I.DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO	Encontrando nuestras motivaciones	
FECHA:	30 DE MAYO AL 03 DE JUNIO	HORAS: 45 MINUTOS
CICLO:	GRADO: Inicial de 4 años	SECCIONES: única
DOCENTE	More Vilela, Estefanía del Pilar	

II.PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Propone actividades dinámicas ❖ Identifica sus emociones a través de la pintura dactilar	❖ Explora el mundo en compañía de sus amigos	❖ Se involucra en actividades para pintar un mural con las manos	❖ Reconoce y acepta tal como son los demás ❖ Construye momentos de sano esparcimiento	Lista de Cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES				
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	▪ se le da música de Youtube			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	▪ se le motiva de manera personal			

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INICIO (tiempo)

- Se saluda a las estudiantes y se les recuerda sobre los protocolos de bioseguridad para una clase segura:
 - Las aulas se mantendrán ventiladas durante las horas de clases.
 - No deben tocarse los ojos sin lavarse las manos.
 - No deberán retirarse la mascarilla en su permanencia en las aulas de clase.
 - Distanciamiento social.
- Se les recuerda en cuenta las normas de convivencia para nuestro trabajo en el aula:
 - Respeta las opiniones de sus compañeras.
 - Estar atentas a las indicaciones del docente para su participación activa durante la clase.
 - Mantenemos nuestro salón de clase limpio y ordenada.
- Se toma la asistencia.
- Se da a conocer el propósito de la sesión: "pintando con mis palmas el arcoíris en el mural"
- Se realizan las siguientes actividades:
 - Se motiva con música
 - Se visualiza los videos
 - Se imita y representa a los personajes

DESARROLLO

- Se presenta el título de la sesión: pintando con mis palmas el arcoíris en el mural
- Se da a conocer los materiales a usar en la sesión de aprendizaje:
- Hojas de papel, cartulina
- Lápices
- Tijera
- Temperas
- Mural del papel
- Materiales para dibujar y pintar (plumones y colores)
- Silicona líquida o cinta adhesiva
- Iniciamos nuestro trabajo “pintando con mis palmas el arcoíris en el mural”
- Hacen cadenas y continúan pintando dando forma a un arcoíris



Cierre (tiempo)

- Se realiza la metacognición
- ¿Qué aprendieron nuestros niños?
- ¿Qué dificultades hubo?
- ¿Cómo se superaron esas dificultades ?

IV.RECURSOS Y MATERIALES

- Programación curricular.
- Currículo Nacional y Programas Curriculares de la Educación Básica:
- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Equipo multimedia.
- Cuaderno de trabajo de las niñas (niños).
- Cartulinas, lápices, tijeras, silicona líquida, cartulinas, colores y plumones.
- Búsqueda en YouTube

V.ANEXOS:

- Música

Prof. More Vilela, Estefanía del Pilar

SESIÓN N.º 9

I.DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO	Encontrando nuestras motivaciones	
FECHA:	30 DE MAYO AL 03 DE JUNIO	HORAS: 45 MINUTOS
CICLO:	GRADO: Inicial de 4 años	SECCIONES: única
DOCENTE	More Vilela, Estefanía del Pilar	

II.PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Propone actividades dinámicas ❖ Identifica sus emociones a través del dibujo	❖ Explora el mundo en compañía de sus amigos	❖ Se involucra en actividades de dibujo	❖ Reconoce y acepta tal como son los demás ❖ Construye momentos de sano esparcimiento	Lista de Cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES				
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	▪ se le da música de Youtube			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	▪ se le motiva de manera personal			

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INICIO (tiempo)

- Se saluda a las estudiantes y se les recuerda sobre los protocolos de bioseguridad para una clase segura:
 - Las aulas se mantendrán ventiladas durante las horas de clases.
 - No deben tocarse los ojos sin lavarse las manos.
 - No deberán retirarse la mascarilla en su permanencia en las aulas de clase.
 - Distanciamiento social.
- Se les recuerda en cuenta las normas de convivencia para nuestro trabajo en el aula:
 - Respeta las opiniones de sus compañeras.
 - Estar atentas a las indicaciones del docente para su participación activa durante la clase.
 - Mantenemos nuestro salón de clase limpio y ordenada.
- Se toma la asistencia.
- Se da a conocer el propósito de la sesión: “dibujo lo que más me gusta”
- Se realizan las siguientes actividades:
 - Se motiva con música
 - Se visualiza los videos
 - Se imita y representa a los personajes

DESARROLLO

- Se presenta el título de la sesión: dibujo lo que me gusta
- Se da a conocer los materiales a usar en la sesión de aprendizaje:
- Hojas de papel, cartulina
- Lápices
- Tijera
- Temperas
- Mural del papel
- Materiales para dibujar y pintar (plumones y colores)
- Silicona líquida o cinta adhesiva
- Iniciamos nuestro trabajo “dibuja lo que le llama la atención”
- Todos presentan lo que más les gusta dibujar



Cierre (tiempo)

- Se realiza la metacognición
- ¿Qué aprendieron nuestros niños?
- ¿Qué dificultades hubo?
- ¿Cómo se superaron esas dificultades ?

IV.RECURSOS Y MATERIALES

- Programación curricular.
- Currículo Nacional y Programas Curriculares de la Educación Básica:
- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Equipo multimedia.
- Cuaderno de trabajo de las niñas (niños).
- Cartulinas, lápices, tijeras, silicona líquida, cartulinas, colores y plumones.
- Búsqueda en YouTube

V.ANEXOS:

- Música

Prof. More Vilela, Estefanía del Pilar

SESIÓN N.º 10

I.DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO	Encontrando nuestras motivaciones	
FECHA:	30 DE MAYO AL 03 DE JUNIO	HORAS: 45 MINUTOS
CICLO:	GRADO: Inicial de 4 años	SECCIONES: única
DOCENTE	More Vilela, Estefanía del Pilar	

II.PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Propone actividades dinámicas ❖ Identifica sus emociones pintando a Bartolito y al Gallo Pinto	❖ Explora el mundo en compañía de sus amigos	❖ Se involucra en actividades de la pintura	❖ Reconoce y acepta tal como son los demás ❖ Construye momentos de sano esparcimiento	Lista de Cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES				
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.	▪ se le da música de Youtube			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	▪ se le motiva de manera personal			

III.MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

INICIO (tiempo)

- Se saluda a las estudiantes y se les recuerda sobre los protocolos de bioseguridad para una clase segura:
 - Las aulas se mantendrán ventiladas durante las horas de clases.
 - No deben tocarse los ojos sin lavarse las manos.
 - No deberán retirarse la mascarilla en su permanencia en las aulas de clase.
 - Distanciamiento social.
- Se les recuerda en cuenta las normas de convivencia para nuestro trabajo en el aula:
 - Respeta las opiniones de sus compañeras.
 - Estar atentas a las indicaciones del docente para su participación activa durante la clase.
 - Mantenemos nuestro salón de clase limpio y ordenada.
- Se toma la asistencia.
- Se da a conocer el propósito de la sesión: "pintando a Bartolito y al Gallo Pinto"
- Se realizan las siguientes actividades:
 - Se motiva con música
 - Se visualiza los videos
 - Se imita y representa a los personajes

DESARROLLO

- Se presenta el título de la sesión: pintando a Bartolito y al Gallo Pinto
- Se da a conocer los materiales a usar en la sesión de aprendizaje:
- Hojas de papel, cartulina
- Lápices
- Tijera
- Temperas
- Mural del papel
- Materiales para dibujar y pintar (plumones y colores)
- Silicona líquida o cinta adhesiva
- Se dan las indicaciones del trabajo:
- Iniciamos nuestro trabajo “pintando a Bartolito y al Gallo Pinto”
- Todos pintan a Bartolito y al Gallo Pinto



Cierre (tiempo)

- Se realiza la metacognición
- ¿Qué aprendieron nuestros niños?
- ¿Qué dificultades hubo?
- ¿Cómo se superaron esas dificultades ?

IV.RECURSOS Y MATERIALES

- Programación curricular.
- Currículo Nacional y Programas Curriculares de la Educación Básica:
- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Equipo multimedia.
- Cuaderno de trabajo de las niñas (niños).
- Cartulinas, lápices, tijeras, silicona líquida, cartulinas, colores y plumones.
- Búsqueda en YouTube

V.ANEXOS:

- Música

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Prof. More Vilela'. Below the signature is a horizontal dotted line.

Prof. More Vilela, Estefanía del Pilar