

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
ESCUELA DE POSGRADO
SECCIÓN DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES



**Juego simbólico para desarrollar competencias
emocionales en estudiantes de 5 años, Nuevo Chimbote**
– 2019

**Tesis para obtener el Grado de Maestro en Educación con Mención
Psicología Educativa**

Autora:

Mendoza Vásquez, Marlyn Paola

Asesor:

Vásquez Tolentino, Emerita

Código Orcid-Asesor

0000-0002-4401-7977

Chimbote – Perú

2021

ÍNDICE

ÍNDICE	ii
1. Palabras claves	iv
2. Título (Español e inglés)	v
3. Resumen	vi
4. Abstract	vii
5. Introducción	8
5.1 Antecedentes y fundamentación científica	8
5.1.1 Antecedentes	8
5.1.2 Fundamentación científica	12
5.1.2.1 Competencias emocionales	12
5.2.2.2 Juego simbólico	19
5.2 Justificación en la investigación	24
5.3 Problema	26
5.4 Conceptualización y operacionalización de variables	28
5.5 Hipótesis	31
5.6 Objetivos	31
6. Metodología	32
6.1 Tipo y diseño de investigación	32
6.2 Población y muestra	33
6.3 Técnica e instrumento de investigación	34
6.4 Técnicas de procesamiento y análisis de información	35
7. Resultados	36
8. Análisis y discusión	48
9. Conclusión recomendaciones	51
10. Agradecimiento	53
11. Referencias bibliográficas	54
12. Apéndice y anexos	58

1. Palabras clave

1.1. Español

Tema	Juego simbólico, competencia emocional
Especialidad	Psicología Educativa

1.2. Inglés

Topic	Symbolic game, emotional competition
Specialty	Educational psychology

Línea de investigación.

Línea	Área	Sub Área	Disciplina
Preparación de docentes y desarrollo profesional	Sociales	Ciencias de la Educación	Educación general.

2. TÍTULO

Juego simbólico para desarrollar competencias emocionales en
estudiantes de 5 años, Nuevo Chimbote – 2019.

Symbolic game to develop emotional skills in 5-year-old students,
Nuevo Chimbote – 2019.

3. RESUMEN

La realización de la investigación ha considerado como objetivo de estudio determinar la influencia del Juego simbólico para el desarrollo de competencias emocionales en estudiantes de 5 años en la I.E. N° 1558 de Nuevo Chimbote – 2019. El tipo de investigación que se consideró fue experimental y de diseño pre-experimental en un grupo empleando pre y pos test con una población muestral integrada por 20 niños de 5 años de edad; empleando la observación como técnica, como instrumento una escala de estimación que evalúa 5 dimensiones, 20 indicadores y 25 ítems. Los resultados indican que la variable competencias emocionales mediante la ejecución de juegos simbólicos con estudiantes de 5 años el nivel deficiente presenta una diferencia de 55 %, para regular un porcentaje de 45 % y bueno un incremento de 100 %; asumiendo que éste último nivel es el deseado por los docentes; se estableció como conclusión que la aplicación del Juego simbólico desarrolla la competencia emocional en los educandos; demostrando la importancia pues contribuye al logro aprendizajes emocionales en su vida cotidiana.

4. ABSTRACT

The realization of the investigation has considered as objective of study to determine the level of effectiveness of the Symbolic Game for the development of emotional competences in 5-year-old students in the I.E. No. 1558 of Nuevo Chimbote - 2019. Methodological elements were considered as experimental research, with preexperimental design in a group using pre and post test with a sample population composed of 20 children 5 years of age; using the observation technique as a technique, an estimation scale that evaluates 5 dimensions, 20 indicators and 25 items. The results indicate that the variable emotional competences through the execution of symbolic games with 5-year-old students the deficient level presents a difference of 55%, to regulate a percentage of 45% and well an increase of 100%; assuming that this last level is the one desired by teachers; It was established as a conclusion that the application of the Symbolic Game develops emotional competence in students; demonstrating the importance because it contributes to the achievement of emotional learning in their daily lives.

5. INTRODUCCIÓN

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1. Antecedentes

Teniendo en cuenta el problema encontrado en la I.E. N° 1558 de Nuevo Chimbote, e interés en propiciar mejoras en la competencia emocional en estudiantes, se ha visitado las bibliotecas especializadas de nuestro contexto y además se ha indagado y navegado en las principales ventanas de internet en el camino de encontrar hallazgos y aportes trascendentales, que constituirán premisas con que se inicia el tema investigado, se han seleccionado aportes de estudios locales, nacionales e internacionales.

A nivel internacional

Hera, Cepa y Lara (2016) finalizaron la investigación comparando los resultados entre las niñas y los niños, con el fin de conocer cómo influye en su desarrollo emocional. Para ello utilizaron escalas de validación para cada una de las dimensiones consideradas como parte del estudio. Como muestra se tuvo 123 estudiantes de educación infantil. Establece como conclusión que:

Los resultados recibidos proponen que las mujeres tienen mayor logro emocional en comparación con sus parejas masculinas, siendo ello un aspecto discutible en estudios anteriores. Con referencia a regulación emocional, en la que descubrimos grados más altos en las mujeres, hay opiniones contradictorias. Es prescindible implementar esencialmente la educación de emociones en los planes de estudio educativos. El conocimiento de la competencia emocional, debe ser una preocupación dentro de la estructura de instrucción. Centrándose en el nivel de Educación de la Primera Infancia, donde se deben presentar experiencias educativas iniciales, es muy importante proporcionar talleres y tareas en las que movilicen sus capacidades emocionales. (p. 72).

Moncada y Gómez (2017), en su artículo científico referido a la “Formación de competencias socioemocionales, realizado en el país de México. Este estudio es cualitativo y mide lo mismo que esta investigación y está basado en la observación natural y no tiene grupo control. En una de sus conclusiones resaltan la importancia que tiene el estado emocional y afectivo en donde el ser humano está en formación, y en el ámbito educativo de manera particular. También sostienen que el éxito de los estudiantes ya sea personal y/o grupal, está relacionado con sus emociones y estado mental.

Baquero, Rodríguez y Castillo (2019), realizaron estudios sobre el juego simbólico y el desarrollo de la expresión corporal en niños, donde se realizaron charlas informales, encuestas, bitácora, matrices de seguimiento y también fotografías como evidencia. Concluyeron que la expresión corporal tiene componentes esenciales haciendo posible un excelente crecimiento en niñas y niños (p. 78).

Antecedente Nacional

Se consideró a Chamorro (2017) con su tesis donde asumió la aplicación del programa juego simbólico para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años, trabajo ejecutado en la provincia constitucional del Callao, aplicó la investigación experimental, la muestra la conforma por una población de 40 educandos distribuyéndose en 20 de control y 20 experimental, se adaptó una escala para observar y recoger información de niños del nivel inicial. Establece como conclusiones que:

En relación con las habilidades sociales se apreció una notable reducción de 100% del número total de estudiantes que llegaron a un bajo nivel de 0% del total en este nivel luego de ejecutar el “Programa de juegos simbólicos”. De igual modo se diferencia que el 0% llegaba a altos niveles de esta habilidad, por lo contrario, en la medida pos test (experimental) vemos que el 72% del total presentó alto nivel de habilidad social demostrando que influye de manera

significativa el programa “Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años” (p. 85).

Quispe (2017) presentó su tesis en la ciudad de Ayacucho; metodológicamente consideró la investigación cuantitativo experimental, en un diseño cuasi experimental, recogiendo información mediante la ficha de observación, de la muestra integrada por 29 niños en cada uno de los grupos, las consecuencias obtenidas llevan a concluir:

La actividad simbólica indudablemente mejora el talento social en niños de 5 a 12 meses de edad. Como resultado, esto se corrobora con los datos adquiridos dentro de la verificación entre los grupos experimentales y de control que aprecian las habilidades sociales, con lo se posibilita afirmar la diferencia en los promedios entre las empresas de manipulación y experimentales, obtenidas a través de Mann-U estadística. (p. 91)

Álvarez y Acuña (2018) consideraron un estudio donde se asumió como investigación el tipo básica aplicada, de diseño de tipo experimental, donde la muestra la integran 50 niños, se recopiló información mediante la ficha de observación y un cuestionario aplicado a sus maestros. A partir de los resultados concluye:

El juego simbólico en las niñas y niños de cinco años se correlaciona de una manera tremenda con los pensamientos matemáticos, teniendo en cuenta el valor recibido de la relación $\rho = 0.772$. En cuanto a la enseñanza de pinturas, se realizó una comprensión más teórica, metodológica y crítica para elegir la enseñanza y el dominio de los niños (p. 67).

Torres (2018) presentó el trabajo de investigación ejecutado en el Callao; donde a través del método deductivo e inductivos en un estudio de naturaleza cuantitativa, empleando el diseño cuasi experimental en 32 niños, establece como conclusiones:

La utilidad del taller de juegos dramáticos para superar niveles deficientes en sus competencias emocionale. Además, de acuerdo con la comprobación no paramétrica, los resultados que se muestran las estadísticas de las agencias de

análisis, y el grado de importancia es $p = 0.000$ mucho menor que $p = 0.05$ ($p < \alpha$) y $z = -5.012$ mucho menos que -1.96 (factor vital), la hipótesis está muy extendida, el programa del taller de videojuegos dramáticos mejora ampliamente la habilidad emocional (p. 65).

Antecedente Local

Martínez (2018), realizó el estudio referido al juego como medio para la adaptación escolar de niñas y niños del nivel inicial, donde buscó encontrar el nivel de significancia del juego, el estudio se consideró cuasi experimental siendo en un estudio de tipo correlacional. El muestreo fue de tipo estratificado siendo un total de 70 estudiantes. Como conclusión principal, se afirma que los estudiantes se adaptan a las diversas situaciones que se presentan en la etapas escolar pero sobretodo cuando inician su vida estudiantil, prefieren los juegos ya que son necesidades e intereses fundamentales, a la par desarrollan actitudes, valores, saberes y habilidades construidas a lo largo de su vida, de este modo aseguran el éxito tanto en lo personal, familiar, social y escolar.

Reyes y Vásquez (2018) presentaron la tesis donde se asumió un estudio descriptivo, con una muestra que la conformaron 21 niños, como instrumento se asumió el test de libre dibujo. A partir de los resultados los autores concluyen que:

Si el dibujo del niño está asociado con la formación emocional de niños (50,38%) regular, y de acuerdo con los planteamientos se observó que puede haber una relación inmediata entre el dibujo del niño y el estado emocional (61 %), lo mismo ocurre con la ira, que indica relación directa con el dibujo del niño con 47 %. 62 % en un estado normal base, mientras que el dibujo del niño con el estado emocional de infelicidad tiene una fecha oblicua con 33.33% sobre una base normal (p. 83).

5.1.2. Fundamentación científica

5.1.2.1. Competencias emocionales

5.1.2.1.1. Conceptualización de emociones

Con frecuencia el ser humano experimenta emociones, pero no a menudo no pensamos qué son las emociones, cómo tienen un impacto en las preguntas y la conducta, cuál es la distinción entre sentimiento y sentimientos. Para Mayer (2001), la emoción es una reacción mental preparada ante una ocasión que consiste en factores psicológicos, experimentales y cognitivos; Al mismo tiempo que para Goleman (1996), la emoción del período de tiempo se refiere a un sentido y una mente, estados biológicos, estados mentales y el tipo de inclinaciones al movimiento que lo representan.

Por otro lado, el escritor Bizquera (2000) señala que los sentimientos son reacciones a la información (conocimiento) que obtenemos en los miembros de nuestra familia con el entorno. Una emoción se basa en lo que es crítico para nosotros, que cuando es muy extrema, produce disfunción intelectual o problemas emocionales (fobias, estrés, melancolía).

Kielme (1996) sostiene que "los sentimientos son patrones complicados de modificaciones que surgen como respuesta a una situación que personalmente tenemos en mente crítica y abarca emociones, enfoques cognitivos, además de variedades de expresión y conducta" (p. 45).

Las emociones son, por lo tanto, estados internos que no se pueden descubrir o medir a la vez, y se caracterizan porque su factor mental agrega signos corporales, constituyen mecanismos de ayuda para reaccionar rápidamente frente a situaciones inesperadas que se muestran automáticamente. El organismo tiene reacción única en su tipo; Por ejemplo, el miedo causa un crecimiento en los latidos del corazón que hace que más sangre llegue a los tejidos musculares, favoreciendo la reacción de escape.

5.1.2.1.2. Inteligencia emocional

De acuerdo con Mayer y Salovey (1990), citados en Chabot y Chabot (2009), dijeron que la inteligencia emocional refieren las competencias que permiten diferenciar los sentimientos de los demás expresiones; explicita con éxito las emociones y ayuda a otros a expresar sus emociones; aprehender los propios sentimientos y las personas de los demás; manejar los propios sentimientos y adaptarse a los de los demás; use los sentimientos y talentos de la inteligencia emocional dentro de las diferentes esferas de interés, particularmente, para comunicarse bien, hacer selecciones correctas, manipular prioridades, motivar y motivar a otros, preservar relaciones interpersonales exactas y muchas otras (p. 82)

5.1.2.1.3. Definición de la Educación emocional

En palabras de López (2013) el adulto o persona a cargo es el responsable y guía del niño. Éstos deben mostrarse con actitudes y modelos a seguir adecuados. Los adultos son los encargados de practicar las competencias emocionales para que los niños sigan sus ejemplos.

La educación emocional se logra progresivamente y para esto se necesita un entrenamiento permanente y continuo. Desde el primer momento de vida, y en las diversas etapas de vida del ser humano.

Según Bisquerra (2016) “mediante la educación emocional, se favorece a la competencia emocional y su desarrollo ” (p. 20). En tanto que un niño aprende a desarrollar sus competencias emocionales gracias a que lo educaron emocionalmente temprano permitirá que controle sus emociones, buscando su bienestar, siendo feliz, y esto le ayudará a rendir mejor académicamente.

Steiner y Perry (1998) comentaron que para la formación integral del niño sea favorable incluyendo su calidad de vida que debe tener la capacidad de manejar adecuadamente sus emociones, por ello se deben entender sus capacidades emocionales. De este modo mejorará sus relaciones afectivas, sociales y laborables.

5.1.2.1.4. Competencia emocional

Según López (2013), afirmó que "la competencia emocional, alude a la experiencia, competencia, habilidad y actitud vital para crecer para ser consciente, aprehender, específico y regular los fenómenos emocionales con precisión" (p.26).

Por su parte, Steiner y Perry (1998) dijeron que es un método emocionalmente sensible que comprende su propio sentimiento y los de otros, que tiene la capacidad para el manejo de sentimientos basados totalmente en su comprensión, que tiene la capacidad de especificar sus emociones y asumir la obligación de los resultados de tus sentimientos.

Chabot y chabot (2009) expresaron que todas las personas experimentan diversas emociones, hay emociones que estimulan y realzan las capacidades intelectuales; mientras hay otras que las ensombrecen.

Mientras que, Bisquera (2011) expresó que:

Los talentos emocionales consisten en la información de habilidades, talentos y actitudes importantes para ser conscientes, comprender, explícito y regular bien las emociones. Como parte de la habilidad emocional se encuentra la atención y la regulación emocional, la autonomía, las habilidades sociales y la competencia para los estilos de vida y el bienestar (p. 11).

Esto quiere decir que la competencia emocional, incluye una toma de conciencia de nuestra propia emoción, para regularlas, combatir hay que erradicar todas aquellas emociones que son negativas que nos contaminan, eso se llama autonomía en las emociones, actuar de forma asertiva ante los demás y así nos sentiremos bien con nosotros mismos y con los demás. Todas las personas deben desarrollar su competencia emocional a partir del nivel inicial, primaria, secundaria y vida en conjunto.

5.1.2.1.5. Dimensiones de la conciencia emocional

Dimensión 1: Conciencia emocional

Según López (2013), afirmó "Es el potencial de concientizar los sentimientos de uno y de otros, incluida la capacidad de aprovechar el clima de un lugar dado" (p. 27). Para lo cual, los estudiantes educativos deben descubrir formas de descubrir las emociones de ellos mismos y de los demás, a través del intercambio verbal y no verbal. Algunos aspectos a especificar y precisar lo vemos en:

Novella y Roca (2008) nos dicen que la docente cumple un rol fundamental ya que ayuda a la niña o niño a identificar sus propios sentimientos, para luego poner en palabras lo que está sintiendo. Es necesario que los niños conozcan sus sentimientos y así enfrentarlos, pero es necesario que los docentes y padres favorezcan que esto suceda permitiendo que los niños expresen sus sentimientos como el temor, la cólera, la alegría, las frustraciones a través de la palabra. Así poco a poco irán aumentando su seguridad y autocontrol ante cualquier situación que tengan que enfrentar.

- Tomar conciencia de su propia emoción: López (2013) dijo que es aquella capacidad que nos permite estar consiente de nuestras propios sentimientos y emociones. Es decir, un niño que es consciente de ellas, le será posible identificar si siente miedo, amor, alegría, tristeza, etc. ya ha interiorizado que está pasando en su organismo.
- Que las emociones tengan un nombre: Según López (2013) conlleva "al uso adecuado del vocabulario emocional para nombrar a las situaciones emocionales que se manifiestan a diario. (p. 27).
El niño y niña responderá con palabras que emoción está sintiendo. Cuando se le pregunte.
- Comprender emociones de los otros: "refiere el uso de la pericia que se posee para discriminar las emociones y sentimientos de las personas de nuestro entorno" (López, 2013, p. 27).

El niño podrá observar, reconocer las emociones que sus compañeros están sintiendo y ayudarlos de manera empática.

Dimensión 2: Regulación emocional

Es aquella que se orienta a gestionar las emociones propias y también de los demás. “Debemos expresar como nos sentimos y de ninguna manera sentirnos con derecho de gritar para ser comprendidos o respetados, los estudiantes deben disfrutar lo que hacen y aprender a calmarse y relajarse” (López, 2013, p. 27).

Es decir, orientar de manera adecuada nuestras emociones. Conocer que nos conviene revertir nuestras emociones para el bien propio de nosotros y para el bienestar de las personas que nos rodean. Para ello se necesita tener voluntad para permutar nuestra vivencia emocional. Las micro competencias son:

- Una apropiada expresión emocional: Según López (2013) manifestó que “refiere a la pericia en el manejo de forma adecuada de la emoción interna y su expresión hacia el exterior” (p. 28).
- Regular las emociones y también sentimientos: Según López (2013) dijo “constituye el control de las propias emociones, aceptando los sentimientos y emociones que poseemos” (p. 28).
- Ser competente para generar con autonomía emociones positivas: Según López (2013) dijo “habilidad de expresión de emociones positivas en las relaciones con los demás de forma voluntaria como alegrarse, sentir amor, buen humor y disfrutar así de la vida” (p. 28).

Dimensión 3: Autonomía emocional

Según López (2013) manifestó que “conlleva a conocerse a sí mismo, de sus propias habilidades, destrezas y limitaciones” (p. 70). Es decir, las niñas y niños tienen que aprender amarse a sí mismo, tener actitudes positivas para hacer frente a la vida y sobre todo autoconfianza. Saber quiénes son y que saben hacer.

Para tener independencia emocional se requiere:

- Autoestima: Según López (2013) manifestó que “hace referencia a la imagen positiva de sí mismo; satisfacción y amor propio”.
- Automotivación: Según López (2013) dijo que refiere a la “habilidad para darse auto aliento e implica actividades de la vida personal, social, profesional” (p: 28).
- Responsabilidad: Según López (2013) manifiesta que refiere a la “capacidad de responder por nuestras propias acciones”.
- Actitud positiva: Según López (2013) destaca que “Es la capacidad para decidirse por adoptar actitudes positivas para la vida frente a las posibles adversidades” (P. 29).

Dimensión 4: Competencia Social

Según López (2013) manifestó: Para el conjunto de capacidades, métodos de realización que prefieren las interrelaciones entre las personas. Comunicarse y referirse a los demás de manera asertiva significa expresar sentimientos y emociones, respetando las ideas de los demás, incluso si estamos en desacuerdo. Los niños aprenden a relacionarse y comunicarse de manera asertiva si otros, sus alrededores, se le muestra un excelente ejemplo de esto. También se desarrolla la empatía cuando desde temprana edad se les hace entender que el resto tiene sentimientos y emociones al igual que él (p. 81).

Es decir, una niña o niño, reacciona con asertividad en su comunicación verbal o gestual si se ha rodeado de buenos ejemplos, siendo así respetará las emociones de otros. La competencia social favorecerá el desarrollo de la empatía y permitirá que aprenda a resolver sus propios problemas y conflictos asertivamente.

Por lo tanto, su relación con otros será mayor.

- Dominar requeridas habilidades sociales: Según López (2013) declaró que la primera habilidad social es escuchar. Es difícil para ellos pasar a otros: saludar, decir adiós, agradecer, invitar a una preferencia, agradecer explícitamente, expresar

arrepentimiento, mantener turnos, preservar una mentalidad dialogativa, cooperar y colaborar” (p. 30).

- Respeto a los demás: Según López (2013) dijo que “El objetivo es aceptar y reconocer la diferencia de carácter y valoración de los derechos de otros. Se llevan a cabo dentro de los factores especiales que pueden surgir en un diálogo (P. 30).
- Practicar la comunicación: Según López (2013) explico que “Es la capacidad de responder a otros de forma correcta en el dialogo tanto verbal y no verbal al recibir mensajes precisos” (P. 30).
- Practicando la comunicación expresiva: Según López (2013) especifico que “Es la capacidad de dar inicio y lograr una conversación, de expresar pensamientos y las emociones con legibilidad, tanto en el intercambio verbal y no verbal, e ilustrar aquello que no se ha entendido "(P. 30).
- Compartir emociones: Según López (2013) ha declarado que “Compartir sentimientos profundos es continuamente fácil. Implica el aviso de que las relaciones que cobran vida son, a la larga, definitivas tanto por la sinceridad en expresiones, así como el ser recíprocos” (P. 30).
- Prevención y resolución de conflictos: Según López (2013) nos dice "Es la capacidad de tomar conciencia, anticipar diversos conflictos sociales y los problemas inter e intra-personales que se enfrentan con resolución" (P. 31).

Dimensión 5: Las competencias para la vida y el bienestar

Según López (2013), afirma que "considera la habilidad de adoptar un comportamiento apropiado y responsable para hacer contribuciones de manera satisfactoria a los desafíos diarios de la existencia, el personal, el círculo de familiares y la vida social" (p. 31). En este sentido, es necesario que las niñas y niños exploren todo lo que los rodea, disfrutar de sus estudios diarios. Estar siempre conectado con el exterior, es decir estar relacionado con su entorno inmediato.

- Toma de decisiones: Según López (2013) dice que está “Desarrollando mecanismos personales aprovechando el tiempo en acontecimientos privados, círculo de parientes, académicos, expertos y su libertad en tiempo que aparecen en su existencia diaria” (p. 31).
- Búsqueda de asistencia y recursos: Según López (2013) afirma que “Esta es la capacidad para elegir quien nos ayudará y asistirá lo que supone saber cómo obtener la admisión de los recursos disponibles” (p. 31).
- Ciudadanía activa, participación ciudadana, vital, responsable y con compromiso: Según López (2013) dijo “implica que se reconozca los derechos y necesidades personales de uno; mejora de un sentido de pertenencia; armonía y dedicación; entrenamiento de valores cívicos; reconocer la variedad de culturas” (p. 31).
- Bienestar en las emociones. Según López afirmó que está “Adoptar una favorable actitud para sentirse bien” (p. 32).

5.1.2.2. Juego simbólico

5.1.2.2.1. Concepción

Para Serrano (2011), el juego simbólico es el potencial para ejecutar una representación mental y juego a partir de ella. Recreación simbólica espontánea, en el entrenamiento de la primera juventud o en alguna otra área social: parque, jardines, avenida, hogar, etc., para el juego que juegan un bebé o varios niños sin que todas las personas, sin embargo, ellos, dirijan el juego. La recreación simbólica espontánea, es la aparece en el niño de forma natural.

Vigotsky dice que el juego desencadena la mejora de la persona y permite la mejora de zonas de desarrollo de capacidades, ¿hasta dónde? Esta es una actitud emocionante para la investigación, después de lo cual registrar para analizar a qué volumen el juego motiva la mejora del niño, generando una mejora de carácter potencial.

5.1.2.2.2. Etapas del juego

Siguiendo a los planteamientos de Piaget, el juego de los niños se basa en el nivel de mejora de alto nivel, por lo que requiere un papeleo único que se basa en el nivel de desarrollo cognitivo. Piaget encuentra juegos únicos: motor sensorial, simbólico y regulado.

a) Juegos sensorio motor

Constituyen los primeros en aparecer (dentro de los primeros 2 años) dentro de la longitud verbal sensorial-motora-pre. Aunque son función de los primeros años, ya no los salva de ser mantenidos durante los años formativos, relacionándose con los juegos simbólicos y las reglas que asoman más adelante. Estos son elementos que regularmente mejoran los comportamientos lúdicos. Entre los juegos motores sensoriales se encuentran los juegos de interacción con adultos. Durante los dos primeros años, emplea el juego limitado al movimiento que permite la exploración de los rasgos del entorno y los objetos existentes (Ruiz y Abad, 2014).

b) Juego simbólico

Crucial en el desarrollo intelectual, es un tipo de actividad donde los movimientos y las palabras suelen utilizarse como remplazantes de diferentes objetos, acciones y frases en la vida cotidiana y r, por lo cual constituye un paso indispensable para la abstracción, característica del pensamiento adulto. Una clase de recreación simbólica es el dramático juego social que tiene lugar cuando niños o mayores adoptan roles y tienen la intención de recrear un escenario de la vida real (Ruiz y Abad, 2014).

c) Juego de reglas

Está sistematizado alrededor de 7 hasta los 12 años, donde la interacción social es el aspecto de mayor significado. Estos, dependen de la ayuda de una regla que todos los contribuyentes deben respetar. Inicialmente, se asumen las reglas actuales, pero dentro de la ruta de mejora, los niños están codificando su propia creación de

normas. Los juegos especiales concuerdan con la función de ser aporte para el aprendizaje (Ruiz y Abad, 2014).

5.1.2.2.3. Evolución del juego simbólico

Etapa 1: Juego Pre simbólico

Nivel I. Categorías pre simbólica (12 - 17 meses)

Comienza a seleccionar el uso útil de los elementos de la existencia cotidiana, para que reproduzca movimientos, gesticule y relacione los dispositivos fuera del contexto donde se utilizan (Ruiz y Abad, 2014).

Nivel II. Acciones simbólicas sobre su cuerpo (16 - 18/19 meses)

Realiza los movimientos simbólicos precedentes iguales, centrados en su propio cuerpo, sin embargo, de una manera muy exagerada (lo hace comer o dormir de una manera totalmente aparente).

Etapa 2: Juego Simbólico

Nivel I. Integración y descentración (desde los 18 - 19 meses)

Comienza a desarrollarse de forma segura y está referido a escenas experimentadas a través del niño todos los días y, en consecuencia, ampliamente reconocidas. Aplique los movimientos considerados como pasivos (Objetos o algún otro individuo). Por ejemplo: alimenta la muñeca.

Nivel II. Combinación de actores y de juguetes (desde los 20-22 meses)

- Realiza juegos simulados en múltiples hombres o mujeres u objetos, como ejemplo, alimenta a su madre.
- Combine los diversos juguetes disponibles dentro del juego simulado. Ejemplo: coloque la muñeca dentro del colchón o haga tropezar a la muñeca dentro del carro.

Nivel III. Inicios de sistematización de esquemas de acción (desde los 22-24 meses)

- Comienza a jugar una función: ejemplo de ello, jugar a ser madre, eventos de dos o 3 acciones.
- Esta secuencia es regularmente sin lógica alguna (peina a la muñeca, hace que duerma y peina nuevamente).
- Sin embargo, los objetos utilizados son realistas y de gran longitud, aunque algunas miniaturas comienzan a usarse con frecuencia.
- Comienza a ofrecer una posición más animada a las muñecas, atribuyendo sentimientos.
- Comience a reemplazar objetos, sin embargo, sustituye al objeto con otro que sea similar.

Nivel IV. Sistematización de acción y objetos sustitutos (desde los 30/36 meses)

- Período de inclusión de personajes ficticios, roles y juegos de ficción, observa que cada día los movimientos ejecutados en casa disminuyen.
- Las acciones de secuencia que toman área sobre la marcha, no son deliberadas.
- Al principio, las ocasiones son rápidas y aisladas, desea elementos prácticos y los roles se alternan rápidamente. Las muñecas desarrollan un papel activo.
- Después de los 3 años, se logra mejorar los argumentos y secuencias de movimiento específicas más amplias.
- Los objetos son sustitutos (un campo, un colchón o un palo).
- Con la mejora de la habilidad de comunicación, los niños serán capaces de marcar, delinear y asumir roles extraordinarios más altos, hacer que expresen el estado ficticio de las cosas y aprehendan que intenciones tienen los demás.

Nivel V Planificación y sustitución plena de objetos (desde los 4 años)

- Hay un aumento moderno dentro de la complejidad de problemas y su relación con otros compañeros.
- Los gestos y el lenguaje se utilizan para configurar escenarios donde se realiza su juego únicas, sin que los estilos de vida de los dispositivos sean vitales.
- Los niños tienen la capacidad de planificar su juego e improvisar respuestas.
- Se logran guiones completos donde la mujer y el niño asumen roles únicos.
- En la parada, aparecerán escenarios complejos en un esfuerzo por definirse a través del lenguaje.

5.1.2.2.4. Dimensiones en el juego simbólico

Imitación

El juego simbólico consiste en empezar a hacer uso de los objetos para realizar una representación diferente, por ejemplo, para recrear situaciones reales. Un simple objeto para un niño es otra cosa, por ejemplo, que una simple escoba, pero para el niño es un caballo, imaginar que tomamos el té cuando las tazas están vacías.

Trasladarse de lo real a lo que no lo es a través de la imaginación es muy relevante para el desarrollo de todos los niños, por eso es necesario que los niños cuenten con juguetes o materiales no tan elaborados ya que éstos favorecen su imaginación. También desarrollan, la imaginación de los niños, los disfraces, ya que al imitar al personaje que representan, los niños no solo desarrollan su imaginación, sino también la empatía, habilidades sociales y expresan como se sienten.

Representación

A través de la representación es que las niñas y niños aprenden a comprender y asimilan de forma natural el mundo que los rodea. Se da mediante la comunicación, contando todo lo que están haciendo, esto favorece el desarrollo del lenguaje y permite que a través del un juego se propicie la socialización con sus pares.

La representación comienza aproximadamente a los dos años, antes de esto, las niñas y los niños están interactuando y conociéndose a sí mismos, explorando su entorno y a los dos años tienen la capacidad de entenderlo y crear símbolos.

El juego simbólico no es que la niña o el niño solamente fantasea representando al padre o al panadero, sino que aumenta su capacidad de jugar haciendo por ejemplo ver que una piedra puede ser un trozo de pan, que está hoja seca caída del árbol es como un mapa del tesoro, fingir que duerme, o que el cartón del rollo de papel higiénico es un binocular.

El juego simbólico favorece también a la capacidad de abstracción, representando lo que hay en la mente como si fuera cierto, y eso ayuda a que usen su mente e imaginarse de manera diferente.

Podemos también conocer gracias al juego simbólico, los sentimientos y

el estado de ánimo de las niñas y los niños. Quizá no puedan expresarlo de manera abierta, pero a través del juego sí pueden hacerlo.

Dramatización.

Siempre que el juego va tomando forma de las experiencias vividas por los niños, estos se tornan seguros y, de esta forma, refuerzan su personalidad. Se orientan cada vez más hacia una conciencia sensorial un poco más amplia, donde la Expresión Corporal y la Pantomima ocupan un buen lugar dentro de sus juegos. Siendo una necesidad imperante el avanzar y abarcar nuevas experiencias de tal forma que se amplíe el juego dramático donde todos participan, se tiene que buscar los recursos que sean más adecuados.

Si ponemos nuestra mirada en la Educación Infantil, los recursos serían:

- Recursos gestuales: Son los primeros movimientos donde el niño adquiere conciencia corporal.
- Recursos verbales o lingüísticos: Centrados fundamentalmente en el lenguaje verbal: la voz, los tonos y las modulaciones.

A través de éste juego la niña y el niño representan a un personaje, animal o persona, destacando las cualidades más resaltantes del personaje que le gustó o llamó su atención. Es aquí donde se produce una asimilación y acomodación de los mismos y dando vida al personaje con cierto olvido de la propia; es decir, que el juego representativo conlleva a una transformación del yo que, por un lado, se olvida de sí y por otro lado se influye por el personaje.

5.1.2.2.5. Teorías del Juego Simbólico

Marchesi (1987) en sus citas refiere a Freud para quien "El juego simbólico constituye un duplicado lúdico completo, cada juego es continuamente simbólico" (p. 30); Además le cuesta a Klein (1932): "A través del juego, el niño expresa fantasía, deseo, los informes que vive simbólicamente" (p. 47)

Vigotsky, promotor de la Teoría Sociocultural, señalado en Marchesi (1987), sugiere que

El juego tiene 3 componentes que los niños crean un escenario imaginario, asumen y representan roles y cumplen con un duro y rápido de lo normal decidido por roles específicos. La recreación simbólica le otorga el grado de 2 características intelectuales superiores: pensamiento y creatividad (p. 207)

Según Parra (2011),

El juego es para el niño una posibilidad de acercarse a lo que el universo presenta a disposición de los adultos, de modo que se pueden revisar más allá de las fallas y se pueden probar las expectativas para el destino (p. 57).

Piaget (1986) "Juego simbólico implica la ilustración de objetos ausentes, considerando la evaluación a detalle de la situación representada a través del imaginativo del elemento ausente" (p. 155)

5.1.2.2.6. Importancia del Juego Simbólico

Tiene tanta importancia para la mejora vital del estudiante, considerando el hecho de que a través de esto aprende a dominarse a sí mismo y a presentar sus impulsos y objetivos mediante su decisión personal, influyendo y afectando el desarrollo de su persona y su psíquico, físico, afectivo y social.

5.1.2.2.7. La observación del juego

Para Malaguzzi (2012) es una aventura si necesita llamar para que el educador tenga que llevar a cabo. Observar, archivar, informar los movimientos de esos niños y luego observarlos, debido al hecho, porque dice "lo que no está documentado no existe". Se descubre para descubrir formas de observar lo que sucede a nuestros ojos, y así no se ignore, para reflejar y reconocer, para aprehender, deducir y tener sentido, tanto para lo que hace el niño como para los métodos académicos de moda; Teniendo en cuenta que, si uno conoce una forma de observar los ajustes de mentalidad del maestro, se volverá humilde, accesible a la sorpresa, no direccionado y más consciente de lo que el niño da, respetando la naturaleza humana (p. 75)

5.2. Justificación

Para los niños de inicial, expresar sus emociones de una manera agresiva es muy común; es por ello que, el desarrollo la investigación cobra importancia; porque permite orientar las competencias emocionales en los niños y desarrollarlas favorablemente, ya que en esta etapa es donde surge el reconocimiento de las emociones, por ello deben enfocarse en el niño no solo como un cuerpo físico que tiene partes y puede hacer cosas, sino también ayudarles a identificar lo interno, aquello que no se ve pero se siente, y de lo cual depende su disposición por aprender, porque un niño desanimado, triste o molesto jamás podrá participar de un aprendizaje eficaz.

La justificación teórica de la investigación, tomó en cuenta las teorías y estudios acerca de las competencias emocionales, amparadas en las propuestas de Goleman

(1995), también está citado en el presente estudio, ya que este autor propone una educación emocional que consiste en desarrollar habilidades que permitan expresar correctamente emociones, respetándose a sí mismo y a los demás, para lo cual el niño debe contar con competencias emocionales en un nivel adecuado.

Siguiendo con los criterios tomados en cuenta, desde el aspecto metodológico, en la presente investigación se aplicó la observación como técnica de acopio de información, con la escala valorativa para determinar el nivel de desarrollo de las competencias emocionales en los estudiantes; dicha aplicación del instrumento derivó en resultados que dan origen a conclusiones que serán referentes en futuras investigaciones sobre la misma temática.

Y según el criterio práctico, se plantea la ejecución de un conjunto de sesiones basada en el juego simbólico para la competencia emocional en estudiantes de inicial, puesto que es importante que en la actualidad las docentes tomen importancia al empleo de estrategias o espacios donde el niño pueda expresarse e identificar sus emociones que transmite en su vida escolar; es por ello que, resulta conveniente utilizar el juego simbólico como estrategia educativa donde el niño tenga la oportunidad de fortalecer el desarrollo de sus emociones.

La tendencia de la educación emocional permite al niño enfrentarse de forma adecuada a muchos problemas y así relacionarse con los demás. Es por ello que, al haber observado el problema mencionado, se vio por conveniente aplicar este estudio para que los niñas y niños dispongan de una serie de habilidades para reconocer sus emociones y las de los demás, e igualmente poder gestionarlas adecuadamente. Como docente del nivel se buscó brindar una atención adecuada a estudiantes de Inicial en las que se desarrolla la labor educadora.

5.3. Problema

En este siglo XXI, muy a pesar del conocimiento científico del aporte emocional a la formación integral, muchos docentes muestran poco interés por educar

emocionalmente a los niños, mostrando mayor interés en estrategias para lograr contenidos, sin tener en cuenta el estado emocional del niño.

En esa línea, de acuerdo a Goleman (1995), la inteligencia emocional, permite a los seres humanos de esperar y percibir sentimientos, estados de ánimo, emociones de él y de los demás. Todo esto debe ser diagnosticado dentro de los primeros años del estilo de vida del niño para saber qué necesita mejorar. La educación, ahora no es más simple que reflexionar sobre los elementos de alto nivel y el rendimiento del profesorado, actualmente ha puesto énfasis en la mejora de la competencia emocional y la vanidad, es decir, educar sentimientos y su autoevaluación.

Según Beck (2000), en su idea de la identificación de la emoción, señala que, en la última década, la tecnología ha demostrado que esta variedad de talentos emocionales; Influencia decisivamente en el desarrollo psicológico del infante, en su bienestar emocional e incluso en sus logros de instrucción e imágenes futuras. Frente a esto, Goleman (1995), afirma que en algún momento de la existencia es crucial aprehender nuestras emociones personales y las personas de los demás, también nos alienta y controla los sentimientos preocupantes (control del enojo) en nosotros mismos y en nuestra relación con otros para una mejor capacidad interpersonal, por lo que es muy esencial enseñar a los estudiantes a ejercitar algunas emociones en sus emociones, considerando que las reglas de estas habilidades se construyen dentro de los años formativos.

Clouder (2007) junto a otros expertos han investigado el estado de la educación emocional y social en Dinamarca, Malta, México, Nueva Zelanda y Suiza, llegando a 21 países, que aportan con propuestas resaltantes en el reto que hoy en día se persigue, mejorar la calidad educativa y el bienestar en la infancia y adolescencia. La gran diferencia de esta investigación educación emocional y social es que ahora es posible afirmar que la inteligencia emocional y social es una realidad en las aulas.

En Perú, Zambrano (2011) proporcionó estudios, en los cuales los educadores observan en sus estudiantes, además de diferenciarse de su grado de instrucción,

fluctúan adicionalmente diferencias en sus competencias emocionales. Estas competencias tienen un impacto decisivo en el estudiante, en la socialización, bienestar emocional e incluso en los logros educativos y su trabajo futuro. Esto, como numerosas investigaciones, busca ilustrar que la escasez de competencias en inteligencia emocional tiene un efecto fuera y dentro del contexto de la escuela, esto trae peligros en la reputación de la sociedad e incluso en la familia; Al no ser capaz de manipular sus impulsos, crea tensión y, en consecuencia, altera su desarrollo social y emocional. Además, crece en el niño el deseo de reprimir sus sentimientos y llegar a ser inconsciente de estos.

En la región Ancash la situación es poco alentadora, ya que no existe información sobre algún proyecto de desarrollo de competencias emocionales que se hayan aplicado a instituciones privadas o públicas. Esto se puede constatar en el sistema escolar donde la mayoría de I.E. de la región existe un clima de permanente conflicto, hostilidad, insensibilidad, escasa integración, apatía e intolerancia frente a los problemas institucionales y a la labor pedagógica, derivados en gran medida del bajo nivel de competencias emocionales.

En ese marco, es que durante la labor profesional docente se ha podido observar en los estudiantes de 5 años que acuden a la I.E.I. N° 1558 de Nuevo Chimbote, que no se realizan actividades para fortalecer las competencia emocional y así pueda ser más fácil resolver los problemas en el aula, muchas veces a los docentes se les olvida que a la hora de trabajar en el aula también interviene la parte emocional de los niños; es así como, en el momento de conformar equipos se busca observar cambios de actitudes por parte de los estudiantes, estado emocional que se refleja a través de disgustos, gustos, conformidad e inconformidad, reflejado en agresión a sus compañeros, patean las cosas y lloran cuando lo cambian de grupo; además puede llegar a generar mal rendimiento en la clase afectando así su aprendizaje, todo esto trae como consecuencia que los niños no logren solucionar conflictos en el futuro

personal y profesional. Teniendo en cuenta esta realidad la investigadora se propuso realizar un estudio sobre

las emociones, desarrollo el trabajo de investigación titulado: “Juego simbólico para desarrollar competencias emocionales en estudiantes de 5 años, Nuevo Chimbote – 2019” el cual buscó lograr que el niño autorregule y exprese sus emociones a través de los juegos y movimientos. De esta manera se buscó dar respuesta a la siguiente interrogante:

¿Cómo influye el Juego simbólico en el desarrollo de competencias emocionales en estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N° 1558 de Nuevo Chimbote – 2019?

5.4. Conceptuación y operacionalización de las variables

5.4.1. Definición conceptual

Según López (2013) manifestó que “la competencia emocional, alude a las experiencia, competencia, habilidad y actitud vital para crecer para ser consciente, aprehender, específico y regular los fenómenos emocionales con precisión” (p. 26).

Sobre juego simbólico, Ruiz y Abad (2011) dicen “el juego simbólico constituye la habilidad que le permite al niño recrear su imaginación, a través del recuerdo de situaciones, acciones, animales y objetos, presentes en su entorno” (p. 29).

5.4.2. Definición operacional

La competencia emocional refiere a los conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias serán evaluados mediante el cuestionario que agrupa 25 ítems formulados a la luz de las dimensiones de conciencia y regulación, autonomía, competencias sociales, habilidades de vida y bienestar.

El juego simbólico, será evaluada mediante el desarrollo de sesiones o talleres por partes de la docente donde se enfatizará en las observaciones realizadas a cada niño.

Las sesiones a desarrollar se formulan según los ítems plasmados como ítems en el instrumento.

5.4.3. Operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	Indicadores
Juegos simbólicos	Imitación	<input type="checkbox"/> Imita a los diferentes personajes, según le indica el juego realizado. <input type="checkbox"/> Muestra interés por los juegos que realiza.
	Representación	<input type="checkbox"/> Representa al personaje que se le indica según el juego <input type="checkbox"/> Reproduce sonido onomatopéyicos de los diferentes animales cuando la profesora le indica.
	Dramatización	<input type="checkbox"/> Dramatiza con gestos corporales y faciales al personaje que le indica el juego. <input type="checkbox"/> Cada niño protagoniza el rol que le ha tocado, en el juego.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
COMPETENCIAS EMOCIONALES	Conciencia emocional	<input type="checkbox"/> Toma de conciencia de las emociones <input type="checkbox"/> Nombrar las Emociones <input type="checkbox"/> Comprender las emociones	<input type="checkbox"/> Identifica sentimientos y emociones propias en una situación Lúdica. <input type="checkbox"/> Expresa emociones a través de un lenguaje oral. <input type="checkbox"/> Expresa emociones a través de un lenguaje corporal. <input type="checkbox"/> Señala imágenes donde identifica sus emociones. <input type="checkbox"/> Percibe emociones y sentimientos de sus pares.
	Regulación emocional	<input type="checkbox"/> Expresión emocional apropiada <input type="checkbox"/> Regulación de emociones y sentimientos <input type="checkbox"/> Competencia para autogenerar emociones positivas	<input type="checkbox"/> Manifiesta sus estados emocionales (Alegre, triste, enojada). <input type="checkbox"/> Ante la frustración, demuestra su control emocional. <input type="checkbox"/> Practica ciertas estrategias para regular emociones con apoyo de algún adulto (Canta, se distrae, cuenta lo que siente, técnica lúdica del semáforo y la tortuga). <input type="checkbox"/> Se deja acariciar y abrazar por los demás. <input type="checkbox"/> Manifiesta emociones a través del abrazo a sus compañeros de clase.
	Autonomía - emocional	<input type="checkbox"/> Autoestima <input type="checkbox"/> Automotivación <input type="checkbox"/> Responsabilidad <input type="checkbox"/> Actitud positiva	<input type="checkbox"/> Expresa sus propias cualidades. <input type="checkbox"/> Se motiva para lograr un objetivo. <input type="checkbox"/> Toma decisiones con autonomía. <input type="checkbox"/> Asume responsabilidades en el aula de manera autónoma. <input type="checkbox"/> Mantiene actitudes de solidaridad y respeto a los demás (comparte, saluda, etc.).
	Competencia - social	<input type="checkbox"/> Dominar las habilidades sociales básicas como el respeto por los demás <input type="checkbox"/> Practicar la comunicación receptiva <input type="checkbox"/> Practicar la comunicación expresiva <input type="checkbox"/> Compartir emociones <input type="checkbox"/> Prevención y solución de conflictos	<input type="checkbox"/> Escucha a los demás <input type="checkbox"/> Respeta opiniones de sus compañeros (as). <input type="checkbox"/> Pone atención a su maestra. <input type="checkbox"/> Inicia y sostiene la hilación de las conversaciones con sus compañeros. <input type="checkbox"/> Trasmite sus sentimientos y emociones hacia sus compañeros (as). <input type="checkbox"/> Resuelve problemas y conflictos inesperados (el dialogo, la cooperació).
	Habilidades de vida y bienestar	<input type="checkbox"/> Toma de decisiones <input type="checkbox"/> Buscar ayuda y recursos <input type="checkbox"/> Ciudadanía activa participativa, crítica, responsable y comprometida <input type="checkbox"/> Bienestar emocional	<input type="checkbox"/> Toma decisiones sin tardanza en situaciones personales. <input type="checkbox"/> Solicita ayuda a la maestra y compañeros cuando es necesario. <input type="checkbox"/> Comparte sus objetos con los demás. <input type="checkbox"/> Busca su bienestar propio de su entorno inmediato (Aula, casa).

5.5. Hipótesis

5.5.1. General

Hi. El Juego simbólico influye favorablemente en el desarrollo de competencias emocionales en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 1558 de Nuevo Chimbote – 2019.

Ho. El Juego simbólico no influye favorablemente en el desarrollo de competencias emocionales en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 1558 de Nuevo Chimbote – 2019.

5.5.2. Específicas

H₁. El Juego simbólico influye favorablemente en el desarrollo de la Conciencia emocional en estudiantes en la Institución Educativa N° 1558 de Nuevo Chimbote.

H₂. El Juego simbólico influye favorablemente en el desarrollo de la regulación emocional en estudiantes en la Institución Educativa N° 1558 de Nuevo Chimbote.

H₃. El Juego simbólico influye favorablemente en el desarrollo de la autonomía emocional en estudiantes en la Institución Educativa N° 1558 de Nuevo Chimbote.

H₄. El Juego simbólico influye favorablemente en el desarrollo de la Competencia social en estudiantes en la Institución Educativa N° 1558 de Nuevo Chimbote.

H₅. El Juego simbólico influye favorablemente en el desarrollo de Habilidades de vida y bienestar en estudiantes en la Institución Educativa N° 1558 de Nuevo Chimbote.

5.6. Objetivos

5.6.1. Objetivo General

Determinar cómo influye el Juego simbólico en el desarrollo de las competencias emocionales en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 1558 de Nuevo Chimbote – 2019.

5.6.2. Objetivos Específicos

- Identificar cómo influye antes y después de la aplicación del juego simbólico en el desarrollo de la Conciencia emocional en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 1558 de Nuevo Chimbote.
- Identificar cómo influye antes y después de la aplicación del juego simbólico en el desarrollo de la Regulación emocional en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 1558 de Nuevo Chimbote.
- Identificar cómo influye antes y después de la aplicación del juego simbólico en el desarrollo de la Autonomía emocional en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 1558 de Nuevo Chimbote.
- Identificar cómo influye antes y después de la aplicación del juego simbólico en el desarrollo de la competencia social en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 1558 de Nuevo Chimbote.
- Identificar cómo influye antes y después de la aplicación del juego simbólico en el desarrollo de Habilidades de vida y bienestar en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 1558 de Nuevo Chimbote.

6. METODOLOGÍA

6.1. Tipo y Diseño de Investigación

6.1.1. Tipo de investigación

La investigación ejecutada asume el tipo experimental, que de acuerdo a los planteamientos de Hernández, Fernández y Baptista (2014, p. 108) “permite analizar el efecto de la variable sobre otra que actúa de dependiente”; asimismo, es una investigación aplicada; por haber centrado su interés en la aplicación de un conocimiento teórico (Sánchez & Reyes, 1998). En tal sentido, la investigación estuvo orientada a demostrar que el Juego simbólico influye en el desarrollo de la competencia emocional en estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 1558. **6.1.2. Diseño de investigación.**

Se asumió el pre experimental, al haberse trabajado con un solo grupo, al cual se le evaluó antes y después de la aplicación de la propuesta. “Su intención está basada en estimar la influencia de la variable independiente” (Hernández, et al., 2014, p. 141), cuyo diagrama se muestra a continuación:

M: O₁ X O₂

Dónde:

M : Aula Turquesa 5 años de la I.E. N° 1558

O1 : Pre test (aplicación de la ficha de observación)

X : aplicación del Juego Simbólico

O2 : Post test (aplicación de la ficha de observación)

6.2. Población y muestra

De acuerdo con los escritos de Hernández et al. (2014), la población es el grupo con el cual se desea realizar la investigación, sin embargo, cuando este grupo es manejable por el sujeto en cuanto a número, puede cumplir el papel de muestra, por lo cual asume el nombre de población muestral, se organiza de la siguiente manera:

Institución educativa	CICLO	GRUPO EXPERIMENTAL				
		Edad	Aula	Nº de estudiantes		
				Niños	Niñas	Total
Institución Educativa N° 1558	II	5 años	Turquesa	12	8	20

Fuente: nómina de matrícula 2019 Institución Educativa N° 1558

En la selección de los niños que participaron como sujetos de la muestra se consideró el muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando como población muestral al grupo donde la investigadora desarrolló su labor de docente.

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación

6.3.1. Técnicas de investigación

Según Arias (1999, p. 93) “las técnicas constituyen procedimientos que permiten el acopio de información, entre ellas se destacan la observación, la encuesta, el cuestionario”. Para efecto de la investigación se asumió la técnica de observación.

Por su parte, Bernal (2010) manifestó que “La observación, es una técnica que permite conocer, directamente al objeto que se encuentra en estudio” (p. 257).

6.3.2. Instrumentos de investigación

De acuerdo con los fundamentos teóricos analizados “Un instrumento constituye el documento físico empleado en la recolección de información sobre el actuar de las variables” (Arias, 2012, p. 68). Se utilizó para recolectar datos la lista de observación.

Ficha técnica del instrumento

- | | |
|-----------------------|-------------------------------------|
| □ Nombre | Ficha de observación |
| □ Autora | Teresa Porta Chanco (2018) |
| □ Objetivo | Determinar la competencia emocional |
| □ Forma de aplicación | Individual |
| □ Duración | 20 minutos |
| □ Descripción | |

El instrumento, consta de cinco dimensiones, veinte indicadores y veinticinco ítems. De los cuales cinco ítems corresponden a la conciencia emocional; cinco ítems a la regulación emocional; cinco ítems a la autonomía emocional; seis ítems a la competencia social y cuatro ítems a las habilidades de vida y bienestar.

Validación y confiabilidad

Para validar el contenido del instrumento de competencias emocionales se recurrió al método de juicio de expertos, según indican Hernández, Fernández, Baptista (2010), con la intención de demostrar la validez del instrumento.

Mientras que, para medir la confiabilidad de la lista de observación, se alcanzó al aplicar una prueba piloto, posteriormente los resultados de la información acopiada fueron sometidos al coeficiente Alfa de Cronbach.

6.4. Técnicas de procesamiento y análisis de información

Para el procesamiento de data estadística se hizo uso del programa tipo hoja de cálculo Microsoft Office Excel 2016 así como del SPSS 25.0, también se ha considerado las frecuencias relativas, absolutas y medidas de tendencia central, que se describen a continuación:

- La media aritmética, puntaje que corresponde a la suma de las puntuaciones, divididos entre el total de los sujetos.
- La moda, es el valor o puntuación con mayor frecuencia que se da en la muestra.
- La mediana, representa el valor central del conjunto de datos ordenados.
- Coeficiente de variabilidad, es un estadígrafo que permite determinar los niveles de homogeneidad o heterogeneidad (Ávila, 2001)
- Tabla de estadística, permiten ordenar en filas y columnas los datos según un criterio específico (Ávila, 2001)
- Gráficos estadísticos, es una representación pictórica de figuras geométricas, de superficie, volumen de una variable para comparar dos o más niveles establecidos (Ávila, 2001)

7. RESULTADOS

Tabla 1

Nivel de desarrollo de la Conciencia emocional antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

NIVEL		PRE TEST		POST TEST		DIFERENCIA	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%
BUENO	8--10	0	0	14	70	14	70
REGULAR	4--7	7	35	6	30	1	5
DEFICIENTE	0--3	13	65	0	0	13	65
TOTAL		20	100	20	100		

Fuente: Base de datos de la aplicación de la ficha de observación

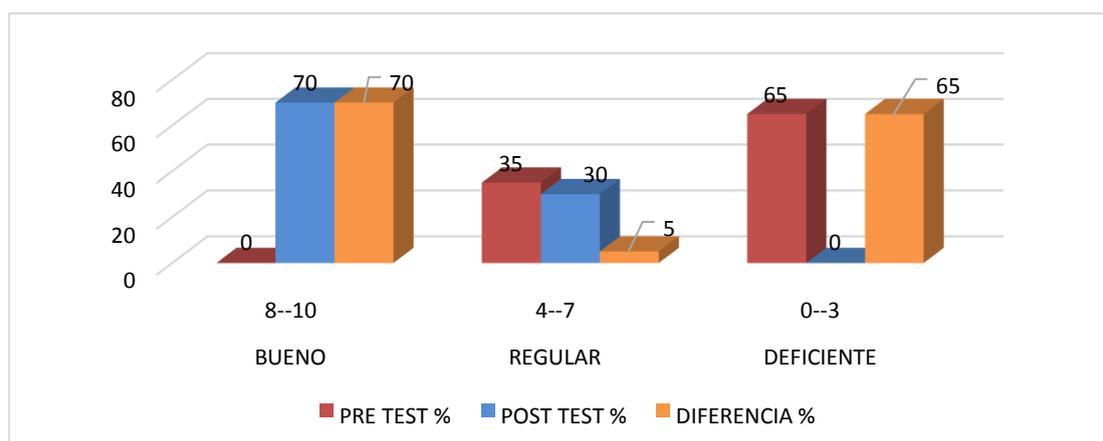


Gráfico 1

Nivel de desarrollo de la Conciencia emocional antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

Con relación a la información presentada por la tabla 1 y figura 1, se aprecia que el nivel de desarrollo de la Conciencia emocional con la aplicación del juego simbólico en estudiantes de 5 años el nivel deficiente presenta una diferencia de 65 %, el nivel regular una diferencia de 5 % y el nivel bueno una diferencia de 70 %; asumiendo que éste último nivel es el deseado por los docentes, se puede afirmar que el juego simbólico ha tenido un efecto positivo en la muestra.

Tabla 2

Estadístico en la competencia Conciencia emocional antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

ESTADÍSTICOS	PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIA
MEDIA	3,25	7,95	4,70
MEDIANA	2	8	6
MODA	3	8	5
DESVIACIÓN ESTÁNDAR	2,09	0,79	1,31
COEFICIENTE DE VARIACIÓN	64,37 %	9,90 %	54,48 %

Fuente: Base de datos de la aplicación de la ficha de observación

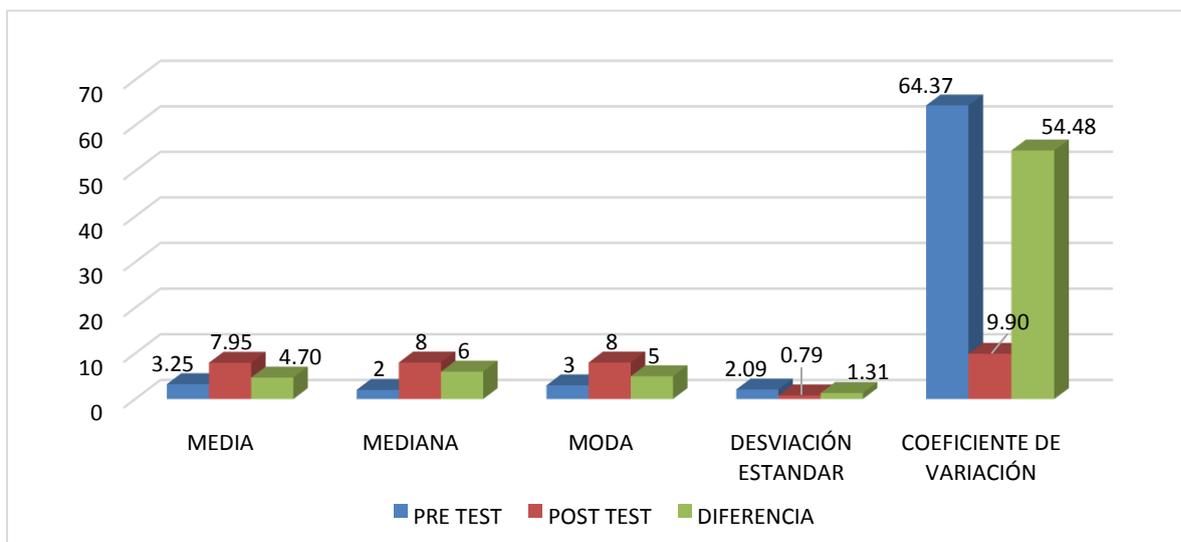


Gráfico 2

Estadísticos en la Conciencia emocional antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

Tomando como referencia lo presentado en la tabla y figura 2, se puede indicar la existencia de diferencias entre las puntuaciones del pre con las del pos test, a favor de la aplicación del juego simbólico; en el caso de la media aritmética la diferencia es igual a 4,70 puntos; la mediana 6 puntos de diferencia; la moda 5 puntos de diferencia, la desviación estándar se ha reducido en 1,31 puntos; mientras que el coeficiente de variación la diferencia es de 54,48 % porcentaje que indica que la muestra antes de la aplicación era un grupo heterogéneo para que después de la aplicación ser un grupo homogéneo.

Tabla 3

Nivel de desarrollo de la Regulación emocional en estudiantes de 5 años.

NIVEL		PRE TEST		POST TEST		DIFERENCIA	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%
BUENO	8--10	0	0	12	60	12	60
REGULAR	4--7	1	5	8	40	7	35

DEFICIENTE	0--3	19	95	0	0	19	95
TOTAL		20	100	20	100		

Fuente: Base de datos de la aplicación de la ficha de observación

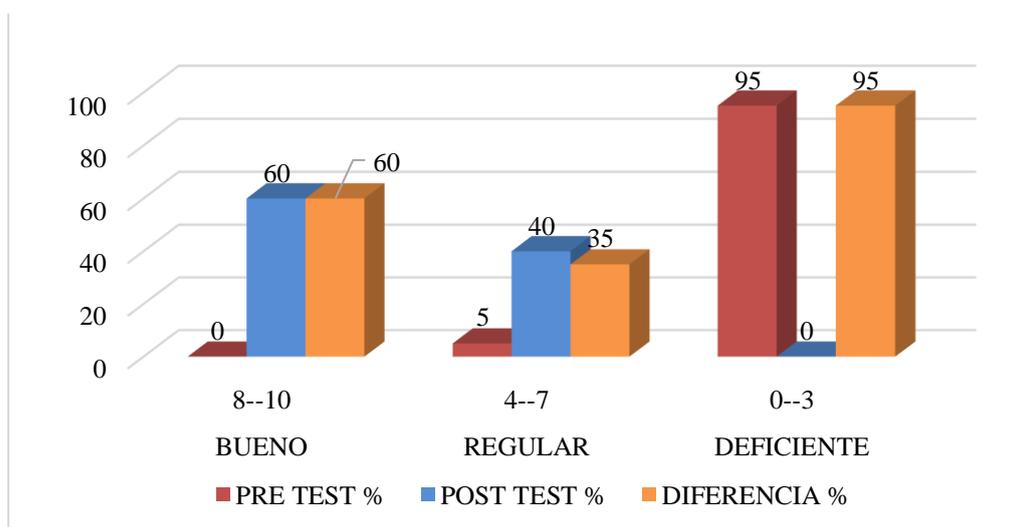


Gráfico 3

Nivel de desarrollo de la Regulación emocional antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

Con relación a la información presentada por la tabla 3 y figura 3, se aprecia que el nivel de desarrollo de la Regulación emocional con la aplicación del juego simbólico en estudiantes de 5 años el nivel deficiente presenta una diferencia de 95 %, el nivel regular una diferencia de 35 % y el nivel bueno una diferencia de 60 %; asumiendo que éste último nivel es el deseado por los docentes, se puede afirmar que el juego simbólico ha tenido un efecto positivo en la muestra.

Tabla 4

Estadístico en la Regulación emocional antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

ESTADÍSTICOS	PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIA
MEDIA	2,50	8,00	5,50

MEDIANA	3	9	6
MODA	3	8	5
DESVIACIÓN ESTÁNDAR	1,21	1,47	0,66
COEFICIENTE DE VARIACIÓN	48,42 %	18,42 %	66,60 %

Fuente: Base de datos de la aplicación de la ficha de observación

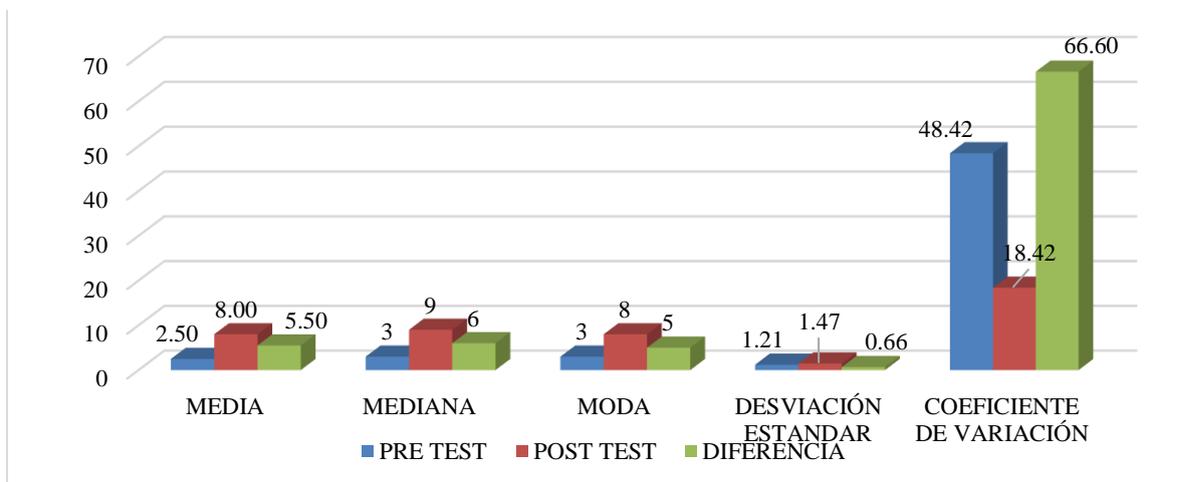


Gráfico 4

Estadísticos en la Regulación emocional antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

Según la referencia presentada en la tabla y figura 4, se puede indicar la existencia de diferencias entre las puntuaciones del pre con las del pos test, a favor de la aplicación del juego simbólico; en el caso de la media aritmética la diferencia es igual a 5,50 puntos; la mediana 6 puntos de diferencia; la moda 5 puntos de diferencia, la desviación estándar se ha incrementado en 0,66 puntos; mientras que el coeficiente de variación la diferencia es de 66,60 % porcentaje que indica que la muestra antes de la aplicación era un grupo heterogéneo para que después de la aplicación ser un grupo homogéneo.

Tabla 5

Nivel de desarrollo de la Autonomía emocional antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

NIVEL		PRE TEST		POST TEST		DIFERENCIA	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%
BUENO	8--10	0	0	13	65	13	65
REGULAR	4--7	8	40	7	35	1	5
DEFICIENTE	0--3	12	60	0	0	12	60
TOTAL		20	100	20	100		

Fuente: Base de datos de la aplicación de la ficha de observación

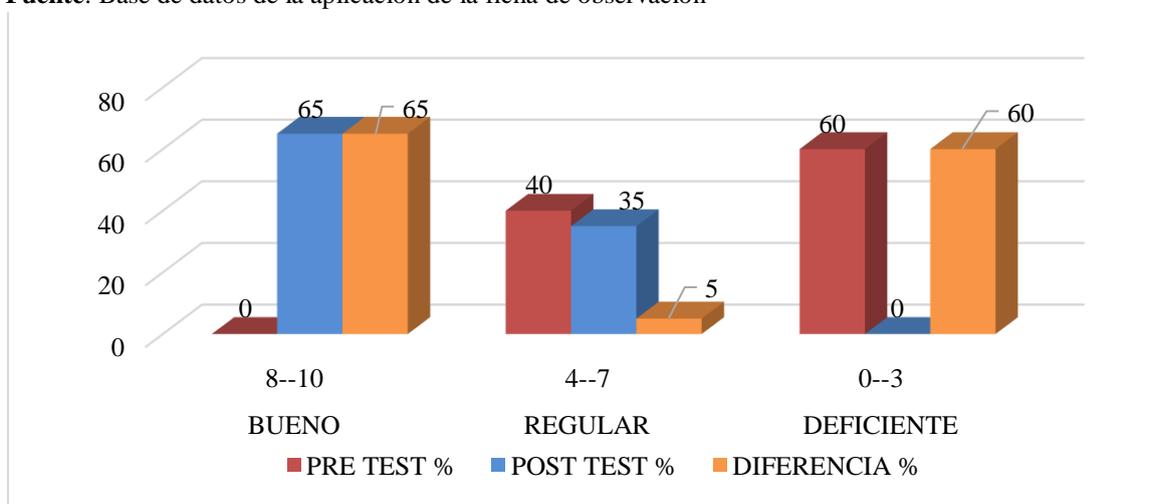


Gráfico 5

Nivel de desarrollo de la Autonomía emocional antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

Con relación a la información presentada por la tabla 5 y figura 5, vemos que el nivel de desarrollo de la Autonomía emocional con la aplicación del juego simbólico en estudiantes de 5 años el nivel deficiente presenta una diferencia de 60 %, el nivel regular una diferencia de 5 % y el nivel bueno una diferencia de 65 %; asumiendo que éste último nivel es el deseado por los docentes, se puede afirmar que el juego simbólico ha tenido un efecto positivo en la muestra.

Tabla 6

Estadístico en la Autonomía emocional antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

ESTADÍSTICOS	PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIA
MEDIA	3,20	7,90	4,70
MEDIANA	3	8	5
MODA	3	8	5
DESVIACIÓN ESTÁNDAR	0,69	0,94	0,24
COEFICIENTE DE VARIACIÓN	21,71	11,86	8,98

Fuente: Base de datos de la aplicación de la ficha de observación

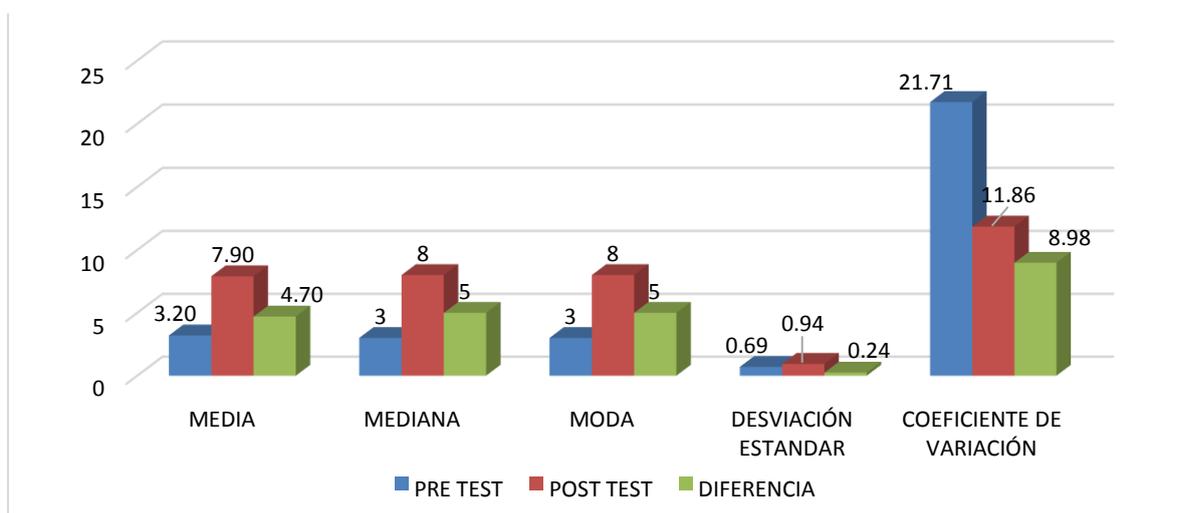


Gráfico 6

Estadísticos en la Autonomía emocional en estudiantes de 5 años.

Según lo observado en la tabla y gráfico 6, se puede indicar la existencia de diferencias entre las puntuaciones del pre con las del pos test, a favor de la aplicación del juego simbólico; en el caso de la media aritmética la diferencia es igual a 4,70 puntos; la mediana 5 puntos de diferencia; la moda 5 puntos de diferencia, la desviación estándar se ha incrementado en 0,24 puntos; mientras que el coeficiente de variación la diferencia es

de 8,98 % porcentaje que indica que la muestra antes de la aplicación era un grupo homogéneo para que después de la aplicación ser un grupo consolidado homogéneamente.

Tabla 7

Nivel de desarrollo de la Competencia social antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

NIVEL			PRE TEST		POST TEST		DIFERENCIA				
			Fi	%	Fi	%	Fi	%			
BUENO	9--12	0	0	15	75	15	75	REGULAR	5--8	9	45
				4	20	5	25				
DEFICIENTE	0--4		11	55	1	5	10	50			
TOTAL			20	100	20	100					

Fuente: Base de datos de la aplicación de la ficha de observación

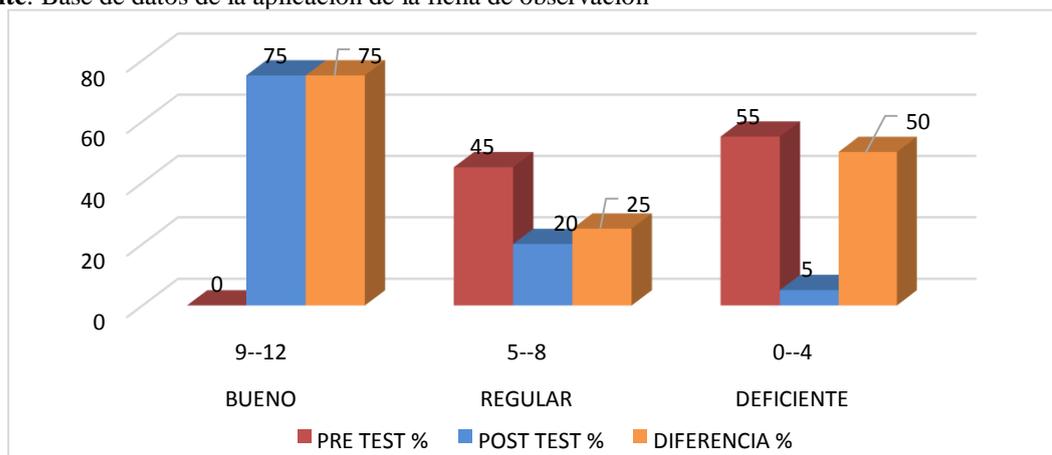


Gráfico 7

Nivel de desarrollo de la Competencia social antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

Con relación a la información presentada por la tabla 7 y figura 7, se aprecia que el nivel de desarrollo de la Competencia social con la aplicación del juego simbólico en estudiantes de 5 años el nivel deficiente presenta una diferencia de 50 %, el nivel regular una diferencia de 25 % y el nivel bueno una diferencia de 75 %; asumiendo que éste último nivel es el

deseado por los docentes, se puede afirmar que el juego simbólico ha tenido un efecto positivo en la muestra.

Tabla 8

Estadístico en la Competencia social antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

ESTADÍSTICOS	PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIA
MEDIA	3,85	8,95	5
MEDIANA	5	10	5
MODA	4	9	5
DESVIACIÓN ESTÁNDAR	2,56	3,73	1,18
COEFICIENTE DE VARIACIÓN	66,37 %	41,72 %	27,26 %

Fuente: Base de datos de la aplicación de la ficha de observación

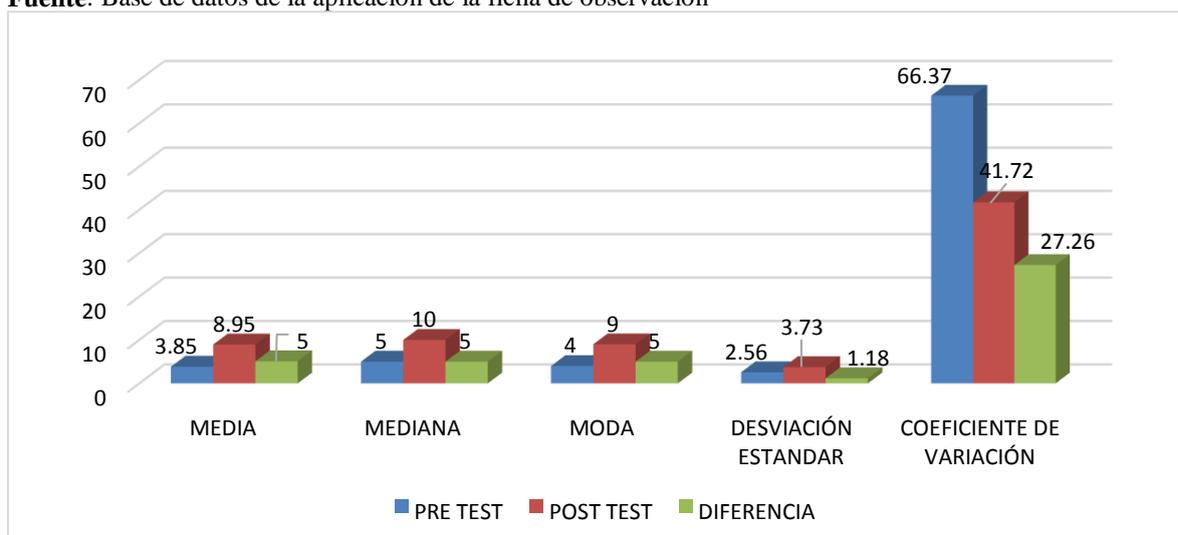


Gráfico 8

Estadísticos en la Competencia social antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

Según lo presentado en la tabla y figura 8, se puede indicar la existencia de diferencias entre las puntuaciones del pre con las del pos test, a favor de la aplicación del juego simbólico; en el caso de la media aritmética la diferencia es igual a 5 puntos; la mediana 5 puntos de diferencia; la moda 5 puntos de diferencia, la desviación estándar se ha

incrementado en 1,18 puntos; mientras que el coeficiente de variación la diferencia es de 27,26 % porcentaje que indica que la muestra antes de la aplicación era un grupo heterogéneo para que después de la aplicación ser un grupo homogéneo.

Tabla 9

Nivel de desarrollo de Habilidades de vida y bienestar antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

NIVEL		PRE TEST		POST TEST		DIFERENCIA	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%
BUENO	6--8	0	0	17	85	17	85
REGULAR	3--5	13	65	3	15	10	50
DEFICIENTE	0--2	7	35	0	0	7	35
TOTAL		20	100	20	100		

Fuente: Base de datos de la aplicación de la ficha de observación

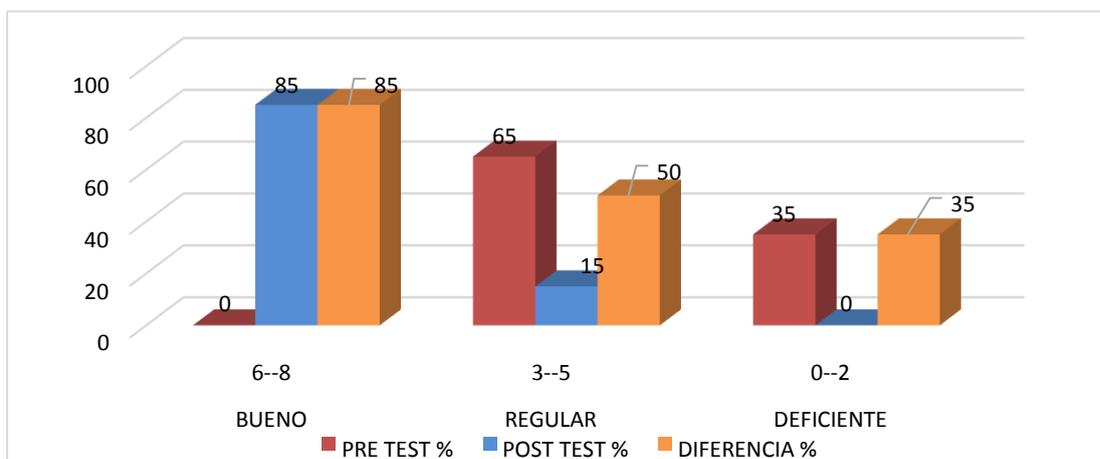


Gráfico 9

Nivel de desarrollo de Habilidades de vida y bienestar antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

Con relación a la información presentada por la tabla 9 y figura 9, se aprecia que el nivel de desarrollo de Habilidades de vida y bienestar con la aplicación del juego simbólico en estudiantes de 5 años el nivel deficiente presenta una diferencia de 35 %, el nivel regular una diferencia de 50 % y el nivel bueno una diferencia de 85 %; asumiendo que éste último nivel es el deseado por los docentes, se puede afirmar que el juego simbólico ha tenido un efecto positivo en la muestra.

Tabla 10

Estadístico en Habilidades de vida y bienestar antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

ESTADÍSTICOS	PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIA
MEDIA	3	6,50	3,50
MEDIANA	3	7	4
MODA	3	6,5	4
DESVIACIÓN ESTÁNDAR	1,37	0,89	0,57
COEFICIENTE DE VARIACIÓN	45,61 %	13,77 %	35,48 %

Fuente: Base de datos de la aplicación de la ficha de observación

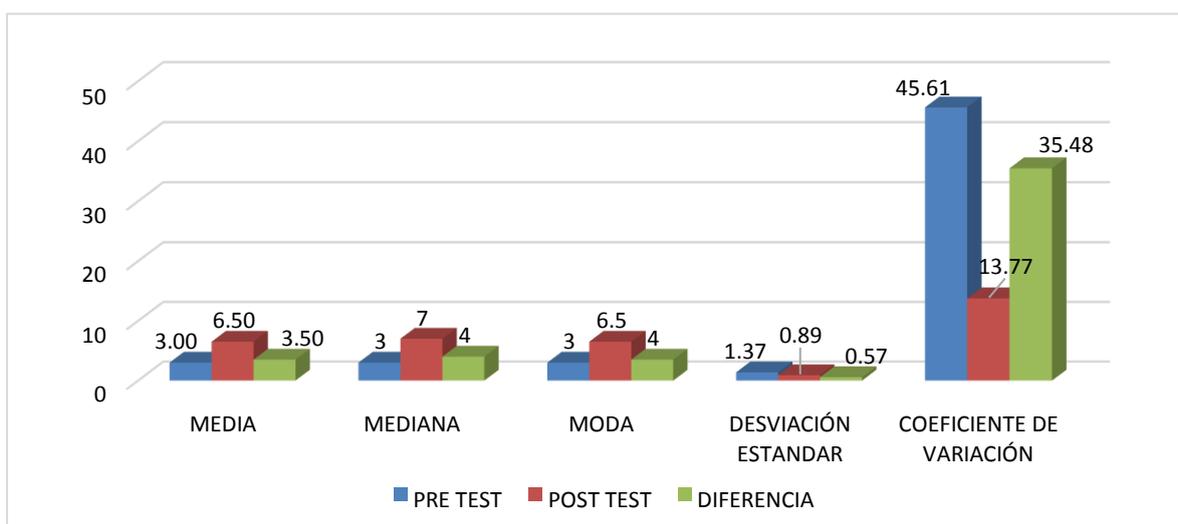


Gráfico 10

Estadísticos en Habilidades de vida y bienestar antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

Teniendo como referencia la tabla y figura 10, se puede indicar la existencia de diferencias entre las puntuaciones del pre con las del pos test, a favor de la aplicación del juego simbólico; en el caso de la media aritmética la diferencia es igual a 3,50 puntos; la mediana 4 puntos de diferencia; la moda 4 puntos de diferencia, la desviación estándar se ha reducido en 0,57 puntos; mientras que el coeficiente de variación la diferencia es de 35,48 % porcentaje que indica que la muestra antes de la aplicación era un grupo heterogéneo para que después de la aplicación ser un grupo homogéneo.

Tabla 11

Nivel de desarrollo de la variable competencias emocionales antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

NIVEL		PRE TEST		POST TEST		DIFERENCIA	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%
BUENO	34--50	0	0	20	100	20	100
REGULAR	17--33	9	45	0	0	9	45
DEFICIENTE	0--16	11	55	0	0	11	55
TOTAL		20	100	20	100		

Fuente: Base de datos de la aplicación de la ficha de observación

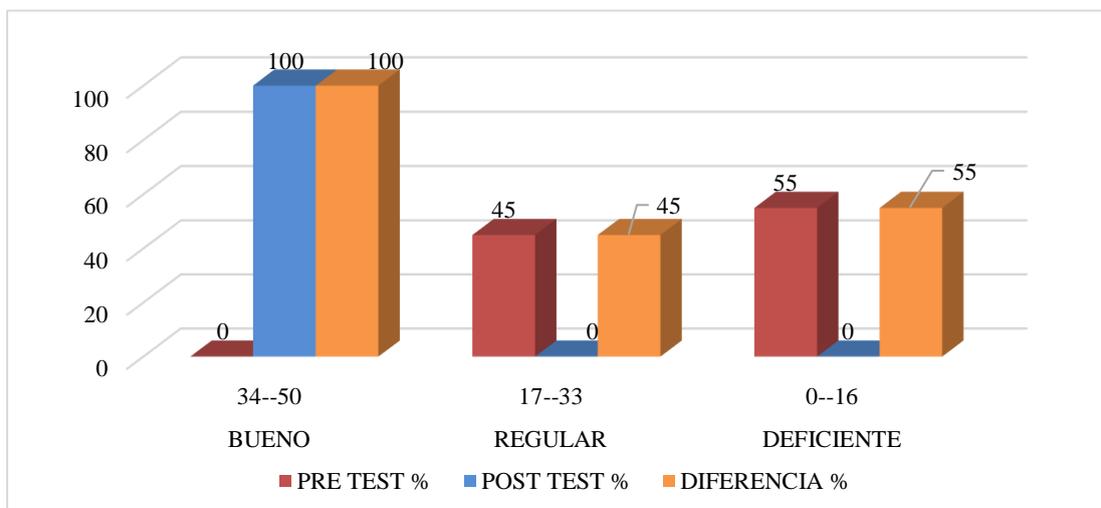


Gráfico 11

Nivel de desarrollo de la variable competencias emocionales antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

Con relación a la información presentada por la tabla 11 y figura 11, se aprecia que el nivel de desarrollo de la variable competencias emocionales con la aplicación del juego simbólico en estudiantes de 5 años el nivel deficiente presenta una diferencia de 55 %, el nivel regular una diferencia de 45 % y el nivel bueno una diferencia de 100 %; asumiendo que éste último nivel es el deseado por los docentes, se puede afirmar que el juego simbólico ha tenido un efecto positivo en la muestra.

Tabla 12

Estadístico en la variable competencias emocionales antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

ESTADÍSTICOS	PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIA
MEDIA	16	39	23,50
MEDIANA	18	40	22
MODA	16	40	24
DESVIACIÓN ESTÁNDAR	9,54	8,22	0,57

COEFICIENTE DE VARIACIÓN 60,36 % 20,92 % 35,48 %

Fuente: Base de datos de la aplicación de la ficha de observación

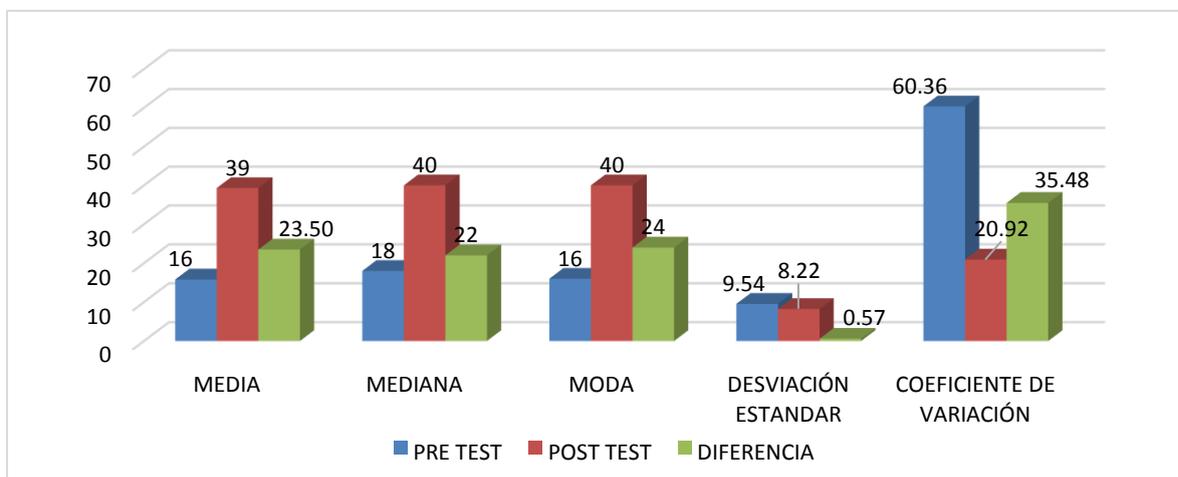


Gráfico 12

Estadísticos en la variable competencias emocionales antes y después de aplicar el juego simbólico en estudiantes de 5 años.

Tomando como referencia lo presentado en la tabla y gráfico 12, se puede indicar la existencia de diferencias entre las puntuaciones del pre con las del pos test, a favor de la aplicación del juego simbólico; en el caso de la media aritmética la diferencia es igual a 23,50 puntos; la mediana 22 puntos de diferencia; la moda 24 puntos de diferencia, la desviación estándar se ha reducido en 0,57 puntos; mientras que el coeficiente de variación la diferencia es de 35,48 % porcentaje que indica que la muestra antes de la aplicación era un grupo heterogéneo para que después de la aplicación ser un grupo homogéneo.

Tabla 13

Prueba de hipótesis en las competencias emocionales en estudiantes de 5 años.

Dimensiones / variable	Valor "t" de student	Valor critico	Valor significancia p > 0,05

Conciencia emocional	12,3878	1,6859	0,0000
Regulación emocional	15,0131	1,6859	0,0000
Autonomía emocional	16,4554	1,6859	0,0000
Competencia social	9,0945	1,6859	0,0000
Habilidades de vida y bienestar	10,4046	1,6859	0,0000
COMPETENCIA EMOCIONAL	24,9395	1,6859	0,0000

Según los datos expresados en la tabla 1:3 para la evaluación de las hipótesis formuladas, se puede visualizar que las dimensiones y la variable presentan valor estadístico “t” de student, presentan valores superiores a sus valores críticos establecidos, sobre un valor de 38 estudiantes que formaron parte del desarrollo de la investigación, con lo cual se establece la confirmación de la hipótesis; El Juego simbólico influye favorablemente en el desarrollo de competencias emocionales en estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N° 1558 de Nuevo Chimbote – 2019.

8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

De acuerdo con el objetivo orientado a identificar cómo influye el juego simbólico en el desarrollo de la Conciencia emocional en estudiantes de 5 años.

En los resultados presentados se puede apreciar que el nivel de desarrollo de la competencia Conciencia emocional tras la aplicación del juego simbólico el nivel deficiente presenta una diferencia de 65 % y el nivel bueno una diferencia de 70 % datos porcentuales con los cuales se puede afirmar que se ha logrado un efecto positivo en la muestra, de lo manifestado a la luz de experiencia docente se puede indicar que los niños

aprenden diversas conductas tanto motoras, sociales y emocionales a través de juego que constituye una experiencia natural para el niño, el juego le ayuda a reconocer la realidad, a analizarla, a comprender los sucesos de su entorno.

Respecto a lo manifestado los investigadores Hera, Cepa y Lara (2016) en su investigación destacan resultados favorables en la implementación esencial de la educación emocional en los planes de estudio, que permiten proporcionar talleres y tareas en las que se movilizan las capacidades emocionales, ya que es importante a nivel social y formativo; asimismo, Moncada y Gómez (2017) indican, que tanto lo emocional como afectivo en el proceso de formación y desarrollo del ser humano, son altamente valiosos priorizando el aspecto educativo. Sostiene también que el éxito de las y los estudiantes está relacionado tanto a su salud emocional como a la mental.

Con referencia al objetivo que se orientó a identificar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de la Regulación emocional en estudiantes de 5 años.

Los datos presentados como resultados en la tabla 3 permiten indicar que el nivel de desarrollo de la competencia Regulación emocional tras la aplicación del juego simbólico el nivel deficiente presenta una diferencia de 95 %, y el nivel bueno una diferencia de 60 % datos porcentuales a partir de los cuales se puede afirmar que se logrado un efecto positivo en la muestra; al respecto una apreciación desde nuestra experiencia docente, permite señalar que las docentes de nivel inicial podemos lograr importante contribuciones al desarrollo personal del niño como orientar el manejo de su emociones a poder controlarlas o regularlas, a través de variadas estrategias dentro de ellas el juego, como elemento primordial de acompañamiento del aprendizaje del estudiante.

A la luz de lo indicado el investigador Chamorro (2017) demostró entre sus resultados que con la aplicación de los juegos en el marco del programa Juego simbólico permite el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años; asimismo, Quispe (2017) indica que el juego simbólico indudablemente influye en la mejora del talento social en los niños.

Con referencia al objetivo orientado a identificar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de la Autonomía emocional en estudiantes de 5 años.

Los datos porcentuales que se presentan en la tabla 5 indican que después de la aplicación del juego simbólico el nivel deficiente presenta una diferencia de 60 % y el nivel bueno una diferencia de 65 % datos a partir de los cuales se puede afirmar que se ha tenido un efecto positivo en la muestra; que además un análisis a la luz de nuestra experiencia permite afirmar que muchos de los niños muestran una alta predisposición al juego, que los niños alcanzan mejores resultados en sus aprendizajes sean estos de índoles cognitivos, motores o sociales cuando se aplican estrategias como el juego simbólico que le permite representar e incluso manifestarse sobre su entorno.

Ante lo indicado en el párrafo anterior el investigador Torres (2018) a partir del estudio realizado sostiene que el taller de videojuegos dramáticos mejora ampliamente las habilidades emocionales en niños de cinco años, en ese sentido la coincidencia con los resultados presentados en la presente investigación; asimismo, Bocanegra (2015) en su estudio pudo corroborar que la adaptación de los estudiantes, inciden que las situaciones lúdicas son necesidades e intereses innatas, y desarrollan paralelamente actitudes, valores, saberes y habilidades que logran construir a lo largo de su vida.

Con relación al objetivo orientado a identificar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de la competencia social en estudiantes de 5 años.

la información presentada por la tabla 7 indican que el nivel de desarrollo de la Competencia social muestra en el nivel deficiente una diferencia de 50 % y el nivel bueno una diferencia de 75 % del análisis de estos datos se puede afirmar que el juego simbólico ha tenido un efecto positivo en la muestra; sobre lo cual una apreciación personal basada en la experiencia docente, permite indicar que los niños para alcanzar un máximo desarrollo como parte de su formación integral necesitan de la interacciones con otros niños de su entorno, peor para darse esta interacción, se necesita que las personas a cargo de su educación le proporcionen las herramientas necesarias que favorezcan su competencia social, que le permita interactuar con sus semejantes, dentro de ello un medio

eficaz lo constituye el juego, que no solo favorece su desarrollo motor; sino, también permite alcanzar la plenitud en otros aspectos de su formación personal.

Al respecto los investigadores Álvarez y Acuña (2018) consideran a la luz de sus conclusiones que el juego simbólico tanto individual como grupal en niños de cinco años se correlaciona de una manera tremenda y vasta con el pensamiento matemático, evidenciando que no solamente favorece aspectos personales, sino también cognitivos; de igual modo, Mayer (2001), la emoción es una reacción mental preparada ante una ocasión que consiste en factores psicológicos, experimentales y cognitivos.

Con referencia al objetivo orientado a identificar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de Habilidades de vida y bienestar en estudiantes de 5 años.

La información presentada por la tabla 9 indica que el nivel de desarrollo de la competencia Habilidades de vida y bienestar alcanzo porcentajes como en el nivel regular una diferencia de 50 % y el nivel bueno una diferencia de 85 %; de estos datos presentados se asume que el juego simbólico ha tenido un efecto positivo en la muestra, a partir de este análisis se indica que el juego no solamente favorece el momento de dificultad del niños; sino también lo educa para desarrollar habilidad que le permitan la interacción con personas y problemas reales de su entorno; es decir, lo prepara para la vida, al responder situaciones imaginarias, que le permite resolver a la luz de sus propias experiencias.

Referente a lo manifestado el investigador Velásquez (2018) sostiene que el programa de juegos infantiles mejoró significativamente el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años; al respecto Bisquerra (2016) afirmó la educación emocional, aparte de contribuir al desarrollo de las competencias emocionales, también propone crear un clima emocional que favorece el aprendizaje y bienestar.

Con referencia al objetivo general que se orientó a determinar la influencia del Juego simbólico para desarrollar competencias emocionales en estudiantes de 5 años.

La información presentada por la tabla 11 permite apreciar que la aplicación del juego simbólico ha logrado una diferencia en el nivel regular de 45 % y el nivel bueno de 100 %;

con lo cual se puede afirmar que ha tenido un efecto positivo en la muestra, por lo señalado a la luz de nuestra experiencia docente, los niños del nivel inicial necesitan experimentar situaciones que favorezcan su aprendizaje y que mejor herramienta para el docente que el juego, que goza de gran aceptación para el niño que no solo favorece su desarrollo personal, sino también su desarrollo emocional como el caso de la presente investigación, lo cual ha permitido un mejor desenvolviendo en su entorno e interacción con sus semejantes.

Respecto a lo manifestado por los investigadores Baquero, Rodríguez y Castillo (2019) asume en su investigación que a través del juego simbólico alcanza el progreso de habilidades motoras, fortalece la autoestima, autonomía, libre expresión y estimula los procesos cognitivos, es decir que al desarrollar la expresión corporal en los niños, éstos tendrán acceso a un sin número de habilidades integrales.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1. Conclusiones

- El juego simbólico influye positivamente en el desarrollo de las competencias emocionales en estudiantes de cinco años donde se tiene una diferencia de 23,50 en la media; asimismo, podemos encontrar que el coeficiente de variabilidad indica que al finalizar esta investigación alcanzaron un adecuado nivel de homogeneidad; datos presentados en la tabla 12, con lo cual se concluye que el juego simbólico constituye un importante aporte para la competencia emocional.
- El juego simbólico evidencia buena influencia en el desarrollo de la Conciencia emocional en estudiantes de 5 años alcanzando una diferencia de 4,70 en la media; asimismo, se puede encontrar que el coeficiente de variabilidad al finalizar esta investigación alcanzó un adecuado nivel de homogeneidad; según datos presentados en la tabla 2, con lo cual se concluye que el juego simbólico constituye un importante aporte para la competencia emocional.
- El juego simbólico evidencia buena influencia en el desarrollo de la Regulación emocional en estudiantes de 5 años alcanzando una diferencia de 5,50 en la media; asimismo, se puede encontrar que el coeficiente de variabilidad al finalizar esta investigación alcanzó un adecuado nivel de homogeneidad; según datos presentados en la tabla 4, con lo cual se concluye que el juego simbólico constituye un importante aporte para la competencia emocional.
- El juego simbólico evidencia buena influencia en el desarrollo de la Autonomía emocional en estudiantes de 5 años alcanzando una diferencia de 4,70 en la media; asimismo, se puede encontrar que el coeficiente de variabilidad al finalizar esta investigación alcanzó un adecuado nivel de homogeneidad; según datos presentados en la tabla 6, con lo cual se concluye que el juego simbólico constituye un importante aporte para la competencia emocional.

- El juego simbólico evidencia que influyó positivamente en el desarrollo de la competencia social en estudiantes de cinco años alcanzando una diferencia de 5 en la media; asimismo, se puede encontrar que el coeficiente de variabilidad al finalizar esta investigación alcanzó un adecuado nivel de homogeneidad; según datos presentados en la tabla 8, con lo cual se concluye que el juego simbólico constituye un importante aporte para la competencia emocional.
- El juego simbólico influyó positivamente en el desarrollo de la Habilidades de vida y bienestar en estudiantes de cinco años una diferencia de 3,50 en la media; asimismo, se puede encontrar que el coeficiente de variabilidad al finalizar esta investigación alcanzó un adecuado nivel de homogeneidad; según datos presentados en la tabla 10, con lo cual se concluye que el juego simbólico constituye un importante aporte para la competencia emocional.

9.2. Recomendaciones

- Al personal directivo de la institución Educativa donde se ejecutó la investigación, promover actividades lúdicas en la institución, concursos, dramatizaciones, teatro de títeres a fin de estimular en los niños y niñas talentos personales.
- Asimismo, incentivar en otros docentes la aplicación de esta investigación, con la finalidad de ampliar sus resultados a la población educativa, contribuyendo con la calidad de la educación.
- A los docentes de la institución, desarrollar actividades de aprendizaje a partir de la inclusión del juego como elemento primordial en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los niños.
- A los docentes, acompañar el desarrollo de su labor educativa con el uso de materiales, considerando que el niño aprende del mundo que lo rodea entrando en contacto con él.

- A otros investigadores, considerar las estrategias empleadas en el presente estudio, identificando sus logros, que al mismo tiempo permita la inclusión de nuevas estrategias o mejoramiento de las ya aplicadas.

10. AGRADECIMIENTOS.

- A Dios, porque de él proviene la fuerza y el conocimiento. Gracias Padre.
- A mi hijo Esteban, por ser mi inspiración para mi crecimiento profesional.
- A mi madre, por su apoyo constante en el logro de éste objetivo.
- A mis niños y niñas que fueron la razón para llevar a cabo esta investigación .

11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, M. y Acuña, M. (2018). “*Juego simbólico y desarrollo del pensamiento matemático en niños de cinco años de una institución educativa de Villa el Salvador- 2015*”. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú
- Arias, F. (2012). “*El proyecto de investigación Introducción a la metodología científica*”. (6° ed.)Venezuela: Episteme.
- Ávila, R. (2001) *Guía para elaborar una tesis: metodología de la investigación; cómo elaborar una tesis y/o investigación, ejemplos de diseños de tesis y/o investigación*. Lima: ediciones R.A.
- Baquero, S. Rodríguez, S. y Castillo, S. (2019). *El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad*. (Tesis de especialización en docencia Universitaria) Universidad Cooperativa de Colombia.
<http://repository.ucc.edu.co:8082/bitstream/20.500.12494/7963/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20EDV..pdf>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. (3 ° ed.) Colombia: PEARSON.
- Bisquera, R. (2011). *Educación emocional Propuesta para educadores y familias*. (2° ed.) España: Desclée.
- Bisquerra, R. (2016). *Educación emocional*. Barcelona: GRAO.
- Cabanillas, W. (2002). *Modelos en inteligencia emocional: Más allá del legado de Goleman*. Revista Peruana de Psicología.
- Chabot, D. y Chabot, M. (2009). *Pedagogía emocional sentir para aprender*. México: Alfaomega.
- Chamorro, J. (2017). *Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niñas y niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao,*

2017. (Tesis de Licenciatura). Universidad Cesar Vallejo.
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16250/Chamorro_RJC.pdf?sequence=1

Goleman, D. (1996). *Inteligencia Emocional*.

Hera, D. Cepa, A. y Lara, F. (2016). Desarrollo Emocional en la infancia, Un estudio sobre las competencias emocionales de niños y niñas. *En International Journal of Developmental and Educational Psychology INFAD Revista de Psicología, N°1-Vol.1, 2016. ISSN: 0214-9877. pp:67-74*. Universidad de Burgos (España).

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014) *Metodología de la investigación*. 5ta.Edición. México D.F: Mc Graw Hill Interamericana

Kielme. (1996). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.

López, E. (2013). *Educación emocional en la escuela. Actividades para la educación infantil 3 - 5 años*. Mexico: Alfaomega.

López, E. (2007). *Educación emocional programa para 3-6años*. (3° ed.) Madrid: Praxis

Martínez, T. (2018). *El juego como recurso para la adaptación escolar de niñas y niños de la institución educativa. n° 1549 Miraflores Bajo- Chimbote- 2017*. (Tesis de Maestría).

Universidad Nacional del Santa.
http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/6828/Thesis_59734.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mayer (2001). *Las emociones en los niños*. Barcelona: Herder.

Moncada, C. J. y Gomez, V. B. (2017). Formación de competencias socioemocionales para la resolución de conflictos y la convivencia. Estudio de caso en la escuela secundaria Sor Juana Inés de la Cruz, Hidalgo, México.

Revista educación y desarrollo social, 10(1), 112-135.
doi:<http://dx.doi.org/10.18359/reds.1451>

Novella, A. y Roca, M. (2008). *El crecimiento emocional del niño en la escuela*. (2° ed.) Perú: Centauro.

Parra, A. (2011). *Teorías sobre el juego y su influencia en el desarrollo infantil*. Perú:

Unex.

Piaget, J. (1981). *La teoría de Piaget*. Monografías de Infancia y Aprendizaje

Piaget, J. (1982). *La construcción de lo real en el niño*. Buenos Aires, Ediciones Nueva visión.

Porta, T. (2018). *Efecto del programa “Educación emocional infantil” para el desarrollo de las competencias emocionales en niños de 5 años*. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú

Quispe, T. (2017). *Influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Ayacucho, Perú.

Reyes, C. y Vásquez, R. (2018). *Relación entre el dibujo infantil y el estado emocional de los niños de 4 años de la I.E. N°1660 – Nicolás Garatea-Nuevo Chimbote* (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional del Santa, Chimbote, Perú.

Ruiz, A. y Abad, J. (2014). *El Juego Simbólico*. Barcelona: GRAO

Steiner, C. (1998). *La educación emocional. Una propuesta para orientar las emociones personales*. Argentina: grupo zeta.

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, 2018* (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.

Van der kooij, R. y Meyjes, P. (1986). Situación actual de la investigación sobre el niño y el juego. Perspectivas N° 57. *Revista trimestral de educación. UNESCOCRESALC. Servicio de información y documentación.*

Velásquez, J. (2018). *Programa de Juegos Infantiles para mejorar el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Estatal*

Nuevo Chimbote–Ancash (Tesis de maestría). Recuperado de <https://bit.ly/2Cp93ES>

12. APÉNDICE Y ANEXO

Instrumento

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LAS COMPETENCIAS EMOCIONALES DEL NIÑO O NIÑA

NOMBRE DEL NIÑO (A).....EDAD.... Años

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	0 NUNCA	1 A VECES	2 SIEMPRE
CONCIENCIA EMOCIONAL				
1	Identifica sus propios sentimientos y emociones en situación Lúdica.			
2	Expresa sus emociones a través del lenguaje oral.			
3	Expresa sus emociones a través del lenguaje corporal.			
4	Señala a través de imágenes cómo se siente emocionalmente.			
5	Percibe las emociones y sentimientos de sus compañeros.			
REGULACIÓN EMOCIONAL				
6	Manifiesta su estado emocional (Alegre, triste, enojada).			
7	Demuestra control emocional ante una frustración.			
8	Pone en práctica algunas estrategias para regular sus emociones con apoyo de un adulto (Canta, se relaja, cuenta lo que les pasa, técnica lúdica semáforo y la tortuga).			
9	Se deja abrazar y acariciar por los demás.			
10	Abraza y acaricia a sus compañeros (as).			
AUTONOMÍA EMOCIONAL				
11	Expresa cualidades de sí mismo.			
12	Se motiva para conseguir un objetivo.			
13	Toma decisiones por sí mismo.			
14	Asume responsabilidades en el aula en forma autónoma.			
15	Mantiene actitudes de amabilidad y respeto a los demás (comparte, saluda, etc.).			
COMPETENCIA SOCIAL				
16	Sabe escuchar a los demás			
17	Respeto las ideas de sus compañeros (as).			
18	Presta atención a su maestra.			
19	Inicia y mantiene el hilo de las conversaciones con sus compañeros (as).			
20	Comparte sus sentimientos y emociones hacia sus compañeros (as).			
21	Resuelve los problemas y conflicto inesperados (el dialogo, la cooperación...).			
HABILIDADES DE VIDA Y BIENESTAR				
22	Toma decisiones sin demorarse en situaciones personales.			
23	Pide ayuda cuando lo necesita a su maestra o compañeros (as).			
24	Comparte sus cosas con los demás.			
25	Busca su bienestar en su entorno (Aula, casa).			

**PROGRAMA DE APRENDIZAJE
“JUGANDO APRENDO SOBRE MÍ.”**

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : 1558
 Docente : Marlyn Mendoza Vásquez
 Directora : Juana Castillo
 Edad : 5 años
 Aula : Turquesa



II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

En nuestra Institución Educativa N° 1558 ubicado en la urb. Bellamar se observa en los niños de 5 años en deseo de trabajar en los sectores jugando de manera espontánea y divertida, intercambiando roles al jugar en el restaurante donde preparan platos de comidas, ¿Qué platos favoritos preparan? Juegan mucho que se van de compras a una galería, al megaplaza, los niños que les cortaron el cabello, juegan a los doctores y veterinarios al observar tanto interés en éste tipo de juego simbólico que les ayudará a identificar sus emociones, controlar o regular sus emociones, desarrollar la empatía para con sus compañeros y personas con las que se relaciona.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles. Que se presentan en variados soportes.
	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personajes usando diferentes lenguajes artísticos (dibujo, pintura, danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres).
		Muestra y comenta de forma espontánea a sus compañeros y adultos d su entorno, lo que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

CIENCIA TECNOLOGIA	Y Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	Compara su respuesta inicial con respecto al objeto, ser vivo o hecho de interés con la información obtenida posteriormente
		Comunica las acciones que realizo para obtener información y comparte sus resultados. Utiliza registros (dibujos, fotos u otras formas de representación como el modelado) o lo hace verbalmente.
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Reconoce su interés, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.
		Participa de diferentes acciones de juego de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinción de género.
		Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las origina. Reconoce las emociones de los demás y muestra su simpatía, desacuerdo y preocupación.
	Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que sucede.	
	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.
		Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.

V. ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES QUE SUPONEN
ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Tolerancia	Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

VI. ¿COMO VOY A EVALUAR LOS APRENDIZAJES?

A través de la observación

¿CUÁLES SERAN LAS EVIDENCIAS?

- Dibujos de los niños
- Elaboran su carta de menú del restaurant.
- Dramatizando jugar al restaurante
- Dramatizando jugar al peluquero

¿QUÉ INSTRUMENTOS VOY A UTILIZAR PARA RECOGER LA INFORMACIÓN?

- Ficha de observación

VII.PROYECCIÓN DE ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD N° 01 “AMBIENTAMOS EL RESTAURANTE”

1.- DATOS INFORMATIVOS

- a.- Docente : Marlyn Mendoza Vásquez
 b. -Edad : 5 años
 c.- Aula : Turquesa
 d.- Niños : 20



2. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personajes usando diferentes lenguajes artísticos (dibujo, pintura, danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres).	Representa sus ideas usando el dibujo, pintura	Ficha de observación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Propone acuerdos para un mejor trabajo en grupo.	Ficha de observación

3. MATERIALES:

- Plumones, imágenes

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

INICIO

Recordamos con los niños la visita que realizamos al restaurante “MILA” y dialogamos ¿Recuerdan la vista que hicimos al restaurante? ¿Cómo estaban organizado el restaurante? ¿La cocina donde estaba? ¿Solo había mesas? ¿Cómo podemos organizar nuestro restaurante? ¿En qué parte del aula lo pondremos? ¿De qué manera podemos ambientar el restaurante? ¿Qué cosas necesitaremos para poder ambientar? ¿Cómo lo ambientaremos?, registramos sus respuestas. Se les comunica que el día de hoy con ayuda de todos vamos a ambientar nuestro restaurante con las imágenes que ustedes realicen y vamos a decorar el cartel del nombre del restaurante.

DESARROLLO

Los niños escogen el material a usar para decorar el aula, cada niño realiza a su manera las imágenes que creen que deben ir en el restaurante, luego lo pintan o decoran con el material que desean, conforme van elaborando sus creaciones se va dialogando con los niños, otro grupo de niños va decorando el nombre del restaurante.

Al culminar de hacer sus creaciones los niños muestran y comentan lo que realizaron a sus compañeros, Cómo se sintieron al trabajar en equipo? ¿Fue fácil trabajar en equipo? ¿Qué debemos hacer para trabajar bien con nuestros compañeros? Escuchamos sus respuestas y en base a sus respuestas establecemos algunos acuerdos del trabajo en equipo como:

- Todos deben trabajar.
- Respetar las ideas de sus compañeros
- Valorar el trabajo de sus compañeros.

luego lo colocan en la pizarra se dialoga ¿ustedes creen que todas esas imágenes pueden alcanzar en nuestro restaurante? ¿Cómo podemos elegir las imágenes que van a ir en el restaurante? con ayuda de todos los niños eligen las imágenes que van ambientar su restaurante a través de votaciones, una vez elegida las imágenes se dialoga ¿De qué manera vamos ambientar el restaurante? ¿Dónde colocaremos el nombre del restaurante? ¿Dónde irán estas imágenes?, los niños empiezan ambientar su restaurante, colocan el nombre del restaurante, las imágenes, ordenan las mesas, sillas.

Al culminar de ambientar el restaurante dramatizan y juegan.

CIERRE

Dialogamos con los niños ¿Qué hicimos para poder ambientar nuestro restaurante? ¿Fue fácil quedar en un acuerdo todos? ¿Qué creen que nos faltó realizar para poder ambientar el restaurante?

ACTIVIDAD N° 02 “ELABORAMOS LAS CARTAS CON PRECIOS DE COMIDA”

1.- DATOS INFORMATIVOS

- a.- Docente : Marlyn Mendoza Vásquez
 b. -Edad : 5 años
 c.- Aula : Turquesa
 d.- Niños : 20

2. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIÉN COMÚN.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.	Registra si sus acuerdos se cumplen.	Ficha de observación
Resuelve problemas de cantidad	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Utiliza el conteo cuando cuenta el precio de cada plato de comida	Ficha de observación

3. MATERIALES:

- Plumones, imágenes, papel bond, monedas, lápiz. plumones

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

INICIO

Recordamos con los niños lo que realizamos el día lunes ¿Niños que hicimos el día lunes? ¿Cómo sabrán las personas que platos de comida vendemos? ¿Qué podemos hacer? ¿Cómo haremos el cartel de los platos de comida? ¿Cómo haremos para que cada mesa tenga su cartel de la comida que vendemos? ¿Solo ira los platos de comida? ¿Qué otra cosa colocaremos en las cartas de menú? ¿Recuerdan cómo fue la carta del menú cuando fuimos avistar el Restaurante Mila? ¿De qué material esta hecho?

Se les comunica que el día de hoy vamos elaborar las cartas del menú y en cada plato vamos a colocar utilizando el conteo la cantidad de soles que cuesta el plato de comida.

DESARROLLO

Los niños escogen los materiales a utilizar para elaborar las cartas del menú, cada grupo escoge los materiales, se coloca en la pizarra los platos de comida que escogieron que iban a vender en el restaurante, los niños escogen los platos que van a dibujar, luego por consenso eligen los que van a ir dentro de la carta de menú, pegan las imágenes en una cartulina, al costado de la imagen escriben el nombre del plato y pegan la cantidad de monedas que cuesta el plato de comida. Cada grupo elabora una carta con el listado de menú a vender.

Conforme van trabajando se preguntará ¿Cómo te sientes al realizar tu carta de menú?

Otro grupo se encarga de realizar el cartel grande con los platos de comida a vender y el precio de cada uno haciendo uso de las monedas,

Al culminar los grupos exponen lo que realizaron, colocan en mica la carta, luego lo colocan en las mesas del restaurante y dialogamos ¿Qué creen que nos falta hacer para poder abrir nuestro restaurante? ¿Cómo sabremos que debemos echar a cada plato de comida que vamos a vender?

CIERRE

Dialogamos con los niños ¿qué es lo que te gustó de ésta actividad? ¿Qué es lo que no te gustó? ¿Sucedio algo que quisieras contarnos?

ACTIVIDAD 3 “INAGURAMOS NUESTRO RESTAURANTE”

DATOS INFORMATIVOS

- a.- Docente : Marlyn Mendoza Vásquez
- b. -Edad : 5 años
- c.- Aula : Turquesa
- d.- Niños : 20



2. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Muestra y comenta de forma espontánea a sus compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Muestra a los demás el rol que desempeña en el restaurante	Ficha de evaluación
Construye su identidad	Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las origina. Reconoce las emociones de los demás y muestra su simpatía, desacuerdo y preocupación.	Muestra sus emociones ante los demás.	Ficha de observación.

3. MATERIALES:

- Restaurante, mesas, sillas, platos, florero, niños, padres de familia.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

<p>INICIO</p> <p>Conversamos con los niños ¿Que vamos a realizar el día de hoy? ¿Quiénes vendrán a la inauguración de nuestro restaurante? ¿Qué cosa hará cada niño? ¿Qué puede suceder si nosotros no cumplimos nuestros roles de trabajo en la inauguración?</p> <p>Realizamos una dinámica usando la técnica del semáforo: Alto(rojo) Piensa (amarillo) Actúa (verde) todos los niños participan del juego y de ésta manera nos preparamos para recibir a los clientes.</p> <p>Se les comunica que el día de hoy vamos a inaugurar nuestro restaurante, vamos atender a nuestros padres imitando a ser los trabajadores del restaurante.</p> <p>DESARROLLO</p>

Recibimos la visita de los padres, los padres se sientan al frente a esperar que se inaugure el restaurante.

Antes de inaugurar, Yasumi se encarga de dar las palabras de bienvenida, comunica a los padres el rol que cada niño va a cumplir en éste restaurante, conforme va dialogando los niños van dramatizando, las personas encargadas de la limpieza limpiaran y ordenaron el restaurante para que quede listo para la inauguración, los cocineros representarán la forma de cómo se prepara los potajes, la cajera se encargar de cobrar, las meseras de atender el público; al culminar de narrar se da por inaugurado el **RESTAURANTE “El Cheff”** se pide a un niño que rompa el lazo de la cinta y los meseros o meseras invitan a los padres asentarse para realizar el pedido que desean

degustar, se le entrega la carta del menú, escriben el pedido y se dirigen a la cocina para q le cocinero prepare el menú solicitado.

Conforme los niños van atendiendo a los padres van mostrando de forma espontánea sus vivencias durante el desarrollo del proyecto.

Al culminar los padres se despiden de los niños, los niños empiezan a limpiar y ordenar el restaurante.

En asamblea conversamos sobre algunos inconvenientes suscitados en la actividad, preguntamos : ¿cómo debemos mejorarlo? ¿Cómo se sintieron? Invitamos a que cada niño tome la paleta de la carita ☺ ☹ según como se haya sentido y preguntamos qué les gustó o disgustó?

CIERRE

Dialogamos con los niños ¿Qué les pareció la actividad del día de hoy? ¿fue fácil atender a nuestros padres? ¿Para qué nos servirá la actividad realizada?

ACTIVIDAD 4 “JUGAMOS AL SALÓN DE BELLEZA”

DATOS INFORMATIVOS

- a.- Docente : Marlyn Mendoza Vásquez
 b. -Edad : 5 años
 c.- Aula : Turquesa
 d.- Niños : 20



2. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Muestra y comenta de forma espontánea a sus compañeros y adultos d su entorno, lo que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Muestra a los demás el rol que desempeña en el salón de belleza.	Ficha de evaluación
Construye su identidad	Participa de diferentes acciones de juego de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinción de género.	Asume el rol de masajista, peluquera, maquillista, manicurista.	Ficha de observación.

3. MATERIALES:

- Salón de belleza, espejos, esmalte, cremas, niños, padres de familia.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

INICIO

Conversamos con los niños ¿Que vamos a realizar el día de hoy? ¿Cómo tenemos que recibir a nuestros clientes? ¿Estamos preparados? Realizamos una dinámica antes de iniciar con la dramatización del salón de belleza.

Oh a lele

A cama qui ti comba A

masa masa masa

Oh a le falúa falue.

Con palabras motivadoras: “Ustedes harán muy bien su trabajo” adelante niños!

DESARROLLO

Recibimos la visita de los padres, tenemos un niño que se encargará de recibir a los clientes, les preguntará qué servicio desean y le enseñará con quien deben ir para puedan ser atendido en masajes, teñido, ondulación, peinado, manicure, pedicure, maquillaje, corte de cabello) de acuerdo a su elección; cada uno de las trabajadoras realizan su función de acuerdo a la dramatización que decidieron realizar, habrá una cajera que se encargará de cobrar, se invita a los padres a sentarse en el servicio que elijan. Al finalizar deben cancelar utilizando las monedas del libro del minedu.

Conforme los niños van atendiendo a los padres van mostrando de forma espontánea sus vivencias durante el desarrollo de la dramatización.

Al culminar los padres se despiden de los niños, los niños empiezan a limpiar y ordenar el salón de belleza.

CIERRE

Dialogamos con los niños ¿Qué les pareció la actividad del día de hoy? ¿Cómo se sienten? ¿Han trabajado mucho? ¿Cuántas clientas tuviste? ¿Qué es lo que más te gustó de éste juego?

ACTIVIDAD 5 “JUGAMOS A SER EXPLORADORES”

DATOS INFORMATIVOS

- a.- Docente : Marlyn Mendoza Vásquez
- b. -Edad : 5 años
- c.- Aula : Turquesa
- d.- Niños : 20

2. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles. Que se presentan en variados soportes.	Menciona algunas características de los animales encontrados en su exploración	Ficha de evaluación
Construye su identidad	Participa de diferentes acciones de juego de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinción de género.	Asume el rol de explorador.	Ficha de observación.

3. MATERIALES:

- Salón de belleza, espejos, esmalte, cremas, niños, padres de familia.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

INICIO
<p>Conversamos con los niños ¿Que vamos a realizar el día de hoy?</p> <p>Cantamos : los exploradores van por la selva, Buscando cocodrilos, tigres y culebras Van presurosos mirando muy bien No saben por dónde pueden aparecer Se escucha un sonido muy fuerte Igual no nos importa porque soy valiente</p> <p>Mejor me escondo que hay viene el león...</p> <p>Cada niño realiza movimientos libres de acuerdo a su imaginación.</p>
DESARROLLO

Salimos al parque a realizar la exploración de bichos, realizamos el recorrido revisando por las plantas, tierra, conforme van exploran y encuentran animalitos van registrándolo en su cuaderno de campo para que puedan compartir de regreso al aula y con sus padres lo que vieron en la salida. Cada actitud de los niños hacia los bichos las vamos registrando para conversarlo en asamblea. De regreso al aula dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué bichos recolectaron? ¿Qué les pareció?
¿Tenemos miedo a algunos de ellos? A cuáles? Porqué? ¿cuál es el animal que les produce ternura, miedo, alegría? Escuchamos sus respuestas y las anotamos.

CIERRE

Dialogamos con los niños ¿Qué les pareció la actividad del día de hoy? ¿Cómo se sienten? ¿Qué animal les gustaría representar?

ACTIVIDAD 6 “JUGAMOS EN LA TIENDITA”

DATOS INFORMATIVOS

- a.- Docente : Marlyn Mendoza Vásquez
 b. -Edad : 5 años
 c.- Aula : Turquesa
 d.- Niños : 20



2. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Se pone de acuerdo con su grupo, establece las reglas del juego y las cumple	Ficha de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Cuenta las monedas que le entregan sus clientes.	Ficha de observación.

3. MATERIALES:

- Salón de belleza, espejos, esmalte, cremas, niños, padres de familia.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

INICIO

Conversamos con los niños ¿Que vamos a realizar el día de hoy? ¿Cómo tenemos que recibir a nuestros clientes? ¿Estamos preparados? antes de iniciar con la dramatización del salón de belleza. Oh a lele A cama qui ti comba A masa masa masa

Oh a le falúa falue.

Con palabras motivadoras: “Ustedes harán muy bien su trabajo” adelante niños!

DESARROLLO

Observamos la tienda, ¿creen que ya podemos empezar a jugar en nuestra súper tienda? ¿Cómo nos organizamos para jugar? ¿Qué necesitamos para comprar? Se les comunica que el día de hoy vamos a jugar en la súper tienda

Los niños se organizan para jugar, se escucha todas sus sugerencias y por votaciones se e elegí la manera de cómo se van a organizar para jugar.

Una vez organizado los grupos para jugar se les muestran una cajita con dinero ¿Para qué sirve esto? ¿Todos los billetes valen la misma cantidad? ¿Las monedas todas serán iguales?, cada grupo escoge una cantidad de billetes y monedas, se reparten entre ellos y empezamos a disfrutar del juego de la tienda.

Conforma van jugando se va recordando los acuerdos y se va observando la manera de los niños como se organizan, ejecutan el juego, hacen cambio de roles, la manera de como compran sus productos, cuentan, agregan, quitan y así todos el grupo disfruta del juego.

Luego empieza otro grupo y se observa lo mismo.

Al finalizar todos del juego de la tienda, se conversa sobre lo realizado ¿Todos cumplimos con los acuerdos? ¿Fue fácil sacra la cuenta para vender los productos? ¿Cómo sabían que cantidad de dinero tenían que pagar? ¿Qué hicieron para poder dar vuelto? ¿Cómo supieron cuántos productos compro cada comprador? ¿Qué hubiera pasado si el vendedor no conoce los números?

En su hoja grafica los niños plasman lo realizado verbalizando lo que más les gusto de la actividad.

Se dialoga con los niños ¿Qué hicimos hoy? ¿Fue fácil realizar la actividad? ¿Tuvieron algunas dificultades? ¿Para qué nos servirá del día de hoy?

CIERRE

Dialogamos con los niños ¿Qué les pareció la actividad del día de hoy? ¿Cómo se sienten? ¿Han trabajado mucho? ¿Cuántas clientas tuviste? ¿Qué es lo que más te gustó de éste juego?

ACTIVIDAD 7 “SOMOS REPARTIDORES DE CARTAS”

1. DATOS INFORMATIVOS

- a.- Docente : Marlyn Mendoza Vásquez
 b. -Edad : 5 años
 c.- Aula : Turquesa
 d.- Niños : 20

2. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Construye su identidad	Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las origina. Reconoce las emociones de los demás y muestra su simpatía, desacuerdo y preocupación.	Muestra agrado o desagrado al recibir una noticia.	Ficha de evaluación

3. MATERIALES:

- Cartas, cartero.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

INICIO
<p>Cantamos con los niños: Si tu tienes muchas ganas de reír Si tu tienes muchas ganas de llorar Si tu tienes muchas ganas de dormir... Los niños van haciendo lo que menciona la canción. Conversamos con los niños ¿Que vamos a realizar el día de hoy? Los niños decidieron jugar a ser carteros</p>
DESARROLLO

Cada niño un día anterior elaboraron cartas para varios de sus compañeros y el día de hoy vamos a repartirles.

Ellos juegan libremente , se organizan quien empezará repartiendo la primera carta. Luego que se ponen de acuerdo empiezan a repartirlas.

Luego abren sus cartas los que desean abrirlas y preguntamos:

¿Cómo se sintieron al abrir su carta? ¿ Te esperabas una carta de tu amigo ...? ¿Por qué no quisieron abrir sus cartas?

¿Qué pasaría si al leer una carta recibes una mala noticia? ¿Cómo te sentirías?

Escuchamos sus respuestas y dialogamos sobre lo importante de mostrar como te sientes, que te agrada y desagrada..

CIERRE

Se dialoga con los niños ¿Qué hicimos hoy? ¿Fue fácil realizar la actividad? ¿Tuvieron algunas dificultades? ¿Para qué nos servirá del día de hoy?

ACTIVIDAD 8 “SOMOS TRIPULANTES”

DATOS INFORMATIVOS

- a.- Docente : Marlyn Mendoza Vásquez
 b. -Edad : 5 años
 c.- Aula : Turquesa
 d.- Niños : 20

2. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Construye su identidad	Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las origina. Reconoce las emociones de los demás y muestra su simpatía, desacuerdo y preocupación.	Muestra sus emociones y empatía al jugar en el barco.	Ficha de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.	Toman acuerdo sobre las funciones a desempeñar en el juego.	Ficha de evaluación.

3. MATERIALES:

- Barco, tripulantes, sillas.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

INICIO

Iniciamos con una historia de la tortuga (técnica de autocontrol)

Hace mucho tiempo, en una época muy lejana, vivía una tortuga pequeña y risueña. Tenía años y justo acababa de empezar de primaria. Se llamaba Juan-tortuga. A Juan-tortuga no le gustaba ir a la escuela. Prefería quedarse en casa con su madre y su hermanito. No quería estudiar ni aprender nada: sólo le gustaba correr y jugar con sus amigos, o pasar las horas mirando la televisión. Le parecía horrible tener que leer y leer, y hacer esos terribles problemas de matemáticas que nunca entendía. Odiaba con toda su alma escribir y era incapaz de acordarse de apuntar los deberes que le pedían.

Tampoco se acordaba nunca de llevar los libros ni el material necesario a la escuela.

En clase, nunca escuchaba a la profesora y se pasaba el rato haciendo ruiditos que molestaban a todos

Cuando se aburría, que pasaba a menudo, interrumpía la clase chillando o diciendo tonterías que hacían reír a todos los niños. A veces, intentaba trabajar, pero lo hacía rápido para acabar enseguida y se volvía loca de rabia, cuando, al final, le decían que lo había hecho mal. Cuando pasaba esto, arrugaba las hojas o las rompía en mil trocitos. Así pasaban los días...

Cada mañana, de camino hacia la escuela, se decía a sí mismo que se tenía que esforzar en todo lo que pudiera para que no le castigasen. Pero, al final, siempre acababa metido en algún problema. Casi siempre se enfadaba con alguien, se peleaba constantemente y no paraba de insultar. Además, una idea empezaba a rondarle por la cabeza: «soy una tortuga mala» y, pensando esto cada día. Se sentía muy mal.

Un día, cuando se sentía más triste y desanimado que nunca, se encontró con la tortuga más grande y vieja de la ciudad. Era una tortuga sabia, tenía por lo menos 100 años, y de tamaño enorme. La gran tortuga se acercó a la tortuguita y deseosa de ayudarla le preguntó qué le pasaba: « ¡Hola! -le dijo con una voz profunda- te diré un secreto: no sabes que llevas encima de ti la solución a tus problemas».

Juan-tortuga estaba perdido, no entendía de qué le hablaba. « ¡Tu caparazón!» exclamó la tortuga sabia. Puedes esconderte dentro de ti siempre que te des cuenta de que lo que estás haciendo o diciendo te produce rabia.

Entonces, cuando te encuentres dentro del caparazón tendrás un momento de tranquilidad para estudiar tu problema y buscar una solución. Así que ya lo sabes, la próxima vez que te irrites, escóndete rápidamente.»

A Juan-tortuga le encantó la idea y estaba impaciente por probar su secreto en la escuela. Llegó el día siguiente y de nuevo Juan-tortuga se equivocó al resolver una suma. Empezó a sentir rabia y furia, y cuando estaba a punto de perder la paciencia y de arrugar la ficha, recordó lo que le había dicho la vieja tortuga. Rápidamente encogió los bracitos, las piernas y la cabeza y los apretó contra su cuerpo, poniéndose dentro del caparazón. Estuvo un ratito así hasta que tuvo tiempo para pensar qué era lo mejor que podía hacer para resolver su problema. Fue muy agradable encontrarse allí, tranquilo, sin que nadie lo pudiera molestar. Cuando salió, se quedó sorprendido de ver a la maestra que le miraba sonriendo, contenta porque había podido controlar. Después, entre los dos resolvieron el error «<parecía increíble que con una goma, borrando con cuidado, la hoja volviera a estar limpia»}.

Juan-tortuga siguió poniendo en práctica su secreto mágico cada vez que tenía problemas, incluso a la hora del patio. Pronto, todos los niños que habían dejado de jugar con él por su mal carácter, descubrieron que ya no se enfadaba cuando perdía en un juego, ni pegaba sin motivos. Al final del curso, Juan-tortuga lo aprobó todo y nunca más le faltaron amigos. Practicamos varias veces hacer como la tortuga .

DESARROLLO

En asamblea los niños y las niñas toman acuerdos importantes sobre el juego que van a realizar que es, los tripulantes en el barco, ayudamos a establecer las funciones.

EL que comanda el barco, el que cobra, el que cuenta cuantos tripulantes hay y los tripulantes. Acomodan las sillas formando un círculo, establecen donde será la puerta de ingreso, imaginando que es su barco.

Empiezan a jugar, el que cobra empieza a entregar los tickets para que puedan subir , suben de uno en uno, en grupo, otros deciden bajar y así empiezan a divertirse espontáneamente.

CIERRE

Dialogamos con los niños ¿Qué les pareció la actividad del día de hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Hubo algo que les molestó? ¿Notaron a alguien disgustado?

Aprovechamos el momento para conversar que los juegos son para disfrutarlos teniendo en cuenta que hay cosas que a ti te pueden agrandar pero no a todos y es necesario respetarnos y respetar los gustos y preferencias de cada uno.

Nos aplaudimos diciendo que lo hicieron muy bien!!!

ACTIVIDAD 9 “MÁSCARAS DIVERTIDAS”

DATOS INFORMATIVOS

- a.- Docente : Marlyn Mendoza Vásquez
- b. -Edad : 5 años
- c.- Aula : Turquesa
- d.- Niños : 20



2. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Construye su identidad	Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las origina. Reconoce las emociones de los demás y muestra su simpatía, desacuerdo y preocupación.	Reconoce las emociones de los demás en la dramatización con sus máscaras..	Ficha de evaluación

3. MATERIALES:

- Máscaras, cuento, dramatización.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

INICIO

Dialogamos sobre las máscaras que elaboraron el día anterior y preguntamos: ¿Qué personajes son las máscaras que hicieron? Escuchamos sus respuestas.

Cantamos: Vamos a cazar osos

Y no tengo miedo

Porque Jesús. Está conmigo

¿Qué veo

ahí?

Un oso!!! Awwww

DESARROLLO

Preguntamos y qué podemos hacer con estas máscaras?

Qué historia podemos crear?

¿Cómo nos organizaremos? Toman acuerdos para empezar el juego

Orientamos en la formación de los grupos y empiezan a crear su historia de acuerdo a los personajes de sus máscaras.

Luego se hace un sorteo para ver el orden en que van a dramatizar.

Al terminar su dramatización les brindamos fuertes aplausos para cada grupo.

CIERRE

Se dialoga con los niños ¿Qué hicimos hoy? ¿Fue fácil realizar la actividad? ¿Tuvieron algunas dificultades? ¿Cómo se sintieron los amigos? ¿Porqué crees que sucedió eso? ¿Qué debemos mejorar?

ACTIVIDAD 10 “LA GUARDERÍA” DATOS

INFORMATIVOS

- a.- Docente : Marlyn Mendoza Vásquez
 b. -Edad : 5 años
 c.- Aula : Turquesa
 d.- Niños : 20

2. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Construye su identidad	Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las origina. Reconoce las emociones de los demás y muestra su simpatía, desacuerdo y preocupación.	Identifica las causas que origina sus emociones.	Ficha de evaluación

3. MATERIALES:

- Cama, muñeca, coche, biberón, sábana.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

INICIO
<p>En asamblea realizamos una dinámica: Hacemos un círculo y giramos de tal modo que estén mirando la cabeza de sus compañeros. Empezamos a masajear su espalda muy suavemente, masajeamos sus hombros, ahora masajeamos su cabeza y giramos haciendo que el compañero devuelva el masaje a su amigo (a) ¿Cómo se sintieron? Escuchamos opiniones, quejas y dialogamos sobre ello.</p>
DESARROLLO
<p>En semicírculo se ponen de acuerdo sobre las funciones que van a cumplir en la guardería y empiezan a jugar libremente respetando los acuerdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar mi función sin fastidiar a mi amigo. - Si algo me disgusta lo digo. - Si tengo que hacer filita y esperar mi turno tomo una dosis grande de paciencia. - Respeto el turno de mi amigo <p>Al término del juego ordenan todos los juguetes en su lugar. Escuchamos sus dudas, preguntas y dialogamos sobre ello.</p>
CIERRE

Se dialoga con los niños ¿Qué hicimos hoy? ¿Fue fácil realizar la actividad? ¿Tuvieron algunas dificultades? ¿Cómo se sintieron los amigos? ¿Porqué crees que sucedió eso? ¿ Qué debemos mejorar?

ACTIVIDAD 11 “SOMOS VETERINARIOS” DATOS

INFORMATIVOS

- a.- Docente : Marlyn Mendoza Vásquez
- b. -Edad : 5 años
- c.- Aula : Turquesa
- d.- Niños : 20

2. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Construye su identidad	Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las origina. Reconoce las emociones de los demás y muestra su simpatía, desacuerdo y preocupación.	Identifica las causas que origina sus emociones.	Ficha de evaluación

3. MATERIALES:

- Mascota, aguja, inyecciones, alcohol, algodón, balanza, shampoo.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

INICIO
En semicírculo y puestos de pie nos movemos al ritmo de la canción: El cocodrilo Dante camina hacia adelante, el elefante Blas camina hacia atrás; el pingüino Lalo camina hacia el costado y yo en mi bicicleta voy para el otro lado. Lo harán en forma lenta, rápida; conforme indica la canción.
DESARROLLO
En semicírculo dialogamos sobre el trabajo del veterinario, ¿Qué hace? ¿Con quién trabaja? ¿Alguna vez han visitado un veterinario? ¿Porqué les gustaría ser veterinario? ¿A quién no le gustaría? Toman acuerdos para realizar su juego, organizan el espacio donde van a jugar y empieza el juego de forma espontánea con sus mascotas de juguete que llevaron al aula. Conforme los niños van jugando se realizar algunas orientaciones si el caso lo requiera.
CIERRE
Se dialoga con los niños ¿Qué hicimos hoy? ¿Fue fácil realizar la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Tuvieron algún imprevisto? ¿Qué hicieron para solucionarlo? ¿ Creen ustedes que estuvo bien la solución que le dieron al problema. Porqué?

ACTIVIDAD 12 “JUGUEMOS A LOS CONSTRUCTORES”

1.- DATOS INFORMATIVOS

- a.- Docente : Marlyn Mendoza Vásquez
 b. -Edad : 5 años
 c.- Aula : Turquesa
 d.- Niños : 20

2. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Construye su identidad	Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las origina. Reconoce las emociones de los demás y muestra su simpatía, desacuerdo y preocupación.	Reconoce las emociones de los demás niños y se muestra empático.	Ficha de evaluación

3. MATERIALES:

- Bloques , figuras geométricas imantadas, maderas, carritos.

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

<p>INICIO</p> <p>En asamblea realizamos la dinámica de la telaraña: En semicírculo y con ayuda de un ovillo de lana, un niño lanza el ovillo a un compañero sosteniendo firmemente la punta de la lana y así niño por niño hasta que no quede nadie sin haber tocado el ovillo y tener una parte de él luego empiezan a enrollar la lana de manera que el niño que se quedó con el ovillo lo lanza al penúltimo y así sucesivamente hasta llegar al primero. Preguntamos ¿Les gustó la dinámica?, ¿fue fácil enrollar el ovillo? Escuchamos sus respuestas.</p>
<p>DESARROLLO</p> <p>En semicírculo toman acuerdos sobre los materiales a trabajar para poder construir. Preguntamos: ¿Qué te gustaría construir a tu Jamil? ¿Y a ti Yasumi? Ayudamos a distribuir el material con el que van a jugar y empiezan a construir libremente. Al terminar de jugar dibujan lo que han construido y exponen sus dibujos. Conforme van exponiendo sus dibujos los demás niños valoran y brindan aplausos a los expositores.</p>
<p>CIERRE</p> <p>Se dialoga con los niños ¿Qué hicimos hoy? ¿Fue fácil realizar la actividad? ¿Tuvieron algunas dificultades? ¿Cómo se sintieron los amigos? ¿Porqué crees que sucedió eso? ¿ Qué debemos mejorar?</p>

ACTIVIDAD 13 “JUGAMOS A LA LAVANDERÍA”

DATOS INFORMATIVOS

- a.- Docente : Marlyn Mendoza Vásquez
 b.- Edad : 5 años
 c.- Aula : Turquesa
 d.- Niños : 20

1. FECHA : Martes de Noviembre de 2019 2.

PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Construye su identidad	Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las origina. Reconoce las emociones de los demás y muestra su simpatía, desacuerdo y preocupación.	Reconoce las emociones de los demás niños y se muestra empático al jugar a la lavandería.	Ficha de evaluación

3. MATERIALES: □ lavadora, ganchos, cesta, detergente, escobilla, jabón de lavar ropa,
 planchador, plancha

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

INICIO
La docente invita a los niños a sentarse en semicírculo para realizar la asamblea, enfatizaremos las normas. Seguidamente se motiva al niño con una dinámica el globo se está desinflando, donde ellos deben observar primero cuando el globo esta inflado como es y que sucede cuando se desinfla; posteriormente, aquello debe representarlo con su cuerpo.
DESARROLLO
En semicírculo toman acuerdos sobre los materiales a trabajar para poder organizar la lavandería. Con algunos objetos elaborados en aula y otros traídos de sus casas para que dramaticen. Se organizan también en las funciones que van a realizar y empiezan a jugar libremente teniendo en cuenta sus acuerdos y el amor que deben mostrar siempre hacia sus compañeros. Se realizan preguntas como: ¿Estás disfrutando en la lavandería? ¿Requieres alguna ayuda?
CIERRE
Se dialoga con los niños ¿Qué hicimos hoy? ¿Fue fácil realizar la actividad? ¿Tuvieron algunas dificultades? ¿Cómo se sintieron los amigos? ¿Porqué crees que sucedió eso? ¿Qué debemos mejorar?

TABLAS DE BAREMOS

CONCIENCIA EMOCIONAL

NIVEL

BUENO	8--10
REGULAR	4--7
DEFICIENTE	0--3

REGULACIÓN EMOCIONAL

NIVEL

BUENO	8--10
REGULAR	4--7
DEFICIENTE	0--3

AUTONOMÍA EMOCIONAL

NIVEL

BUENO	8--10
REGULAR	4--7
DEFICIENTE	0--3

COMPETENCIA SOCIAL

NIVEL

BUENO	9--12
REGULAR	5--8
DEFICIENTE	0--4

HABILIDADES DE VIDA Y BIENESTAR

NIVEL

BUENO	6--8
REGULAR	3--5

DEFICIENTE

0--2

COMPETENCIA EMOCIONAL

NIVEL

BUENO

34--50

REGULAR

17--33

DEFICIENTE

0--16

		en estudiantes en la Institución Educativa N° 1558 de Nuevo Chimbote			
--	--	--	--	--	--

BASE DE DATOS PRE TEST

SUJETOS	CONCIENCIA EMOCIONAL						REGULACIÓN EMOCIONAL					AUTONOMÍA EMOCIONAL					COMPETENCIA SOCIAL						HABILIDADES DE VIDA Y BIENESTAR					TOTAL			
	1	2	3	4	5	SUB TOTAL	6	7	8	9	10	SUB TOTAL	11	12	13	14	15	SUB TOTAL	16	17	18	19	20	21	SUB TOTAL	22	23		24	25	SUB TOTAL
1	1	0	0	1	1	3	0	0	1	0	0	1	2	0	1	0	1	4	1	1	0	1	0	0	3	0	0	1	0	1	12
2	1	1	0	0	0	2	0	1	1	1	0	3	1	0	2	0	0	3	0	1	1	1	0	0	3	1	2	2	0	5	16
3	0	0	2	2	1	5	0	1	2	0	0	3	0	2	0	1	0	3	0	2	0	2	0	1	5	0	0	0	1	1	17
4	1	0	1	1	0	3	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	3	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	3	15
5	1	0	1	1	0	3	0	0	0	1	1	2	0	0	2	0	0	2	0	1	1	1	0	0	2	0	0	2	0	2	11
6	1	0	1	1	0	3	0	1	2	0	0	3	0	0	1	1	1	3	0	0	1	1	0	0	2	2	0	0	1	3	14
7	1	1	1	1	0	4	0	1	0	1	0	2	0	1	2	0	1	4	1	1	2	0	1	0	5	0	2	1	0	3	18
8	0	0	0	2	1	3	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	3	0	1	2	1	1	0	5	0	2	1	1	4	16
9	1	2	2	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	1	4	0	0	0	1	0	1	2	0	1	0	1	2	13
10	1	0	0	1	0	2	0	1	1	1	0	3	0	1	2	1	0	4	1	2	1	1	0	1	6	0	1	1	1	3	18
11	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	3	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	2	0	2	0	0	2	9
12	1	2	2	1	0	6	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	4	1	0	1	1	0	1	4	1	0	2	1	4	19
13	0	1	0	1	0	2	1	0	1	1	0	3	0	0	2	1	0	3	0	0	1	0	1	0	2	0	0	2	1	3	13
14	1	0	0	1	0	2	0	1	1	1	0	3	0	1	2	1	0	4	1	2	1	1	0	1	6	0	1	1	1	3	18
15	1	2	0	2	0	5	0	1	1	1	0	3	1	0	1	1	0	3	1	1	2	1	0	0	5	1	2	0	1	4	20
16	1	1	0	0	0	2	0	0	2	1	0	3	0	0	0	1	1	2	1	0	2	1	2	0	6	0	0	1	1	2	15
17	1	0	2	0	2	5	0	1	1	1	0	3	1	0	2	1	0	4	1	0	2	1	1	0	5	1	2	0	1	4	21
18	1	1	0	2	1	5	0	1	2	0	0	3	0	1	2	0	1	4	0	1	1	2	0	0	4	0	0	2	0	2	18
19	1	1	0	0	0	2	0	0	1	1	0	2	0	1	1	1	0	3	1	0	1	1	1	1	5	0	2	1	1	4	16
20	1	1	0	0	0	2	1	0	0	2	0	3	0	1	1	0	1	3	0	1	2	1	0	0	4	0	1	2	2	5	17
	MEDIA		3.25		MEDIA		2.50		MEDIA		3.20		MEDIA		3.85		MEDIA		3.00		16										
	MODA		2		MODA		3		MODA		3		MODA		5		MODA		3		18										
	MEDIANA		3		MEDIANA		3		MEDIANA		3		MEDIANA		4		MEDIANA		3		16										
	VARIANZA		2.09		VARIANZA		1.21		VARIANZA		0.69		VARIANZA		2.56		VARIANZA		1.37		9.54										
	DEF. VARIACION		64.37		DEF. VARIACION		48.42		DEF. VARIACION		21.71		COEF. VARIACION		66.37		EF. VARIACION		45.61		60.36										

BASE DE DATOS POST TEST

SUJETOS	CONCIENCIA EMOCIONAL						REGULACIÓN EMOCIONAL					AUTONOMÍA EMOCIONAL					COMPETENCIA SOCIAL						HABILIDADES DE MDA Y BIENESTAR					TOTAL				
	1	2	3	4	5	SUB TOTAL	6	7	8	9	10	SUB TOTAL	11	12	13	14	15	SUB TOTAL	16	17	18	19	20	21	SUB TOTAL	22	23		24	25	SUB TOTAL	
1	1	2	2	1	1	7	2	2	1	2	2	9	2	2	1	2	1	8	1	1	2	1	2	2	9	2	2	1	2	7	40	
2	1	1	2	2	2	8	2	1	1	1	2	7	1	2	2	2	2	9	2	1	1	1	2	2	9	1	2	2	2	7	40	
3	2	2	2	2	1	9	2	1	2	2	2	9	2	2	2	1	2	9	2	2	2	2	2	1	11	2	2	2	1	7	45	
4	1	2	1	1	2	7	1	1	1	1	1	5	2	1	1	1	2	7	2	1	2	2	2	2	11	2	1	1	1	5	35	
5	1	2	1	1	2	7	2	2	2	1	1	8	2	2	2	2	2	10	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	8	35	
6	1	2	1	1	2	7	2	1	2	2	2	9	2	2	1	1	1	7	2	2	1	1	2	2	10	2	2	2	1	7	40	
7	1	1	1	1	2	6	2	1	2	1	2	8	2	1	2	2	1	8	1	1	2	2	1	2	9	2	2	1	2	7	38	
8	2	2	2	2	1	9	2	2	1	2	2	9	2	1	1	1	2	7	2	1	2	1	1	2	9	2	2	1	1	6	40	
9	1	2	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	2	1	10	2	1	2	1	6	43	
10	1	2	2	1	2	8	2	1	1	1	2	7	2	1	2	1	2	8	1	2	1	1	2	1	8	2	1	1	1	5	36	
11	2	2	1	2	2	9	2	1	1	1	2	7	2	1	2	2	2	9	1	2	2	2	1	2	10	2	2	2	2	8	43	
12	1	2	2	1	2	8	2	2	1	2	2	9	1	2	1	1	1	6	1	2	1	1	2	1	8	1	2	2	1	6	37	
13	2	1	2	1	2	8	1	2	1	1	2	7	2	2	2	1	2	9	2	2	1	2	1	2	10	2	2	2	1	7	41	
14	1	2	2	1	2	8	2	1	1	1	2	7	2	1	2	1	2	8	1	2	1	1	2	1	8	2	1	1	1	5	36	
15	1	2	2	2	2	9	2	1	1	1	2	7	1	2	1	1	2	7	1	1	2	1	2	2	9	1	2	2	1	6	38	
16	1	1	2	2	2	8	2	2	2	1	2	9	2	2	2	1	1	8	1	2	2	1	2	2	10	2	2	1	1	6	41	
17	1	2	2	2	2	9	2	1	1	1	2	7	1	2	2	1	2	8	1	2	2	1	1	2	9	1	2	2	1	6	39	
18	1	1	2	2	1	7	2	1	2	2	2	9	2	1	2	2	1	8	2	1	1	2	2	2	10	2	2	2	2	8	42	
19	1	1	2	2	2	8	2	2	1	1	2	8	2	1	1	1	2	7	1	2	1	1	1	1	7	2	2	1	1	6	36	
20	1	1	2	2	2	8	1	2	2	2	2	9	2	1	1	2	1	7	2	1	2	1	2	2	10	2	1	2	2	7	41	
						MEDIA	7.95					MEDIA	8.00					MEDIA	7.90					MEDIA	8.95					MEDIA	6.50	39
						MODA	8					MODA	9					MODA	8					MODA	10					MODA	7	40
						MEDIANA	8					MEDIANA	8					MEDIANA	8					MEDIANA	9					MEDIANA	6.5	40
						VARIANZA	0.79					VARIANZA	1.47					VARIANZA	0.94					VARIANZA	3.73				VARIANZA	0.89	8.22	
						DEF. VARIACION	9.90					DEF. VARIACION	18.42					DEF. VARIACION	11.86					COEF. VARIACION	41.72				EF. VARIACION	13.77	20.92	

EVIDENCIAS DE VALIDACIÓN

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE LAS COMPETENCIAS EMOCIONALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN CONCIENCIA EMOCIONAL							
1	Identifica sus propias emociones en situaciones Lúdicas.	✓		✓		✓		
2	Expresa sus emociones a través del lenguaje verbal.	✓		✓		✓		
3	Expresa sus emociones a través del lenguaje corporal.	✓		✓		✓		
4	Señala a través de imágenes cómo se siente emocionalmente.	✓		✓		✓		
5	Percibe con precisión las emociones y sentimientos de los demás.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN REGULACIÓN EMOCIONAL	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Manifiesta su estado emocional.	✓		✓		✓		
7	Demuestra control emocional ante una frustración.	✓		✓		✓		
8	Pone en práctica algunas estrategias para regular sus emociones (Canta, se relaja, cuenta lo que les pasa, técnica lúdica semáforo y caparazón tortuga).	✓		✓		✓		
9	Se deja abrazar y acariciar por los demás.	✓		✓		✓		
10	Siente iniciativa en abrazar y acariciar a sus compañeros (as).	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN AUTONOMÍA EMOCIONAL	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Expresa cualidades de sí mismo.	✓		✓		✓		
12	Frente a una frustración emocional se automotiva.	✓		✓		✓		
13	Toma decisiones por sí mismo.	✓		✓		✓		
14	Asume responsabilidades en el aula en forma autónoma.	✓		✓		✓		
15	Mantiene actitudes de amabilidad y respeto a los demás.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN COMPETENCIA SOCIAL	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Sabe escuchar a los demás.	✓		✓		✓		
17	Respeto las ideas de sus compañeros (as).	✓		✓		✓		
18	Presta atención a su maestra.	✓		✓		✓		
19	Inicia y mantiene conversaciones con los demás.	✓		✓		✓		
20	Comparte sus sentimientos y emociones de los demás.	✓		✓		✓		
21	Resuelve los problemas y conflicto inesperados (el dialogo, la cooperación...).	✓		✓		✓		
	HABILIDADES DE VIDA Y BIENESTAR	Si	No	Si	No	Si	No	
22	Toma decisiones sin demorarse en situaciones personales.	✓		✓		✓		

23	Pide ayuda cuando lo necesita a su maestra o compañeros (as).	✓		✓		✓	
24	Comparte sus cosas con los demás.	✓		✓		✓	
25	Busca sentirse feliz en su entorno (Aula, casa).	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencias

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: MARIA ELENA CORNEJO GUEVARA
 DNI: 09326612

Especialidad del validador: EDUCACIÓN INICIAL

... 5 de Dic del 2017 ..

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



Maria Elena Guevara
 Mg. Maria E. Cornejo Guevara
 DIRECTORA

Firma del Experto Informante.

Especialidad

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE LAS COMPETENCIAS EMOCIONALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN CONCIENCIA EMOCIONAL							
1	Identifica sus propios sentimientos y emociones en situaciones Lúdicas.	✓		✓		✓		
2	Expresa sus emociones a través del lenguaje oral.	✓		✓		✓		
3	Expresa sus emociones a través del lenguaje corporal.	✓		✓		✓		
4	Señala a través de imágenes cómo se siente emocionalmente.	✓		✓		✓		
5	Percibe las emociones y sentimientos de sus compañeros.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN REGULACIÓN EMOCIONAL	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Manifiesta su estado emocional (Alegre, triste, enojada).	✓		✓		✓		
7	Demuestra control emocional ante una frustración.	✓		✓		✓		
8	Pone en práctica algunas estrategias para regular sus emociones con apoyo de un adulto (Canta, se relaja, cuenta lo que le pasa, técnica lúdica semáforo y la tortuga).	✓		✓		✓		
9	Se deja abrazar y acariciar por los demás.	✓		✓		✓		
10	Abraza y acaricia a sus compañeros (as).	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN AUTONOMÍA EMOCIONAL	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Expresa cualidades de sí mismo.	✓		✓		✓		
12	Se motiva para conseguir un objetivo.	✓		✓		✓		
13	Toma decisiones por sí mismo.	✓		✓		✓		
14	Asume responsabilidades en el aula en forma autónoma.	✓		✓		✓		
15	Mantiene actitudes de amabilidad y respeto a los demás (comparte, saluda, etc.).	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN COMPETENCIA SOCIAL	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Sabe escuchar a los demás.	✓		✓		✓		
17	Respeto las ideas de sus compañeros (as).	✓		✓		✓		
18	Presta atención a su maestra.	✓		✓		✓		
19	Inicia y mantiene el hilo de las conversaciones con sus compañeros(as).	✓		✓		✓		
20	Comparte sus sentimientos y emociones con sus compañeros (as).	✓		✓		✓		
21	Resuelve problemas y conflicto inesperados (el dialogo, la cooperación...).	✓		✓		✓		
	HABILIDADES DE VIDA Y BIENESTAR	Si	No	Si	No	Si	No	
22	Toma decisiones sin demorarse en situaciones personales.	✓		✓		✓		

23	Utiliza los recursos disponibles de su entorno en beneficio de su necesidad.	✓		✓		✓	
24	Comparte sus cosas con los demás.	✓		✓		✓	
25	Busca su bienestar en su entorno.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay

suficiencia): Los items son suficientes.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Salazar Cerna Navita
DNI: 10341928

Especialidad del validador: Educación Inicial

04 de 12 del 2017

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

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

Salazar

Firma del Experto Informante.

Especialidad

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE LAS COMPETENCIAS EMOCIONALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN CONCIENCIA EMOCIONAL							
1	Identifica sus propios sentimientos y emociones en situaciones Lúdicas.	✓		✓		✓		
2	Expresa sus emociones a través del lenguaje oral.	✓		✓		✓		
3	Expresa sus emociones a través del lenguaje corporal.	✓		✓		✓		
4	Señala a través de imágenes cómo se siente emocionalmente.	✓		✓		✓		
5	Percibe las emociones y sentimientos de sus compañeros.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN REGULACIÓN EMOCIONAL	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Manifiesta su estado emocional (Alegre, triste, enojada).	✓		✓		✓		
7	Demuestra control emocional ante una frustración.	✓		✓		✓		
8	Pone en práctica algunas estrategias para regular sus emociones con apoyo de un adulto (Canta, se relaja, cuenta lo que les pasa, técnica lúdica semáforo y la tortuga).	✓		✓		✓		
9	Se deja abrazar y acariciar por los demás.	✓		✓		✓		
10	Abraza y acaricia a sus compañeros (as).	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN AUTONOMÍA EMOCIONAL	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Expresa cualidades de sí mismo.	✓		✓		✓		
12	Se motiva para conseguir un objetivo.	✓		✓		✓		
13	Toma decisiones por sí mismo.	✓		✓		✓		
14	Asume responsabilidades en el aula en forma autónoma.	✓		✓		✓		
15	Mantiene actitudes de amabilidad y respeto a los demás (comparte, saluda, etc.).	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN COMPETENCIA SOCIAL	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Sabe escuchar a los demás.	✓		✓		✓		
17	Respeto las ideas de sus compañeros (as).	✓		✓		✓		
18	Presta atención a su maestra.	✓		✓		✓		
19	Inicia y mantiene el hilo de las conversaciones con sus compañeros(as).	✓		✓		✓		
20	Comparte sus sentimientos y emociones con sus compañeros (as).	✓		✓		✓		
21	Resuelve problemas y conflicto inesperados (el dialogo, la cooperación...).	✓		✓		✓		
	HABILIDADES DE VIDA Y BIENESTAR	Si	No	Si	No	Si	No	
22	Toma decisiones sin demorarse en situaciones personales.	✓		✓		✓		

23	Pide ayuda cuando lo necesita a su maestra o compañeros (as).	✓		✓		✓	
24	Comparte sus cosas con los demás.	✓		✓		✓	
25	Busca sentirse feliz en su entorno (Aula, casa).	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay

suficiencia): Si hay Suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mg. Yraida Balbín Ramos
DNI: 10.123.509

Especialidad del validador: Docencia Inicial

05 de 12 del 2017

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

Yraida

Firma del Experto Informante.

Especialidad

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE LAS COMPETENCIAS EMOCIONALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN CONCIENCIA EMOCIONAL							
1	Identifica sus propios sentimientos y emociones en situaciones Lúdicas.	✓		✓		✓		
2	Expresa sus emociones a través del lenguaje oral.	✓		✓		✓		
3	Expresa sus emociones a través del lenguaje corporal.	✓		✓		✓		
4	Señala a través de imágenes cómo se siente emocionalmente.	✓		✓		✓		
5	Percibe las emociones y sentimientos de sus compañeros.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN REGULACIÓN EMOCIONAL	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Manifiesta su estado emocional (Alegre, triste, enojada).	✓		✓		✓		
7	Demuestra control emocional ante una frustración.	✓		✓		✓		
8	Pone en práctica algunas estrategias para regular sus emociones con apoyo de un adulto (Canta, se relaja, cuenta lo que les pasa, técnica lúdica semáforo y la tortuga).	✓		✓		✓		
9	Se deja abrazar y acariciar por los demás.	✓		✓		✓		
10	Abraza y acaricia a sus compañeros (as).	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN AUTONOMÍA EMOCIONAL	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Expresa cualidades de sí mismo.	✓		✓		✓		
12	Se motiva para conseguir un objetivo.	✓		✓		✓		
13	Toma decisiones por sí mismo.	✓		✓		✓		
14	Asume responsabilidades en el aula en forma autónoma.	✓		✓		✓		
15	Mantiene actitudes de amabilidad y respeto a los demás (comparte, saluda, etc.).	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN COMPETENCIA SOCIAL	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Sabe escuchar a los demás.	✓		✓		✓		
17	Respeto las ideas de sus compañeros (as).	✓		✓		✓		
18	Presta atención a su maestra.	✓		✓		✓		
19	Inicia y mantiene el hilo de las conversaciones con sus compañeros(as).	✓		✓		✓		
20	Comparte sus sentimientos y emociones con sus compañeros (as).	✓		✓		✓		
21	Resuelve problemas y conflicto inesperados (el dialogo, la cooperación...).	✓		✓		✓		
	HABILIDADES DE VIDA Y BIENESTAR	Si	No	Si	No	Si	No	
22	Toma decisiones sin demorarse en situaciones personales.	✓		✓		✓		

23	Pide ayuda cuando lo necesita a su maestra o compañeros (as).	✓		✓		✓	
24	Comparte sus cosas con los demás.	✓		✓		✓	
25	Busca sentirse feliz en su entorno (Aula, casa).	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay

suficiencia): El trabajo de inserción posee validez de contrato.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Dra. Bautista Rodríguez E/ve
DNI: 40374277

Especialidad del validador: Tecnología Curricular

...05 de 12 del 2017

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

Bautista RA

Firma del Experto Informante.

Especialidad