



**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO
“RAFAEL HOYOS RUBIO”
SAN IGNACIO**

INFORME DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN EDUCATIVA

“LOS JUEGOS DRAMÁTICOS EN LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 CHILILIQUE, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO 2022”.

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
GESTIÓN Y EVALUACIÓN CURRICULAR Y METODOLOGÍAS DE
APRENDIZAJE.**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE PROFESOR
EN LA CARRERA PROFESIONAL DE
PROFESOR DE EDUCACIÓN INICIAL**

PRESENTADO POR:

**HUAMÁN GARCÍA MARÍA FELIPA
RAMOS RIVERA CARLA YOVANNA**

ASESOR:

Mg. MONTEZA OBANDO, GILMER SEGUNDO

SAN IGNACIO - PERÚ 2022

DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

- **TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN**

“LOS JUEGOS DRAMÁTICOS EN LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 CHILILIQUE, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO 2022”.

- **SEDE DE LA INVESTIGACIÓN**

- **Institución Educativa:** N° 108
- **Lugar** : Chililique
- **Distrito** : San Ignacio.
- **Provincia** : San Ignacio.
- **Región** : Cajamarca.

- **BENEFICIARIOS DE LA INVESTIGACIÓN**

Niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 108

- **DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:** 10 meses.

- **Inicio** : marzo del 2022.
- **Término** : noviembre del 2022.

- **RESPONSABLES DE LA INVESTIGACIÓN**

Huamán García María Felipa

Ramos Rivera Carla Yovanna

- **ASESOR:** Mg. Monteza Obando, Gilmer Segundo.

JURADO:

Mg. TOCTO FLORES PEDRO EFRÉN
PRESIDENTE

Mg. GARCÍA HERNÁNDEZ LUIS OTILIO
SECRETARIO

Mg. PIZARRO PASAPERA MARLENIE
VOCAL

DEDICATORIA

A Dios y mis padres, por su constancia en el apoyo de mis estudios por alcanzar mi objetivo de ser profesional en la carrera de educación inicial, rol donde me desempeñaré ofreciendo un servicio de calidad a los niños de nuestra provincia.

MARÍA FELIPA

DEDICATORIA

A mis padres, a mi esposo y a mis hijos por su apoyo incondicional por ver cristalizado el logro de mi sueño de ser profesional en la carrera de educación inicial.

CARLA YOVANNA

AGRADECIMIENTO

A nuestros maestros quienes con sus enseñanzas forjaron en mi persona un perfil profesional acorde a las exigencias de nuestro rol como docente. A nuestras compañeras por su apoyo incondicional por ver cristalizado nuestra carrera profesional.

MARÍA FELIPA

AGRADECIMIENTO

Un especial reconocimiento a nuestros maestros y al personal de nuestra institución de formación profesional, por ofrecernos permanentemente su apoyo en los momentos que los requerimos en el logro de nuestros objetivos profesionales.

CARLA YOVANNA

ÍNDICE

CARÁTULA	i
DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN	ii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE	viii
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiv
INTRODUCCIÓN	xv

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	18
1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	21
1.2.1. Enunciado diagnóstico	21
1.2.2. Pregunta de acción	21
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	21
1.3.1. Objetivo general	21
1.3.2. Objetivos específicos	21
1.4. HIPÓTESIS DE ACCIÓN	22
1.4.1. Unidad de análisis	22
1.4.2. Términos clave	22
1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	22
1.5.1. Justificación teórica	23
1.5.2. Justificación metodológica	23
1.5.3. Justificación práctica	23

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES	25
2.1.1. Antecedentes internacionales	25
2.1.2. Antecedentes nacionales	27
2.1.3. Antecedentes locales	29

2.2. BASES TEÓRICO CIENTÍFICAS	29
2.2.1. Bases científicas	29
2.2.1.1. Aportes teóricos de los juegos dramáticos	29
A. Aportes de Pestalozzi	29
B. Aportes de Gadamer y Maccio	30
C. Aportes de Castaño	31
2.2.1.2. Aportes teóricos de la autorregulación de las emociones	32
A. Aportes de Zimmerman	32
B. Aportes de Johnson-Laird	33
C. Aportes de Bandura	34
2.2.2. Bases teóricas	35
2.2.2.1. Juegos dramáticos	35
A. Definición	35
B. Características del juego dramático.	36
a. Genera actitudes positivas hacia la materia y aumenta la motivación.	36
b. El uso del juego dramático	36
c. Ayuda a crear una dinámica eficaz de grupo	37
d. Herramienta útil para la comunicación	37
e. Reflejo de la realidad social y cultural del momento	37
f. Medio de apoyo en los enfoques por tareas	38
g. Colabora en la mejora de la expresión oral	38
C. La escuela y el juego dramático	39
a. El Ambiente	39
b. El espacio	39
c. Materiales	39
D. Rol del docente	40
E. Dimensiones	41
a. La expresión oral	41
b. La expresión gestual	42
c. La expresión corporal	42
F. Juegos dramáticos utilizados en la investigación	43
a. Juego dramático en pequeños grupos	43
b. Juego con escenarios y juguetes	43

c. Juego dramático como juego grupal	44
d. Juego dramático como juego teatral	45
2.2.2.2. Autorregulación de emociones	45
A. Autorregulación	45
B. Las emociones	46
C. La autorregulación de emociones	47
a. Concepto de autorregulación de emociones	47
b. Las emociones básicas	47
c. Autorregulación emocional	48
d. Tipos de emociones	49
e. Etapas progresivas para el desarrollo de la inteligencia emocional	51
2.2.3. Definición de términos clave	52
2.3.1. Juegos dramáticos	52
2.3.2. Autorregulación de emociones	52

CAPÍTULO III

INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1. PLAN DE ACCIÓN	54
3.2. EVALUACIÓN DE LAS ACCIONES	58
3.2.1. Indicadores de proceso y fuentes de verificación	58
3.2.1.1. Acción N° 1	58
3.2.1.2. Acción N° 2	60
3.2.2. Indicadores de resultado y fuentes de verificación:	67
3.2.2.1. Acción N° 3	67
3.3. DIFUSIÓN DE RESULTADOS	71
CONCLUSIONES	72
SUGERENCIAS	73
BIBLIOGRAFÍA	74

ANEXO N° 1: ÁRBOL DE PROBLEMAS

ANEXO N° 2: ÁRBOL DE OBJETIVOS

ANEXO N° 3: PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

ANEXO N° 4: PROGRAMACIÓN CURRICULAR ANUAL

ANEXO N° 5: PROYECTOS DE APRENDIZAJE

ANEXO N° 7: SESIONES DE APRENDIZAJE

ANEXO N° 8: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

ANEXO N° 9: SISTEMATIZACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE
RECOLECCIÓN DE DATOS

ANEXO N° 10: MATRIZ DE CONSISTENCIA

ANEXO N° 11: EVIDENCIAS DE LA INVESTIGACIÓN

RESUMEN

La autorregulación emocional consiste en controlar y manejar nuestras reacciones emocionales, sentimientos e impulsos a través de un trabajo combinado de los centros emocionales y los centros ejecutivos. El centro emocional se encuentra en el cerebro en el sistema límbico mientras que cuando hablamos de los centros ejecutivos hablamos del lóbulo frontal, en la parte delantera del cerebro, donde se desarrollan funciones u operaciones mentales dirigidas a establecer conductas que posibilitan que podamos elegir, planificar y tomar decisiones voluntarias y conscientes.

Los procesos de autorregulación nos permiten modificar un estado emocional o volver a un estado de ánimo previo. Están muy relacionados con la aparición y mantenimiento de problemas mentales y físicos cuando se produce un fallo en dicha regulación. Utilizar estrategias de auto regulación que llamamos "desadaptativas", hace que tratemos de evitar, suprimir o reprimir una emoción. Esto trae como consecuencia que en lugar de que los pensamientos que nos producen la emoción desaparezcan se produzca el efecto contrario, es decir, haya un aumento de estos pensamientos con el consiguiente desequilibrio emocional. En este caso, desde la propuesta del estudio se trabajó el estudio denominado: LOS JUEGOS DRAMÁTICOS EN LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 CHILILIQUE, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO 2022. Cuyo objetivo general formulado fue: Mejorar la autorregulación de emociones a través de los juegos dramáticos en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.

Para evaluar el proceso de autorregulación de emociones logrado por los niños y niñas de 4 años utilizamos una lista de cotejo de Autorregulación de Emociones para la calificación de las emociones se tomó en cuenta la Unidad de Análisis, que estuvo conformada por 17 niños y niñas de 4 años.

Los resultados muestran que del 100% de estudiantes, el 94% se encontraban en el nivel de inicio; es decir no realizaban el proceso de autorregulación de sus emociones; sin embargo, en el proceso de ejecución de los juegos dramáticos se elevó el porcentaje a 62% y en la evaluación de salida lograron avanzar al 94% en la autorregulación de sus emociones. Se

concluye que un porcentaje significativo de los niños y niñas de 4 años lograron alcanzar un nivel alto en la autorregulación de sus emociones a través del juego dramático.

PALABRAS CLAVE: Juegos dramáticos y autorregulación de emociones

ABSTRACT

Emotional self-regulation consists of controlling and managing our emotional reactions, feelings and impulses through a combined work of the emotional centers and the executive centers. The emotional center is located in the brain in the limbic system, while when we speak of the executive centers we speak of the frontal lobe, in the front part of the brain, where mental functions or operations are carried out aimed at establishing behaviors that allow us to choose, plan and make voluntary and conscious decisions.

Self-regulation processes allow us to modify an emotional state or return to a previous state of mind. They are closely related to the appearance and maintenance of mental and physical problems when there is a failure in said regulation. Using self-regulation strategies that we call maladaptive, makes us try to avoid, suppress or repress an emotion. This has the consequence that instead of the thoughts that produce the emotion disappearing, the opposite effect occurs, that is, there is an increase in these thoughts with the consequent emotional imbalance. In this case, from the proposal of the study, the study called: THE DRAMATIC GAMES IN THE SELF-REGULATION OF EMOTIONS IN BOYS AND GIRLS OF 4 YEARS OF THE INITIAL EDUCATIONAL INSTITUTION N° 108 CHILILIQUE, DISTRICT AND PROVINCE OF SAN IGNACIO 2022. Whose objective general formulated was: Improve the self-regulation of emotions through dramatic games in children of 4 years of initial education of Educational Institution No. 108 Chililique, district and province of San Ignacio.

To evaluate the process of self-regulation of emotions achieved by 4-year-old boys and girls, we used) for the qualification checklist, the Unit of Analysis was taken into account, which was made up of 17 boys and girls of 4 years.

The results show that of the 100% of students, 94% were at the beginning level; that is, they did not carry out the process of self-regulation of their emotions; however, in the process of executing the dramatic games the percentage rose to 62% and in the exit evaluation they managed to advance to 94% in the self-regulation of their emotions. It is concluded that a significant percentage of 4-year-old boys and girls managed to reach a high level of self-regulation of their emotions through dramatic play.

KEY WORDS: Dramatic games and self-regulation of emotions

INTRODUCCIÓN

La autorregulación emocional es la capacidad para experimentar emociones (positivas o negativas) de forma moderada y flexible, así como la habilidad para manejarlas. Poseerla implica que la persona sea consciente de sus propias emociones, las exprese de forma adecuada y sepa controlarlas cuando dejan de ser necesarias. Es uno de los componentes más importantes de la inteligencia emocional.

Esta cualidad se adquiere a través de factores internos y externos, que determinarán el impacto de nuestras reacciones emocionales sobre nosotros mismos. El temperamento es uno de los principales factores internos y hace referencia, por un lado, a nuestra sensibilidad para experimentar emociones y, por otro, a la intensidad con que reaccionamos frente a ellas.

La autorregulación emocional se caracteriza principalmente por elementos neurofisiológicos y cuenta con un importante componente hereditario. El temperamento es determinante a la hora de regular las emociones durante los primeros meses de vida en los niños. Así, habrá bebés con una mayor sensibilidad e intensidad frente a emociones como el malestar que serán más difíciles de calmar, mientras que otros bebés, bajo las mismas circunstancias, reaccionarán de forma más moderada y se les calmará con mayor facilidad.

Desde el entorno escolar y desde el rol docente se debe incentivar el autocontrol de emociones como una forma de que los estudiantes interactúen y se incorporen de manera empática en las interacciones sociales, para ello es importante dinamizar factores externos para la autorregulación emocional.

Desde el aprendizaje; tiene que ver con aspectos educativos y se refieren al papel que tienen los padres y docentes como guías para facilitar la adquisición de la autorregulación en los niños. A medida que el niño crece intenta armonizar la experiencia, el ambiente que le rodea y los modelos de autorregulación que observa en sus figuras de apego. La madurez emocional será el resultado de esta apasionante tarea, comenzando en los primeros meses de vida y perdurando hasta la edad adulta.

Desde la adaptación social. Algunos estudios consideran que adultos con dificultades de autorregulación desde la infancia presentan un alto riesgo de inadaptación social. Por lo que la madurez emocional es un factor de protección frente a trastornos mentales como la ansiedad y la depresión.

El aprendizaje de estas habilidades se convierte así en un aprendizaje fundamental en la formación educativa de los educandos, por lo que como materia de estudio desarrollamos la presente investigación-acción denominada: JUEGOS DRAMÁTICOS EN LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 108 CHILILIQUE, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO 2022. Con el propósito de mejorar los niveles de autorregulación de emociones.

El presente informe de investigación-acción, está estructurado de la siguiente manera:

DATOS DE LA INVESTIGACIÓN: en este aspecto se especifica el título de la investigación, sede de la investigación, ubicación de la institución Educativa, beneficiarios, duración de la investigación, responsable de la investigación, asesor de la investigación y jurado.

CAPÍTULO I: que detalla el planteamiento de la investigación: descripción del planteamiento del problema, análisis crítico de la situación problemática, definición del problema que contempla el enunciado diagnóstico y la pregunta de acción, los objetivos de la investigación, la hipótesis de acción y la justificación de la investigación.

CAPÍTULO II: en este acápite describimos el marco teórico conceptual de nuestra investigación, detallamos primero los antecedentes de la investigación: internacionales, nacionales y locales, luego las bases teórico científicas a través del desarrollo de las bases científicas, bases teóricas y la definición de los términos clave.

CAPÍTULO III: hace referencia a la intervención pedagógica: el plan de acción con su respectiva negociación y ejecución, así como la evaluación de las acciones, indicadores de

proceso y resultado y las fuentes de verificación pertinentes, también se anota la forma como se difundieron los resultados de la investigación.

Este informe termina con el planteamiento de las conclusiones, recomendaciones, las referencias bibliográficas consultadas y los anexos correspondientes.

LAS AUTORAS.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el contexto de nuestro país, el Currículo de Educación Inicial, resalta el carácter fundamental del juego para el proceso de enseñanza-aprendizaje en preescolar, ya que permite a los estudiantes participar activamente con sus pares, integrando el cuerpo y la mente (MINEDU, 2016). Esta visión de utilizar el juego dramático como estrategia pedagógica en preescolar, parece ser ideal y favorecedora para todos los involucrados; sin embargo, conlleva desafíos propios de las actividades y los comportamientos que pueden suscitarse en el salón de clase. Los juegos pueden crear desorden y agitación en los estudiantes, quienes deben lograr autorregularse ante la emoción de la actividad, suponiendo un esfuerzo del docente para manejar la disciplina del grupo.

Por esta razón es que en preescolar priman las actividades de aprendizaje pasivo, en las que los protagonistas son los textos, el lápiz, las fichas de trabajo y los trazos, que aseguran el control de los estudiantes sentados trabajando sobre sus pupitres. Los juegos dramáticos, contrario a lo que se percibe, pueden ayudar a autorregular las emociones de los estudiantes si son dirigidos con instrucciones claras y con objetivos establecidos. Por ello prevalece la intención de promover metodologías basadas en el juego dramático para acrecentar las oportunidades de movimiento y aprendizaje activo, reducir el trabajo pasivo y favorecer el desarrollo socioemocional de los estudiantes preescolares. Es así como existe la necesidad de implementar juegos dramáticos dirigidos como estrategias pedagógicas, que puedan mejorar la capacidad de autorregulación de las emociones de los estudiantes.

La institución educativa seleccionada para la investigación, es una institución educativa pública, cuyo aprendizaje académico se da principalmente a través del trabajo con los textos de las materias, hojas de trabajo diseñadas por las docentes, actividades pasivas con material concreto y proyectos relacionados a las sesiones de aprendizaje. Los estudiantes de Inicial II (4 años) de la institución educativa N°108,

representó el grupo de estudio, los mismos que necesitaron cambiar de actividades con transiciones que despierten su interés, ya que su periodo de atención plena varía según su nivel de energía y necesidad de movimiento. Los estudiantes tienen dificultades para controlar su cuerpo, al sentir necesidad de desfogar sus energías. Así mismo, ciertos estudiantes tienden a aislarse durante los espacios de encuentro entre ellos, por falta de interés y de adquisición de rutinas, para alejarse del grupo y llamar la atención, este tipo de conductas genera en los niños desequilibrios emocionales en su forma de comportamiento; los mismos que en situaciones cotidianas de trabajo en aula demuestran enojos entre ellos, en algunos casos se agreden o se quitan los materiales que son propiedad de la institución educativa, se empujan o se golpean.

En este sentido consideramos que el juego dramático en la edad preescolar para estos niños de 4 años es importante en tanto que se basa en las interacciones sociales que se propician durante el juego, lo que permitirá que el individuo integre las reglas sociales; el niño aprenda la autorregulación de sus emociones que le ayude a participar activamente en el juego y mantenerse en él. La propuesta permitió que los niños de la institución educativa aprendan autorregular sus emociones a través del juego dramático guiado en la planificación curricular, como herramienta para mejorar la autorregulación de emociones de los estudiantes. Esto debido a que la estructura y dinámica de los juegos dirigidos fue propicia para promover el autocontrol, el acatamiento de órdenes y las conductas socialmente aceptadas, que resultó en una convivencia armónica basada en el respeto hacia los pares y la autoridad.

Siguiendo a Villanueva, et al. (2011) mencionan que el juego en la etapa escolar cumple una función de vital importancia que involucra fomentar la autorregulación, puesto que en la recreación los niños practican comportamientos que contemplan de otros niños, ponen en praxis las técnicas de resolución de dificultades, se adaptan a las normas y se afrontan a una diversidad de emociones que deben moderar si desean mantenerse en el juego (p.41).

Por su parte Lozano, Gonzáles y Carranza (2004), con respecto a la regulación emocional en la infancia ha recogido notabilidad en los últimos años por su comprobada influencia sobre varias áreas del desarrollo del sujeto, especialmente en el ámbito social. En el desarrollo de la autorregulación emocional en la infancia, se han

identificado causa interna, con especial énfasis sobre la maduración de las redes atencionales. Como factores exteriores, a los padres se les ha otorgado un papel importante como guías del desarrollo de la regulación emocional de sus hijos (p.2). Es por ello que la Autorregulación Emocional en el niño durante su desarrollo se da de manera progresiva a través del contacto con otros y el contexto en el que se encuentra tanto el aspecto social como el cognitivo, esta habilidad se irá estimulando con el tiempo, lo que ayudará que el niño pueda resolver problemas y encontrar estrategias necesarias para afrontarlas. Del mismo modo en el Perú, el ámbito socio afectivo no está reconocido como una competencia, pero de alguna manera está incluido en el currículo nacional del área personal social con algunas capacidades “Se valora a sí mismo” “Autorregula sus emociones”. Sin embargo, hoy en día el aspecto socioemocional es tan relevante como las diferentes áreas cognitivas, porque se consideran de gran importancia para un desarrollo integral del infante.

El reconocimiento de las emociones está introducida en el currículo nacional, en el área de personal social, como una competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, que tiene como objetivo la convivencia y participación democrática cuando se relaciona de forma considerada con todos sus compañeros desde su propia iniciativa, por medio acuerdos y normas de convivencia para el bien común. En la etapa se pretende desarrollar la importancia la habilidad de regulación emocional y desenvolvimiento social, con el propósito de que el infante encuentre la capacidad de resolución de problemas y encontrar las estrategias ya que la iniciación del niño a la etapa escolar es donde se relacionará con otros niños de su misma edad lo que hará que entienda las relaciones entre sus emociones y su comportamiento para llegar a la socialización con sus compañeros.

En el jardín de infantes del nivel inicial N° 108 del Chililique del distrito de San Ignacio se observó que las docentes desarrollan la competencia de autorregulación y socialización pero que en este caso obtienen resultados relevantes. Evidenciando que tanto las maestras como el del padre de familia son el principal modelo para los niños y es el principal apoyo. Es necesario que las docentes reconozcamos la importancia de fomentar la autorregulación emocional ya que el desarrollo de esta habilidad ayudará a incrementar la socialización con sus compañeros de aula y amigos de la comunidad.

Por lo expuesto, el presente estudio fue importante porque nos permitió establecer la relación que existió entre las variables de juego dramático y autorregulación de emociones, cuya finalidad fue determinar la relación que tiene la autorregulación para contribuir a una mejora de la socialización, ya que el preescolar en esta etapa regula sus emociones y por ende el comportamiento del niño para favorecer la convivencia entre ellos niños de cuatro años de edad. Ello permitió al niño una excelente formación mediante competencias sociales, comunicativas y afectivas entre ellas la de controlar sus emociones que tiene cada niño como el miedo, la ira y la frustración, también la resolución de problemas para que se desarrolle socialmente sin conflictos, ajustándose a reglas y normas construidas y respetadas por consenso de los grupos.

1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Enunciado diagnóstico

Los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, demuestran dificultades en la autorregulación de emociones.

1.2.2. Pregunta de acción

¿Cómo influyen los juegos dramáticos en la autorregulación de emociones, en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio 2022?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo general

Mejorar la autorregulación de emociones a través de los juegos dramáticos en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.

1.3.2. Objetivos específicos

- Diagnosticar el nivel de autorregulación de emociones en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.

- Aplicar juegos dramáticos para mejorar la autorregulación de emociones en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.
- Desarrollar sesiones de aprendizaje aplicando juegos dramáticos para mejorar la autorregulación de emociones en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique.
- Evaluar los juegos dramáticos y sus resultados alcanzados en la autorregulación de emociones en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.

1.4. HIPÓTESIS DE ACCIÓN

El uso de estrategias de juegos dramáticos mejora significativamente la autorregulación de emociones en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.

1.4.1. Unidad de análisis

Niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 108 del distrito y provincia de San Ignacio.

1.4.2. Términos clave

Juegos dramáticos

Autorregulación de emociones

1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

El estudio de investigación ejecutado, consideró necesario utilizar el juego dramático como estrategia pedagógica en preescolar, lo que conllevó desafíos propios de las actividades y los comportamientos que pueden suscitarse en el salón de clase. Desde este acápite, justificamos por su importancia el estudio teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

1.5.1. Justificación teórica. Las docentes al planificar los aprendizajes, tuvieron un mejor conocimiento y dominio teórico y práctico de lo que significó apoyar a los estudiantes en la autorregulación de sus emociones, para ello fue importante el conocimiento y uso de propuestas de algunos teóricos, que plantean estrategias para el logro de competencias de control de emociones, involucrando para ello a las docentes en el dominio teórico y didáctico de actividades, procedimientos, métodos, técnicas y modalidades de enseñanza, seleccionados con el fin de facilitar el aprendizaje que conllevó a que los niños aprendan a portarse de la mejor manera, sin necesidad de molestarse o agredirse física ni verbalmente, usando para ello caminos idóneos de respeto así mismo y a las personas.

Este esfuerzo de conocimiento permitió en los docentes, ajustar con mayor intención pedagógica el logro de competencias de los niños y niñas de educación inicial de la institución educativa N° 108 Chililique, en el logro de sus competencias de autorregulación de sus emociones.

1.5.2. Justificación metodológica. Busca la mejora de la práctica de los docentes, es decir posibilitar mayor precisión en el aprendizaje de conductas de regulación de emociones en los estudiantes, indispensable para la buena convivencia escolar, familiar y comunal. La metodología aplicada en el estudio, está configurada para identificar la dirección que se debe tomar en el procedimiento didáctico, priorizando las experiencias de control de emociones en los niños de preescolar, con el fin de lograr los aprendizajes deseados. La planificación pertinente de actividades de control de emociones ofreció las condiciones adecuadas para la realización del trabajo en aula. En este caso nuestra propuesta estuvo centrada en que los estudiantes mejoren significativamente el control de sus emociones, que demuestren su cohesión en la formación de su identidad controlando favorablemente su cuerpo.

1.5.3. Justificación práctica. Lo que se destaca en nuestra investigación es que el estudio está enfocado en desarrollar habilidades en la que los niños y niñas aprendan a controlar sus emociones, utilizando para ello el juego dramático, con esta propuesta de investigación contribuiremos a que los niños y niñas

aprendan actuar de manera más responsable, sin agresiones a las personas de su entorno, controlando sus diferentes actuaciones al participar en actividades de trabajo o espacios lúdicos, estos logros de habilidades les sirvió para insertarse mejor en el contexto de las buenas relaciones de convivencia, con mejores interacciones en su entorno social, familiar, la escuela y comunidad.

Por otro lado, la investigación contribuyó en el mejoramiento de la formación integral de los niños y niñas de educación inicial, cuyos resultados logrados fueron motivaciones para que otros investigadores se interesen en esta temática de estudio.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Antecedentes internacionales

Areste (2018) En la tesis “Las emociones en Educación Infantil: sentir, reconocer y expresar”. Presentada a la Universidad Internacional de la Rioja, España. Arriba a las siguientes conclusiones:

- Se realizó una propuesta de un programa emocional denominado: Las emociones en educación infantil: Sentir, reconocer y expresar, cuyo documento insiste en la necesidad de autorregular las emociones para la resolución de conflictos en cada aula de clase teniendo como objetivo principal favorecer el reconocimiento y expresión de emociones con alumnos de cuarto año de educación infantil, para lograr el objetivo se manejó una metodología activa y globalizadora.
- Por otro lado, presenta un modelo de intervención que abarca una de las teorías más importantes en el desarrollo emocional de Goleman que no solo relacionaba la emoción con los sentimientos, sino que lo vinculaba también a la parte psicológica y biológica “la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos, los sentimientos de los demás, motivarnos y manejar adecuadamente las relaciones que sostenemos con los demás y nosotros mismos”.

Vallejo (2018) En la tesis: “Las emociones en Educación Infantil”. Presentada a la Universidad de Cantabria, España. Arriba a las siguientes conclusiones:

- El tema central es el conocimiento e identificación de diversas emociones en la educación infantil que guían el comportamiento de los individuos en la que se tiene en cuenta cómo la inteligencia emocional favorece el desarrollo de la empatía, el control emocional y la expresión de sentimientos, en este orden de ideas este documento hace referencia a todas las capacidades

emocionales que como seres humanos poseemos, que se encuentran englobadas en el concepto de Inteligencia Emocional.

- En su metodología activa e inductiva de carácter eminentemente global e integrador proponiendo juegos y actividades lúdicas, participativas, motivaciones, afectivas entre otras; esta metodología según Vallejo, abarca dimensiones sociales y afectivas de un buen desarrollo emocional; las emociones en lo establecido en el documento son: Un aspecto fundamental en el ser humano, por ello hay que trabajarlas durante toda la vida para poder llegar a ser competentes en los diferentes ámbitos de la vida.

Sayas (2017) En la tesis: “La inteligencia emocional en la crianza de los hijos: Relación entre familias nutrientes e inteligencia emocional”. Presentada al Colegio oficial de psicología de Cataluña. Arriba a las siguientes conclusiones:

- Proporciona información para el magisterio de Educación privada en Zaragoza, que presenta una propuesta de actividades de regulación emocional, para prevenir los problemas de conducta en la educación primaria, donde se hace hincapié en uno de los componentes de la inteligencia emocional (IE) como es la autorregulación a través de actividades para que los estudiantes puedan prevenir los problemas conductuales.
- Según nuestras investigaciones, guardan relación con aspectos familiares, personales y escolares que se presentan en coordinación con la escuela y la familia representadas en el estilo educativo parental, temperamento, contexto y el apego, prediciendo tales conductas, en las que se requiere desarrollar aspectos socioemocionales y aprendizaje de estrategias fundamentales para la regulación emocional. La autorregulación está considerada como un rasgo estable en el tiempo y busca prevenir la aparición de problemas de conducta mediante estrategias que servirán en etapas posteriores al ciclo primario.
- Se hace necesario que no solo en el hogar, sino también en el contexto escolar y la sociedad se disponga de habilidades y estrategias de autocontrol emocional para las situaciones que puedan llegar a ser conflictivas, utilizando estas situaciones como oportunidades para el aprendizaje,

enseñando a los estudiantes a ser buenos ciudadanos mediante la formación en competencias sociales y emocionales prácticas.

- En el contexto en que se pueden presentar situaciones conflictivas o haber riesgo futuro de su presencia como lo es el educativo, es importante la enseñanza de estrategias de autorregulación emocional y control de los impulsos para las actitudes en los niños frente a las otras personas en el proceso de la regulación en la conducta.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Casabó & García (2019) En la tesis: “Arte terapia y educación emocional Mini Artistas: Viaje al centro del corazón”. Presentada a la Universidad Cesar Vallejo-Trujillo. Arriban a las siguientes conclusiones:

- Pretende fomentar la educación emocional en aula, específicamente en educación inicial, planteando como objetivo promover la expresión de las emociones, sentimientos, frustraciones, miedos, entre otros, hasta ser capaz de reconocerlas y así lograr expresarlo de forma verbal, todo ello, con el fin de desarrollar las habilidades sociales en los pequeños.
- Se comenzó implementando un formulario para los docentes del establecimiento, con el fin de comprobar que los mismos estaban conscientes de la falta de proyectos de desarrollo emocional innovadores. Las autoras concluyen que a pesar de no haber logrado llevar a cabo el proyecto en ese centro educativo pueden dar fe, luego de lo estudiado, que el arte terapia resultaría efectiva como disciplina para el reconocimiento emocional en los niños y niñas desde un lenguaje más alegre y menos invasivo.

Meza (2018). Regulación emocional en adolescentes del colegio Príncipe de Asturias -Villa el Salvador, Lima. Presentada a la Universidad Inca Garcilaso de la Vega. Arriba a las siguientes conclusiones:

- La regulación emocional de los adolescentes del Colegio Príncipe de Asturias es de nivel bajo en un 53% de los casos, producto de un conjunto de factores internos y externos que no favorecen al control y estabilidad emocional de los estudiantes.

- En la dimensión conciencia se determinó que en un 54% obtuvo un nivel medio de regulación emocional, lo cual significa que los adolescentes presentan ciertas habilidades que les permite contactar con el momento presente observando, describiendo y participando de su experiencia emocional.
- Respecto a la dimensión rechazo se determinó que un 60 % obtuvo un nivel bajo de regulación emocional. Esto da a conocer que los adolescentes reaccionan de forma negativa a su experiencia emocional, y que el contexto académico podría no estar favoreciendo un ambiente favorable.
- Se encontró un nivel bajo (65%) en la dimensión estrategias en los adolescentes participantes, lo cual sugiere que los participantes no poseen habilidades para regular su estado emocional y manejar emociones extremas, por lo que suelen perder el control.
- En la dimensión metas se determinó que la mayoría de participantes en 53% obtuvo un nivel bajo, lo cual significa que los adolescentes tienen una acción deficiente en el cumplimiento de objetivos, poniendo en riesgo su futuro proyecto de vida.

Morales, R. (2019) En la tesis: “Estrategias de regulación emocional cognitiva y resiliencia en niños de una institución educativa inicial particular de Lima Metropolitana”. Presentada a la Universidad Ricardo Palma.

Se concluye que:

- Existe relación altamente significativa entre las estrategias funcionales de la regulación emocional cognitiva y la resiliencia total. Del mismo modo, existe una relación altamente significativa e inversa entre las estrategias disfuncionales de regulación emocional cognitiva y el factor personal de la resiliencia.
- Existe una relación altamente significativa entre las estrategias funcionales de regulación emocional cognitiva con el factor de aceptación de uno mismo y de la vida de la resiliencia.
- No existe relación entre las estrategias disfuncionales de la regulación emocional cognitiva con la resiliencia total.

- No existe relación entre las estrategias disfuncionales de regulación emocional cognitiva con el factor de aceptación de uno mismo y de la vida de la resiliencia.
- No existe diferencias significativas en las estrategias de regulación emocional cognitiva al considerar el sexo. Tampoco no existe diferencia en los factores de la resiliencia: competencia personal y el factor de la aceptación de uno mismo y de la vida al considerar el sexo.
- No existe diferencia en los factores de la resiliencia: competencia personal y el factor de la aceptación de uno mismo y de la vida al considerar las carreras de estudio. Tampoco no existen diferencias significativas en las estrategias funcionales de regulación emocional cognitiva al considerar los semestres de estudio.

2.1.3. Antecedentes locales

Habiendo investigado sobre estudios relacionados a Juegos dramáticos en la autorregulación de emociones en niños y niñas de 4 años en los diferentes archivos del Instituto Superior Pedagógico Público “Rafael Hoyos Rubio”, no hemos identificado investigaciones relacionadas a nuestra propuesta de estudio.

2.2. BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS

2.2.1. Bases científicas

2.2.1.1. Aportes teóricos de los juegos dramáticos

A. Aportes de Pestalozzi

La postura de Pestalozzi (2016, p. 69), acerca de que los procesos de aprendizaje deben ser un equilibrio entre la cabeza el corazón y la mano es importante plantear desde la fraseología, acciones pedagógicas, que no solo se enfoquen en el diagnóstico de la problemática, en ese primer momento del ver; sino que se establezcan vínculos recíprocos de sensibilización (animador y participante) que permitan humanizar los procesos y los

contextos. Esta propuesta decide explorar con algunos instrumentos pre-establecidos, que permiten resultados puntuales, sin embargo la construcción del juego dramático, es realmente el instrumento que desaloja los tecnicismos, hacia las necesidades humanas de los participantes, a través de prácticas escénicas espontaneas y libres, que nos den una reflexión más amplia de la problemática. En cuanto al juzgar, esta propuesta del juego dramático como técnica de investigación pretende establecer pautas experimentales y dinámicas, que rompan con los paradigmas de acción pasiva y tradicional, que traen consigo discursos teóricos que distancian la vivencialidad cotidiana de la reflexión y la interiorización intelectual. Se busca incluir métodos y técnicas, que permitan liberar al niño de ese peso acartonado de entrevistas, centrándose en propuestas teóricas, humanísticas, en miras de un acercamiento del individuo al accionar colectivo como herramienta de transformación social. El actuar, no solo constituirá la lectura de recolección de datos para investigación, la estructuración y aplicación de los procedimientos teóricos escogidos para los fines específicos, sino que se pretende que los sujetos inmersos en el contexto a intervenir (participantes y animador), se identifiquen con dichos planteamientos, que se tenga claridad de su finalidad y eficacia dentro de la experiencia vivencial, que se direcciona hacia objetivos de transformación social. Este actuar debe resignificarse a partir del individuo mismo, desde su trabajo y resolución problemática, de su propia meta cognición

B. Aportes de Gadamer y Maccio

Por lo tanto el juego dramático en sentido característico de la autorepresentación, es para Gadamer, (1996, p. 151) “la entrega de sí mismo a las tareas del juego es en realidad una expansión de uno mismo. La auto-representación de juego hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, representándolo” Por todo lo anterior el juego, es la expresión lenguajes artísticos y de otras formas de comunicación es por ello que imitación, la representación, la simbolización y la interpretación son vivencias del jugador. En este orden y dirección todo acto expresivo se basa

en un movimiento de doble interpretación: a del mundo exterior hacia el niño (impresión) y del niño hacia el mundo exterior (expresión).

Para (Maccio, 1998) reconoce tres elementos que facilitan la impresión como: la tranquilidad, la receptividad y el pensamiento personal. Hecha la observación anterior, durante varios años se han diseñado modelos para el juego dramático, destinados no solo, a la didáctica de la educación artística, pero varios autores como (Motos, 1996, p. 63) han comprobado que es aplicable a cualquier método de trabajo, por ello la estrategia del juego dramático como un proceso creador para recolectar información en una investigación.

Este es clasificado en varias etapas.

- **Preparación:** situación del sujeto en el clima favorable con los medios adecuados para crear.
- **Incubación:** elaboración interna del ejercicio dramático; información, tanteo, análisis de la situación y búsqueda de soluciones.
- **Iluminación:** plasmar una nueva idea o fijación de la mejor solución encontrada.
- **Revisión:** Evaluación de los resultados; experimentación, corrección y puesta en práctica.

C. Aportes de Castaño

El juego dramático puede definirse como una técnica práctica para la investigación con niños cuyos aportes del juego dramático hace a la investigación como técnica de recolección de datos puesto que utiliza las herramientas del teatro (situación, acción, conflicto, personajes, diálogo, etc.). Para desarrollar la personalidad a través de la experiencia creativa, renovando los métodos de aprendizaje y motivando la enseñanza. La expresión dramática de acuerdo a las nuevas corrientes teóricas constructivistas acerca del proceso de aprendizaje utilizará las “técnicas” del arte escénico, para obtener logros a nivel investigativo en una forma más empírica, menos estresante, y por supuesto muy distante de los cánones tradicionales y

metodologías pasivas de investigación. (Castaño, M, 2000, p. 40). Al aplicar el juego dramático como técnica, el propósito no es formar actores, sino encaminar al participante a escenarios donde pueda expresarse libremente y desarrollar potencialidades holísticas. En primer lugar, se entiende por técnica a la exposición sistemática de objetivos, contenidos, metodología, actividades que propone el investigador. Propone una dominación de la competencia pedagógica, donde se pongan en juego estrategias, que favorezcan el proceso del juego dramático como proceso de enseñanza- aprendizaje, ésta debe posibilitar un diagnóstico de las necesidades de población, los objetivos y planificación de trabajo, el tiempo en el que se desarrollará, los procedimientos a utilizar y la evaluación. Recreando un aprendizaje recíproco entre el niño y el investigador. Esta técnica respeta las posibilidades de motivación del niño, teniendo en cuenta su evolución y desarrollo dentro del contexto en que se encuentra. Por su carácter lúdico la expresión dramática, requiere de un trabajo competitivo y de esfuerzo que deja de serlo cuando se convierte en juego para transformarse en un proceso liberador y equilibrado, en los aspectos emocionales del sujeto, debido a la exposición que tiene éste, a profundizar en las dimensiones artísticas, de la percepción, la sensación y el acto creativo, herramientas al servicio de la triangulación de información.

2.2.1.2. Aportes teóricos de la autorregulación de las emociones

A. Aportes de Zimmerman

Zimmerman (2001, p. 49) presentó hace ya más de una década, actualizando las conclusiones y sus aplicaciones educativas, así como presentando la evidencia empírica sobre cuál de las teorías tiene mayor efecto en el aprendizaje. Los cinco procesos a partir de los cuales se examinarán las siete teorías autorregulatorias son:

- Cuál es el origen de la motivación para autorregularse.
- Cómo se toma conciencia de la autorregulación.
- Cuáles son los procesos autorregulatorios fundamentales.

- Cómo influye el entorno social y físico en la autorregulación y, por último.
- Cómo se adquiere la capacidad autorregulatoria.

Antes del análisis de los procesos es preciso preguntarse en qué consiste la autorregulación. La autorregulación es un “proceso formando por pensamientos auto-generados, emociones y acciones que están planificadas y adaptadas cíclicamente para lograr la obtención de los objetivos personales” (Zimmerman, 2000 p. 14). De esta forma la autorregulación hace referencia a las estrategias de aprendizaje que los alumnos activan cuando están trabajando para alcanzar las metas que se han fijado para sí mismos. En la actualidad la investigación ha demostrado que ser capaz de autorregular adecuadamente el propio trabajo resulta crucial en el rendimiento académico de los alumnos en todos los ciclos educativos (Dignath y Büttner, 2008; Dignath, Büttner y Langfeldt, 2008; Zimmerman, 2011). Por ello precisamente la relevancia de entender cómo se complementan las diferentes teorías sobre autorregulación y en qué puntos divergen.

Según Zimmerman (2001) las investigaciones sobre autorregulación aplicadas al campo educativo empezaron hacia finales de los años 70, estando dirigidas a esclarecer el impacto de determinados procesos (establecimiento de metas, autoeficacia, auto-instrucción, aprendizaje de estrategias y auto-control) en el aprendizaje. A mediados de los 80 se fueron estableciendo teorías en torno a algunos de estos procesos, algunas de las cuales se consolidaron. En la actualidad hay siete grandes teorías sobre aprendizaje autorregulado (Zimmerman, 2001), estando algunas de ellas mejor estructuradas y explicando con más exactitud el proceso autorregulatorio, y todas han tenido importancia para el desarrollo de este campo.

B. Aportes de Johnson-Laird

Para los investigadores de la teoría del procesamiento de la información Johnson-Laird, (1988, p. 76) la motivación para autorregular el propio

comportamiento ha tenido históricamente poca relevancia. De acuerdo a esta teoría la modificación y ajuste de la actividad se producen de manera automática en función de la información a la que el sujeto presta atención en cada momento. A consecuencia de ello los teóricos del procesamiento de la información se han centrado en el estudio del proceso mediante el cual los sujetos realizan una actividad, en ocasiones comparando la ejecución de expertos y novatos.

Esta aportación es importante, porque si se quiere ayudar a los alumnos a autorregular sus procesos de aprendizaje una de las cosas que habrá que posibilitar es la interiorización del proceso experto, es decir, que aprendan a hacerla como lo realizan los expertos. No obstante, en los últimos años esta teoría ha sido ampliada mediante la inclusión de algunas variables motivacionales, siendo la principal la percepción de autoeficacia (Carver y Scheier, 1990; Winne, 2001; Winne y Hadwin, 2008).

Así, se supone que si la persona considera que no va a ser capaz de alcanzar una meta porque no sabe cómo hacerlo, es decir, porque no posee un “programa” que pueda servirle de guía, no se va a poner a trabajar para alcanzar dicha meta. Es un hecho que la ausencia de expectativas de autoeficacia desmotiva, por lo que la referencia a las mismas es un aspecto positivo del desarrollo reciente de esta teoría. Sin embargo, ni siquiera en estos trabajos más recientes se explica con claridad de dónde viene la motivación inicial para empezar la actividad, esto es, se omite la referencia al papel de los incentivos. Debido a ello, esta teoría no explica de forma completa el origen de la motivación para autorregularse.

C. Aportes de Bandura

Para la teoría sociocognitiva Bandura, (1997, p. 62) las fuentes principales de motivación para autorregularse son las metas personales, la percepción de autoeficacia y las expectativas de resultado. En primer lugar, se considera que el alumno autorregula su comportamiento cuando tiene interés por alcanzar

unas metas determinadas. El problema es que no siempre estas metas son positivas para el aprendizaje. Por ejemplo, un alumno puede poner en marcha conductas encaminadas a evitar ir al colegio un día de examen. Por lo tanto, los profesores han de intentar usar pautas instruccionales que fomenten en los alumnos metas dirigidas al aprendizaje. En segundo lugar, esta teoría subraya la importancia de las expectativas de auto-eficacia y de resultado, expectativas que pueden hacer que el alumno esté más o menos motivado para alcanzar las metas. Si las expectativas del alumno le hacen sentirse capaz de tener éxito es más probable que esté motivado para autorregularse, ocurriendo lo contrario si piensa que podría fracasar. En resumen, para la teoría sociocognitiva el origen de la motivación para autorregularse en una actividad está en la interacción entre las metas personales, las expectativas de autoeficacia y las expectativas de resultado.

2.2.2. Bases teóricas

2.2.2.1. Juegos dramáticos

A. Definición

Según Tejerina, al citar a Motos & Tejedo (1983, p.7): señala que, el juego dramático es la representación de una situación realizada por unos intérpretes que previamente han aceptado unos personajes. El juego dramático es interpretado, como una herramienta didáctica que potencia mediante el juego la expresión y la comunicación con los otros, la imaginación, la creatividad, la espontaneidad y las habilidades sociales enmarcados dentro de los juegos. Además de ser una práctica con los niños en la cual también interfiere el docente, y en la que es un niño más que juega lo que permite que la actividad no se desligue del objetivo o del tema propuesto por él, sesiones antes.

Por otro lado, Tejerina. I (2004, p. 68), explica que el juego dramático, es el medio fundamental para ampliar la capacidad de empatía hacia los demás. Estos aportes, permiten reconocer que los juegos dramáticos son un

eje fundamental de experiencias que el niño manifiesta con libertad, teniendo como resultado el desarrollo de la comunicación con su entorno en diferentes lenguajes. Así mismo, los juegos dramáticos incrementan en los niños y niñas su creatividad, la iniciativa, fantasía, la originalidad, pensamiento crítico, resolución de habilidades sociales que le facilitarán el aprendizaje creativo, y la vinculación afectiva con el entorno. Por lo tanto, el juego dramático se constituye en una herramienta fundamental para la enseñanza- aprendizaje, en el que el docente acompaña a los niños durante este proceso.

B. Características del juego dramático

Boquete (2014, p. 271) precisa las siguientes características de los juegos dramáticos:

a. Genera actitudes positivas hacia la materia y aumenta la motivación

La utilización del juego dramático en la enseñanza de lenguas busca la motivación del estudiante y la del profesor, de modo que favorece el desarrollo de la confianza y de la autoestima del alumno (y, por qué no, la del profesor), ya que se trata de una experiencia satisfactoria que proporciona un alto nivel de implicación emocional e intelectual mediante la participación activa; fomenta la confianza del alumno en sí mismo y en su capacidad para poder comunicarse, ya que se valora la comunicación efectiva por encima de la comunicación correcta; es una forma eficaz de amortiguar el sentimiento de error y la frustración que ello conlleva; desarrolla la fantasía y anima a los estudiantes a usar la lengua de una forma creativa; ofrece al alumno la posibilidad de utilizar la lengua libremente con actividades abiertas donde los alumnos no se limitan a responder o rellenar, sino que deben poner en juego la decisión y la toma de iniciativa.

b. El uso del juego dramático

Favorece la creación de actitudes positivas hacia la asignatura en que se emplea, pero supone, además, una mejora hacia las clases en general,

hacia el centro escolar y hacia el grupo al que pertenecen los sujetos y sirven como elemento de disfrute en el aula. Para Motos (1993, p.75): Ello significa que los sujetos disfrutaban con las actividades que realizan y encuentran placer en ellas. Por lo tanto, los procedimientos didácticos basados en el lenguaje dramático estimulan a que los sujetos disfruten con las actividades que están realizando.

c. Ayuda a crear una dinámica eficaz de grupo

El juego dramático colabora a la formación de grupos compactos, en un clima de cooperación, gracias a dinámicas y hábitos de grupo. Las actividades teatrales fomentan la destrucción de las barreras individuales y permiten conocer al otro en mayor profundidad. El alumno interrelaciona con sus compañeros y coopera con ellos para comunicarse en el contexto adecuado, aprende a relacionarse con ellos y desarrolla estrategias para ello, dentro del cumplimiento de una serie de reglas establecidas. Desde el punto de vista del individuo, estas actividades permiten atender al alumno en particular, teniendo en cuenta sus intereses, aficiones y experiencias. A su vez, cada alumno aporta algo de sí al grupo con la expresión de su personalidad, sus reacciones y su relación con los demás, lo que supone un enriquecimiento personal y la creación de un clima de trabajo en equipo, a partir del cual es más fácil y motivador el aprendizaje de una lengua.

d. Herramienta útil para la comunicación

Las actividades de dramatización crean situaciones que permiten a los aprendices interaccionar de una manera natural; gracias a la negociación del significado que suele darse en las improvisaciones, los estudiantes investigan sobre los conceptos que posee de la lengua meta y afianzan los que ya se tienen de ella.

e. Reflejo de la realidad social y cultural del momento

El juego dramático puede servir para recrear situaciones de la realidad exterior del aula, lo cual ayuda a atenuar la artificiosidad de muchos de

los materiales didácticos y de las actividades lingüísticas utilizados en el aula.

El teatro facilita el encuentro de los estudiantes con una variedad de experiencias lingüísticas, situadas en contexto, que difícilmente podrían estar disponibles de otra manera. Cuando juegan a imitar situaciones, los alumnos experimentan con la aplicación de diferentes registros sociales y toman conciencia del estrecho vínculo que existe entre lengua y contexto. Es idóneo para producir un lenguaje auténtico y hacer un uso real del mismo; ayuda al alumno, asimismo, a comprobar la eficacia de las estructuras gramaticales y el léxico que se estudian en estas sesiones.

f. Medio de apoyo en los enfoques por tareas

El juego dramático complementa la metodología del enfoque por tareas. Como preparación para la tarea final (la representación teatral), el alumno realiza una serie de tareas intermedias o facilitadoras (juegos de exploración dramática, improvisación, mímica y voz, análisis de la obra, orientaciones en la puesta en escena, etc.).

g. Colabora en la mejora de la expresión oral

Ayuda a desarrollar la fluidez en el trabajo de las destrezas lingüísticas, sobre todo en la expresión y comprensión orales, algo primordial en el aprendizaje de una lengua y que la enseñanza tradicional desatiende a menudo. Además, la variedad y flexibilidad de las actividades basadas en el juego dramático pueden ser de gran utilidad a la hora de plantear el estudio de los contenidos teóricos. La aplicación de técnicas teatrales ofrece un completo repertorio de ejercicios y actividades de articulación, respiración, proyección y entonación que pueden emplearse para incrementar la conciencia de los estudiantes sobre su propia voz y ayudarles a ser más flexibles en su uso del habla. Estas técnicas pueden ser una herramienta útil para el estudio de aspectos supra segmentales de la pronunciación (como la entonación, el acento, el ritmo, la calidad de la

voz, etc.). La entonación, por ejemplo, es fundamental para comprender la intención del hablante.

C. La escuela y el juego dramático

Unicef (2010, p.13) señala que los juegos dramáticos favorecen enormemente las experiencias en los estudiantes al permitirles representar situaciones de la vida cotidiana que se dan en su entorno, adquiriendo por tanto conocimientos sobre los roles, situaciones que los niños desconocen de su vida cotidiana. También se dan en situaciones del mundo fantástico. Para lograr que este se pueda dar, es importante considerar los siguientes componentes:

- a. El Ambiente.** Instalar un ambiente acogedor, libre de mobiliarios, permite en el niño desplazarse con libertad. Contar con los materiales apropiados para que ejecute un trabajo compartido con sus pares y pueda actuar con libertad para expresarse a través de variadas experiencias concretas.
- b. El espacio.** Para impulsar la vivencia del juego dramático en la educación inicial, es indispensable que el ambiente este adecuado, el espacio debe amplio y libre de mobiliarios de modo que el niño disfrute libremente de sus movimientos. Si el espacio es reducido, los niños pueden tropezar y chocarse. Si el espacio es amplio los niños se dispersan y no se concentran. Se debe tomar en cuenta el espacio observando que los niños al estirar sus brazos no se choquen con sus pares e incluso se puede demarcar con cintas su espacio para apoyarlos a reconocer sus límites.
- c. Materiales.** Otro recurso indispensable que forma parte del juego dramático son los materiales y objetos, que son un instrumento determinante para el desarrollo de la imaginación y de la experimentación creativo-simbólica. Propiciando en el niño la capacidad de modificar el uso de los objetos: escenarios, construcción de materiales, transformaciones del espacio, creación de contextos, etc. De

acuerdo con Navarro (2006), el juego dramático permite crear nuevos espacios y establecer nuevos roles propuestos por el grupo.

D. Rol del docente

Según Tejerina (2004, p. 42) el juego dramático favorece el aprendizaje vivencial, ya que se da de manera natural por ser un medio motivador, el cual requiere de la expresión dramática del niño. Por consiguiente, es importante impulsar la participación de los niños para que puedan desenvolverse con seguridad en su entorno.

Además, Castillo (2011, p. 48) resalta que se debe crear de un clima de respeto que beneficien la intervención, junto a una motivación positiva, favorece el desarrollo del juego rico de naturalidad y frescura, quedando las reglas alejadas por la propia acción lúdica que se manifiesta de una manera innata. Por consiguiente, el docente interviene en el juego estimulando la participación y la comunicación sin ejercer reglas o imposición en el grupo.

Añade, Baldwin (2004) que el rol de los docentes supone:

- Establecer propuestas y acuerdos junto con los niños y niñas en las diferentes actividades.
- Amplia la escucha activa hacia sus estudiantes.
- Acompañar en cada actividad que propongan los niños.
- Evitar intervenir en el juego salvo que sean ellos quien la involucren.
- Crear un ambiente acogedor.
- Transmitir confianza evitando valerse de control al imponer su autoridad.
- Elegir estrategias dramáticas seguras y de acuerdo a su edad.
- Elegir temas motivadores tomando en cuenta el interés del niño.
- Brindar estrategias activas y reflexivas para beneficiar el aprendizaje de sus conocimientos y sus sentimientos.
- Promover la interrelación entre sus pares.
- Favorecer al hallazgo de conocimiento a la creación que cuentan los niños formulando preguntas y repreguntas.

- Evaluar sobre lo aprendido para que el niño tenga la capacidad de reflexionar.

E. Dimensiones

Ponce (2013, p. 43) expresa que los beneficios del juego dramático en cuanto a la expresión verbal mejoran significativamente el lenguaje oral en cuanto a la dicción, fluidez, claridad, vocabulario; ayuda a desarrollar la expresión corporal expresando los sentimientos y emociones, ayudando a tener una buena relación con sus compañeros a través de los trabajos en equipo apoyándose los unos con otros, conectando sus emociones y reflexionando entendiendo de diferentes maneras la forma de observar el mundo, sintiéndose más seguro de sí mismo, estimula la creatividad y la imaginación por la forma de los personajes, comprendiendo mejor que las personas deben tener los valores bien puestos.

Los juegos dramáticos potencian tres dimensiones: la expresión oral, la expresión gestual y la expresión corporal.

- a. La expresión oral.** La expresión oral es un proceso natural, que se obtiene por medio de la interacción social, se emplea en multitud de contextos, debido a que siempre está presente se requiere potenciarla en el aula desde el nivel inicial. Reyzábal (1993) define la comunicación oral “Como la base fundamental en la educación de los niños, adolescentes, jóvenes y adultos, ya que es a través de esta que los seres humanos se organizan en comunidades para crear actos de vida”. La expresión oral es parte esencial para desarrollar la comunicación de todo ser humano por ende no se puede dejar de lado a ninguna de estas destrezas, la comunicación nace con la persona, nuestra labor es fomentar, desarrollar, crear momentos, situaciones para alcanzar óptimos resultados de expresiones orales, en los niños y niñas de edades tempranas hasta adultas para que sean personas muy comunicativas y este proceso les abra un sinnúmero de oportunidades a lo largo de su vida.

b. La expresión gestual. Mirallas (2007) explica que el gesto dimensionado desde el cuerpo, se puede entender como “un acto no lingüístico que hace parte esencial del lenguaje, que ha servido a la humanidad para comunicarse” (p. 290). En este sentido, es un proceso dinámico esta transmisión de mensajes cuerpo a cuerpo, convirtiéndose en parte integral del proceso comunicativo, sobre todo si se trata de la comunicación no verbal. El gesto es importante porque demuestra los movimientos de nuestro rostro.

La expresión gestual tiene como ventaja resaltar, vivenciar el pensamiento y prestar atención rápida que se da en el rostro al acompañar las palabras, sin gestualidad, ni exagerar con la pantomima. El gesto muestra el estado de ánimo de una persona, un rostro firme de felicidad, dolor, tristeza, miedo etc. En la comunicación se utiliza códigos no verbales como las posturas, las miradas que determinan movimientos, etc. La expresión gestual ayuda a mantener una relación armoniosa con el espectador que es el público y dominar totalmente la sala.

c. La expresión corporal. Según Arteaga, (2003, p. 25) aporta su propia definición de expresión y comunicación corporal como: “lenguaje que se convierte en materia educativa y se utiliza para el desarrollo potencial de la capacidad expresiva del ser humano”, con el fin de ir fomentando el conocimiento personal, el lenguaje corporal y la exteriorización de los sentimientos internos del individuo a través de gestos, posturas y movimientos expresivos”.

Así mismo, Lacárcel (2011) sostiene que la expresión corporal es más creíble que el lenguaje oral porque el primero en mención nos brinda mayor información ya que continúa en la mente a pesar de que el lenguaje oral la utilizamos con mayor frecuencia.

F. Juegos dramáticos utilizados en la investigación

a. Juego dramático en pequeños grupos

Estructura del juego

Este tipo de juego es el que surge cuando la sala asume el formato de rincones o sectores como es el caso del juego trabajo. En particular el sector de dramatizaciones. El escenario, los objetos disponibles, la propuesta anticipada del maestro orientarán el juego. El guión dramático no está determinado. Se construye a lo largo del juego.

Rol docente

Interviene esporádicamente durante el desarrollo del juego ya que la simultaneidad de propuestas en los diferentes sectores es muy demandante. Es importante entonces la observación del juego dramático antes de intervenir ya sea jugando o dando sugerencias o indicaciones.

Rol niños

Cada niño elige el rincón o sector. El rol asumido depende de la escena posible en el rincón. Puede jugar en pequeños grupos o en forma individual.

b. Juego con escenarios y juguetes

Estructura del juego

La acción dramática se desplaza del sujeto niño al objeto maqueta-juguete. Esta puede estar sobre la mesa o en el piso. Se organizan diferentes grupos dado que por cada escenario no es conveniente contar con más de tres niños. El guión dramático no está predeterminado. Es el movimiento de los objetos (aún en silencio) el que marca la secuencia de juego. La utilización de “maquetas” o “escenarios con juguetes” es muchas veces el modo en que los niños resuelven el juego cuando están solos o los temas son difíciles para asumir roles. Pensemos en jugar a la granja. En este caso, los niños mueven los animalitos en sus corrales, les

hacen hablar, los llevan fuera, etc. Difícilmente (aunque no imposible) sería transformar la sala en una granja.

Rol docente

Interviene esporádicamente durante el desarrollo del juego. Selecciona los objetos y facilita la construcción de los escenarios.

Rol niños

Dados los objetos, los niños construyen “por fuera de sí” el juego. El objeto guía el diálogo y la acción. Los escenarios pueden ser individuales o a lo sumo para tres niños simultáneamente.

c. Juego dramático como juego grupal

Estructura del juego

Sobre la base de un tema (el supermercado, los castillos y sus habitantes, la casita, etc.), toda la sala se transforma en el escenario que sostiene el tema. El juego se inicia con la organización del espacio, la selección de materiales, la distribución de roles y la asignación de un período de tiempo para jugar. La escena será más o menos compleja, según la variación de escenarios y la secuencia o guión posible de ser jugado, por ej.: si el tema es “El supermercado”, se puede contar con el supermercado y la casa. Esto permitirá asumir roles (comprador, vendedor, repositor, cajero, etc.) y realizar acciones diversas orientadas por el tema (recorrer las góndolas, comprar y pagar, ir a la casa y cocinar, volver al supermercado, reponer la mercadería, etc.).

Rol docente.

Asume el rol que facilita el desarrollo del juego. Participa del juego y sostiene el guión a lo largo del tiempo que dura la propuesta.

Rol niños.

Dada la situación, se distribuyen y asumen roles en función del tema elegido. Los roles suelen ser complementarios en función de los escenarios.

d. Juego dramático como juego teatral

Estructura del juego

Aparecen dos espacios diferenciados: el de la actuación y el de los espectadores. El guión dramático está predeterminado por el cuento, la poesía, o la canción que se dramatiza. En este caso, los niños dramatizan escenas seleccionadas y no todo el relato. El objetivo es representar un fragmento, disfrutar al introducir pequeños cambios según quien asuma el personaje y la tensión que le asigne a la escena. No es propio del juego utilizar esta forma para "galas", "ensayos para actos", etc. De ser así perdería el carácter lúdico que estamos tratando de rescatar.

Rol docente

Es el director de escena: distribuye los roles, facilita la interpretación y la memoria del guión, señala el comienzo y el fin de la actuación, define los espacios de la actuación y de los espectadores.

Rol niños

Doble rol: algunos niños actúan (actor) y otros observan e interpretan lo actuado (espectador). Los niños pueden decidir actuar o no. Es decir, la actuación es voluntaria.

2.2.2.2. Autorregulación de emociones

A. Autorregulación

Según Alabau, I. (2021, p. 75). La autorregulación es una de las competencias personales que nos permite plantearnos metas y dirigirnos hacia ellas. Por lo tanto, es un proceso de autodirección. Asimismo, es una capacidad que resulta vital para la adaptación al medio y un adecuado ajuste tanto personal como social.

La misma autora, manifiesta que el concepto de autorregulación se define como la capacidad de control y gestión tanto de los pensamientos, emociones, acciones como motivación mediante una serie de estrategias personales que permiten tanto

la consecución de objetivos como la evitación de resultados no deseados. Asimismo, la habilidad autorregulatoria permite el análisis del entorno, dar una respuesta a él y una modulación de esta reacción con el fin de promover una adaptación al medio. Esta capacidad tiene grandes implicaciones en el desarrollo personal, el ajuste social y el bienestar general de la persona.

Kopp (1982, p. 50), en cuanto a la autorregulación, se refiere a la capacidad de los individuos para modificar su conducta en virtud de demandas y situaciones específicas, lo que ha generado interés en las implicaciones para el funcionamiento social de los individuos; y a su vez hace referencia al interés de los psicólogos quienes se interesan en las causas del desarrollo de la autorregulación, identificando a los padres como guías de este proceso de desarrollo en sus hijos, así como diferencias en la autorregulación emocional de acuerdo a las características temperamentales y como un aspecto importante a tener en cuenta, los contextos sociales donde se expresan, dando resultado en un ajuste social del niño a largo plazo.

B. Las emociones

Para Guerri, M. (2020, p. 17). Las emociones son estados afectivos que experimentamos. Reacciones subjetivas al ambiente que vienen acompañadas de cambios orgánicos: fisiológicos y endocrinos, de origen innato.

Puede definirse según Sroufe (2000, p. 23) como “una reacción subjetiva a un suceso sobresaliente”, la cual está constituida por aspectos cognitivos, conductuales, afectivos y fisiológicos; esto indica que los acontecimientos y los individuos están relacionados, puesto que, los acontecimientos suelen desencadenar diferentes reacciones emocionales en los individuos a lo largo de diversos momentos de su vida. Por lo tanto, las emociones forman parte del ciclo vital del ser humano: intervienen en sus procesos evolutivos y se relacionan con las formas de actuar y con las experiencias del individuo.

C. La autorregulación de emociones

a. Concepto de autorregulación de emociones

La autorregulación de emociones, según Sanarai (2020, p. 56), se define como la capacidad de gestión sobre los pensamientos, acciones y emociones mediante una serie de técnicas personales. Tener habilidades de autorregulación nos permite analizar nuestro entorno, responder y modular la respuesta emocional que tenemos, todo con el fin de adaptarnos al medio.

Estas habilidades que tiene la persona para regular la propia conducta se entienden también como funciones ejecutivas, es decir, son las capacidades cognitivas necesarias que tiene el ser humano de gestionarse a sí mismo para alcanzar determinados objetivos.

Las personas que tienen dificultades para la autorregulación tienden a tener problemas en sus relaciones interpersonales y son más propensas al abuso de sustancias, trastornos emocionales y a tener conductas impulsivas o agresivas.

b. Las emociones básicas

Para determinar las emociones básicas en una persona se hace indispensable “generalizar” las propias experiencias al momento de que alguna de ellas “aparezca”. Según Izard (1991) en Chóliz (2005), los requisitos que debe cumplir cualquier emoción para ser considerada como básica son los siguientes: Tener un sustrato neural específico y distintivo, tener una expresión o configuración facial específica y distintiva, Poseer sentimientos específicos y distintivos, derivar de procesos biológicos evolutivos, manifestar propiedades motivacionales y organizativas de funciones adaptativas. (p. 7).

Pensar en que todos los seres humanos sienten una emoción de la misma manera, la manifiestan de la misma forma, fisiológicamente las respuestas son exactamente iguales en todos, y además, las consecuencias serían idénticas complejizaría las posibilidades de apropiarse de ellas hasta categorizarlas de tal manera que se logre “generalizar su manifestación”. Eso tomando en

consideración que las discusiones sobre cuantas y cuales son hasta esa fecha continuaban sin un consenso entre algunos autores. Por esto mismo es que Chóliz (2005) comenta que “en general, quienes defienden la existencia de emociones básicas asumen que se trata de procesos directamente relacionados con la adaptación y la evolución, que tienen un sustrato neural innato, universal y un estado afectivo asociado único” (p. 7). Sobre lo anterior se consideran nuevamente las palabras de Chóliz, quien habla de las infinitas discusiones acerca de la universalización de las emociones básicas recalando que si realmente existieran no sería un tema tan controvertido. Luego de esto es que Chóliz (2005) propone el término de “reacción afectiva” con ciertas características, instigadores, actividad fisiológica, procesos cognitivos, funciones y experiencias subjetivas.

Lo cierto es que existen ciertos patrones de reacción afectiva distintivos, generalizados y que suelen mostrar una serie de características comunes en todos los seres humanos. Se trata de las emociones de alegría, tristeza, ira, sorpresa, miedo y asco. Podemos defender incluso que se caracterizan por una serie de reacciones fisiológicas o motoras propias, así como por la facilitación de determinadas conductas que pueden llegar a ser adaptativas (p. 9).

Considerando entonces que más allá de la discusión de la existencia de emociones básicas y el término de reacción afectiva, se hace fundamental identificar cada una de estas, conocerlas, vivirlas, expresarlas y administrarlas de manera correcta, algo que tal vez no se logra solamente en la infancia y la correcta construcción de la relación con los cuidadores, sino también, a través del descubrimiento y reconocimiento personal.

c. Autorregulación emocional

La autorregulación emocional consiste básicamente en lograr “manejar” tanto conductual como fisiológicamente la “invasión de la misma”. Esto con el fin de lograr que dicha emoción, cual sea, no se apropie de cada persona generando lo contrario “la emoción domina al hombre”, sino más bien, que pueda ser

controlada por cada sujeto con sus propias herramientas considerando el contexto en el que se sitúe. Chóliz (2005, p. 47).

No solo por el bien personal se promueve el correcto dominio de las emociones, sino también desde un enfoque más comunitario, ya que una vez autorregulada la propia emoción se transforma en un aporte para quienes coexisten en comunidad.

d. Tipos de emociones

Mayer & Salovey (1997, p. 67), proponen los siguientes tipos de emociones:

- **Alegría:** Puede entenderse como un estado que combina la sensación de bienestar y seguridad, generadora de actitudes positivas, ayuda a la optimización de la respuesta cognitiva, la creatividad, la memoria y el aprendizaje. Mejora también los lazos sociales y ayuda en la superación del miedo y puede surgir por la atenuación de un malestar o logro de una meta, la observación de la felicidad de alguien que apreciamos o contemplar algo que parece hermoso, cuya intensidad se modula en función del grado de deseabilidad del objetivo alcanzado, así como el producto de lo que impide un malestar o sufrimiento y se ve determinada por diferentes factores que modulan la intensidad de esta emoción Tomas (2014).
- **Gratitud:** Mc. Cullough et al. (como se citó en Bernabé 2015) considera la gratitud como una emoción placentera que se diferencia de la felicidad y otras emociones ya que precede de la percepción de la obtención de un beneficio otorgado por la generosidad de otra persona o un agente social y Según Bono et al. y Lazarus (como se citó en Cuello 2010) la gratitud comprende una emoción que surge desde la percepción de una persona que tiene la intención de promover el bienestar personal de otra, por medio de regalos, ayudas o beneficios, partiendo de tres aspectos como el reconocimiento que alguien ha tenido la intención de beneficiar a otro, la apreciación que se expresa con el agradecimiento y la necesidad de retribuir ese beneficio.

- **Amor:** Se considera como la más significativa de las emociones básicas y positivas en el ser humano, llevando a los científicos a debatir sobre su significado y su naturaleza. Sánchez (como se citó en Carrasco y Sánchez 2008) habla del amor como un reflejo de una conducta como el cuidado por el otro, responder a las necesidades físicas y expresar afecto físicamente, también lo considera a modo de juicio como algo bueno, y como una actitud que evalúa conductas o sentimientos experimentados a partir de la interacción y el conocimiento de otra persona, e incluso como un sentimiento en donde se puede amar a alguien. Por otra parte, Rubín (como se citó en Carrasco y Sánchez 2008) el amor es una actitud que posee una persona hacia otra en particular que involucra predisposiciones a pensar, sentir y comportarse para con esa persona, incluyendo sentimientos de atracción física, dependencia, congenialidad, respeto y altruismo.
- **Felicidad:** Para Delgado (como se citó en Carrasco y Sánchez 2008) la felicidad puede considerarse como un estado mental que proporciona sensaciones placenteras y que modula de manera agradable y positiva la recepción y la interpretación de los impulsos recibidos del medio ambiente, de su almacenaje en la memoria y de los procesos receptores corporales que dan un matiz cognoscitivo o racional de la felicidad. Mientras que Argyle (como se citó en Carrasco y Sánchez 2008) dice que, dentro del componente cognoscitivo, la felicidad es capaz de producir pensamientos positivos, así como un mayor recuerdo de acontecimientos felices, una mayor creatividad en la solución de problemas y una evaluación más positiva de las cosas.

De esta manera, en el aspecto cognitivo se logra evidenciar que las emociones positivas contribuyen positivamente en los procesos psicológicos o intelectuales, potenciando el razonamiento, la resolución de conflictos y el procesamiento de la información; también refuerza la atención, la retención y el recuerdo, la flexibilidad cognitiva y las funciones ejecutivas, entre otros procesos que conducen a un aprendizaje más efectivo, rápido y significativo.

e. Etapas progresivas para el desarrollo de la inteligencia emocional

Según Mayer & Salovey (1997, p. 67), existen 4 etapas progresivas para el desarrollo de la inteligencia emocional:

- **La primera es: Percepción y expresión emocional**, entendida como el reconocimiento de las emociones por el bien personal y social.
- **La segunda denominada: Facilitación emocional**, que consiste en lograr un correcto uso de ellas, para así, conducir las a actividades que permitan entenderlas.
- **La tercera: Conocimiento emocional**, entendida como la etapa en la que se logra describir y “etiquetar” correctamente cada emoción.
- **La cuarta: Regulación emocional**. Quienes la definen como la “habilidad más compleja”. Consiste en estar abierto a las emociones y saber manejarlas, así como poder monitorear y gestionar las emociones, tanto propias como ajenas. Promueve el crecimiento emocional e intelectual y las relaciones sociales adaptativas” (p.92). Sobre esto último, existen varios autores que exponen una serie de categorías estratégicas basadas en lo conductual y cognitivo para la autorregulación, otros, como el influyente modelo de regulación de Gross (2007) en Company (2012) quien agrupa las estrategias en secuencias según el momento en que ocurren: algunas estrategias se realizan antes del episodio emocional (se focalizan en la Selección de situaciones, como por ejemplo evitar el contacto con determinadas personas), otras al iniciarse el episodio (modificación de la situación, despliegue atencional y cambio cognitivo) y otras cuando la emoción se ha vivenciado (modulación de las respuestas).

El mismo autor plantea que las estrategias de regulación varían según se actúe sobre la experiencia emocional, la activación fisiológica o la forma en que se expresa la emoción. Sobre esta base es que se hace interesante conocer otras estrategias de “drenaje” de las emociones. Existen una serie de estrategias que favorecen la canalización y/o la autorregulación emocional, ejercicios físicos,

intelectuales, espirituales, terapéuticos y artísticos, entre otros, todo influenciado por el alcance, interés y condiciones de cada sujeto.

2.2.3. Definición de términos clave

2.2.3.1. Juegos dramáticos

Tejerina, al citar a Motos & Tejedo (1983, p.7), señala que, el juego dramático es la representación de una situación realizada por unos intérpretes que previamente han aceptado unos personajes. El juego dramático es interpretado, como una herramienta didáctica que potencia mediante el juego la expresión y la comunicación con los otros, la imaginación, la creatividad, la espontaneidad y las habilidades sociales enmarcados dentro de los juegos.

2.2.3.2. Autorregulación de emociones

Kopp & Rothbart, (1989, p. 80), la autorregulación emocional consiste básicamente en lograr “manejar” tanto conductual como fisiológicamente la “invasión de la misma”. Esto con el fin de lograr que dicha emoción, cual sea, no se apropie de cada persona generando lo contrario “la emoción domina al hombre”, sino más bien, que pueda ser controlada por cada sujeto con sus propias herramientas considerando el contexto en el que se sitúe.

CAPÍTULO III

INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1. PLAN DE ACCIÓN

HIPÓTESIS	ACTIVIDADES GENERALES	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
El uso de estrategias de juegos dramáticos mejora significativamente la autorregulación de emociones en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.	PLANIFICACIÓN Planificación curricular de estrategias de juegos dramáticos para autorregular emociones en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.	- Revisión del currículo y programa de educación inicial para identificar enfoques transversales, estándares, competencias, capacidades, desempeños de las áreas curriculares.	- Revisa el currículo y programa de educación inicial para identificar enfoques transversales, estándares, competencias, capacidades, desempeños de las áreas curriculares.	- PCA.		
		- Elaboración de la programación curricular anual (PCA).	- Elabora la programación curricular anual (PCA).	- Programación curricular anual (PCA).		
		- Elaboración de los Proyectos de aprendizaje.	- Elabora los Proyectos de aprendizaje.	- Proyectos de aprendizaje.		
		- Elaboración de las sesiones de aprendizaje.	- Elabora las sesiones de aprendizaje.	- Sesiones de aprendizaje.		
		- Elaboración de instrumento de evaluación de inicio, proceso y salida.	- Elabora los instrumentos de evaluación de inicio, proceso y salida.	- Lista de cotejo.		
	EJECUCIÓN Ejecución de estrategias de juegos dramáticos para autorregular emociones en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.	- Aplicación de la prueba de entrada, para conocer el nivel de autorregulación de emociones que presentan los estudiantes.	- Aplicación de la prueba de entrada, para conocer el nivel de autorregulación de emociones que presentan los estudiantes.	- Sistematización de la prueba de entrada.		
		- Ejecución de sesiones de aprendizaje desarrollando los juegos dramáticos para autorregular las emociones.	- Ejecución de sesiones de aprendizaje desarrollando los juegos dramáticos para autorregular las emociones.	- Diario de clases.		
		- Aplicación de la prueba de proceso, para conocer el nivel de progreso en la autorregulación de emociones de los estudiantes.	- Aplicación de la prueba de proceso, para conocer el nivel de progreso en la autorregulación de emociones de los estudiantes.	- Sistematización de la prueba de proceso.		

	<p>EVALUACIÓN Evaluación de estrategias de juegos dramáticos para autorregular emociones en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.</p>	<p>- Aplicación de prueba de salida para determinar el nivel de logro en el proceso de autorregulación de emociones.</p>			<p>RESULTADO ESPERADO</p> <p>Los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, mejoran la autorregulación de emociones a través de los juegos dramáticos.</p> <p>INDICADORES DE RESULTADO</p> <p>-Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su grupo de aula.</p> <p>-Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Comparte hechos</p>	<p>-Sistematización de la prueba de salida. -Diario de clases. -Fotografías. -Links.</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------

					<p>importantes de su historia familiar.</p> <p>-Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.</p> <p>-Juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.</p> <p>-Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o</p>	
--	--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

					<p>incomodan a él o a alguno de sus compañeros.</p> <p>-Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</p> <p>-Participa en las prácticas de a confesión religiosa de sus padres y lo comenta a sus compañeros de aula y comunidad educativa.</p>	
--	--	--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

3.2. EVALUACIÓN DE LAS ACCIONES

3.3.1. Indicadores de proceso y fuentes de verificación

3.3.1.1. Acción N° 01

Planificación curricular de estrategias de juegos dramáticos para fortalecer la autorregulación emocional en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio, 2022

❖ Indicadores de proceso

- **Selección de área, competencias, capacidades y estándares relacionados con la investigación.**

En esta investigación se realizó el análisis del Programa Curricular de Educación Inicial para seleccionar el área, competencias, capacidades y estándares relacionados con la investigación; de tal manera que con la ayuda del asesor determinamos que el área a trabajar recaía en Personal social, la competencia sería: Construye su identidad y trabajamos las capacidades: se valora a í mismo y autorregula sus emociones, de tal manera que guarde relación directa con el estándar y se articule el trabajo investigativo.

Este trabajo se puede evidenciar en la Ficha de Encuadre Curricular con la investigación, que se puede apreciar en el anexo N° 4.

- **Elabora un programa de estrategias de juegos dramáticos de fortalecimiento de la autorregulación de emociones en niños y niñas de 4 años.**

Para el fortalecimiento de la autorregulación de emociones en niños y niñas de 4 años de edad, se elaboró un programa de estrategias de juegos dramáticos, el cual direccionó nuestro trabajo, pues encontramos en él las actividades que desarrollamos en el transcurrir de nuestra investigación. El mencionado programa lo evidenciamos en el anexo N° 3.

- **Planifica Sesiones de Aprendizaje utilizando estrategias de juegos dramáticos**

Al respecto se planificó 20 Sesiones de Aprendizaje, teniendo en cuenta las estrategias de juego dramático para fortalecer la autorregulación de emociones en niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108.

Estas actividades fueron planificadas siguiendo las indicaciones y sugerencias del asesor de investigación y teniendo en cuenta los objetivos planteados para ello. Para evidenciar este trabajo se seleccionaron 5 Sesiones de Aprendizaje, las cuales se pueden apreciar en el anexo N° 6.

- **Selecciona y elabora materiales para las estrategias juego dramático, en las Sesiones de aprendizaje.**

Para el logro de este indicador se seleccionaron y elaboraron materiales para las estrategias juegos dramáticos, en las Sesiones de aprendizaje. Las Actividades de Sesiones se evidencian en el anexo N° 6.

- **Selecciona, adecúa y contextualiza las estrategias juego dramático a utilizar en las Sesiones de aprendizaje.**

Se realizó el proceso de adecuación y contextualización de las estrategias juego dramático a la realidad de la Institución Educativa N° 108 de San Ignacio, y al aula de los niños de 4 años.

Esto se puede evidenciar en las Sesiones de Aprendizaje en el anexo N° 6.

- **Diseña los instrumentos de Recolección de datos: Lista de cotejo**

Se elaboró el instrumento de recolección de información para el inicio, proceso y salida de la investigación, la cual fue una lista de cotejo. Los ítems planteados en este instrumento, responden a los desempeños propuestas en nuestra investigación.

La lista de cotejo, en su estructura presenta: las instrucciones para que las investigadoras marquen de acuerdo a la observación de los ítems desarrollados por cada niño y niña.

La lista de cotejo fue elaborada por las investigadoras bajo la supervisión del docente asesor y constó de 15 ítems, con criterios de valoración: Sí y No, para evaluar los niveles de autorregulación de emociones de los niños y niñas de 4 años de edad. (Ver Anexo N° 7).

3.3.1.2. Acción N° 02

Ejecución de un programa de juegos dramáticos, para fortalecer las habilidades de autorregulación de emociones en niños y niñas de 4 años de edad, institución educativa inicial N° 108.

❖ Indicadores de proceso

- **Aplica lista de cotejo de inicio para identificar el nivel de desarrollo de las habilidades de autorregulación de emociones**

La aplicación de la Prueba de Inicio a los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 108, nos arrojó los siguientes resultados:

- **Siente alegría cuando esta con sus compañeros.**

1 estudiante que equivale al 6%, manifiesta que si siente alegría cuando está con sus compañeros, mientras que 16 estudiantes, que equivalen al 94%, manifiestan que no se sienten alegres cuando están con sus compañeros. (Ver tabla 1 y gráfico 1).

- **Les gusta trabajar solos, para que nadie le moleste en lo que hacen**

2 estudiantes que equivalen al 11%, manifiestan que si les gusta trabajar solos, para que nadie le moleste en lo que hacen, mientras que 15 estudiantes, que equivalen al 89%, manifiestan que no les gusta trabajar

solos, para que nadie le moleste en lo que hacen. (Ver tabla 2 y gráfico 2).

▪ **Trabaja en grupo porque sus compañeros son alegres y divertidos**

3 estudiantes que equivalen al 17%, manifiestan que si les gusta trabajar en grupo porque sus compañeros son alegres y divertidos, mientras que 14 estudiantes, que equivalen al 83%, manifiestan que no les gusta trabajar en grupo porque sus compañeros son alegres y divertidos. (Ver tabla 3 y gráfico 3).

▪ **Agradece a sus compañeros cuando le sirven y apoyan.**

1 estudiante que equivale al 6%, manifiesta que si agradece a sus compañeros cuando le sirven y apoyan, mientras que 16 estudiantes, que equivalen al 94%, manifiestan que no agradece a sus compañeros cuando le sirven y apoyan. (Ver tabla 4 y gráfico 4).

▪ **Se enojan con sus compañeros de aula**

15 estudiantes que equivalen al 89%, manifiestan que si se enojan con sus compañeros de aula, mientras que 2 estudiantes, que equivalen al 11%, manifiestan que no se enojan con sus compañeros de aula. (Ver tabla 5 y gráfico 5).

▪ **Demuestran serenidad cuando están con sus compañeros compartiendo juegos y materiales**

3 estudiantes que equivalen al 17%, manifiestan que si demuestran serenidad cuando están con sus compañeros compartiendo juegos y materiales, mientras que 14 estudiantes, que equivalen al 83%, manifiestan que no demuestran serenidad cuando están con sus compañeros compartiendo juegos y materiales. (Ver tabla 6 y gráfico N° 6).

▪ **Admira las cosas que sus compañeros realizan**

1 estudiante que equivale al 6%, manifiesta que si admira las cosas que sus compañeros realizan, mientras que 16 estudiantes, que equivalen al 94%, manifiestan que no admira las cosas que sus compañeros realizan. (Ver tabla 7 y gráfico 7).

▪ **Controlan sus emociones expresándolas a sus compañeros**

2 estudiantes que equivalen al 11%, manifiestan que si controlan sus emociones expresándolas a sus compañeros, mientras que 15 estudiantes, que equivalen al 89%, manifiestan que no controlan sus emociones expresándolas a sus compañeros. (Ver tabla 8 y gráfico 8).

▪ **Controlan sus emociones cambiando la forma de su actuar**

3 estudiantes que equivalen al 17%, manifiestan que si controlan sus emociones cambiando la forma de su actuar, mientras que 14 estudiantes, que equivalen al 83%, manifiestan que no controlan sus emociones cambiando la forma de su actuar. (Ver tabla 9 y gráfico 9).

▪ **Cuando siente cólera se asegura de expresarla**

1 estudiante que equivale al 6%, manifiesta que si cuando siente cólera se asegura de expresarla, mientras que 16 estudiantes, que equivalen al 94%, manifiestan que no cuando siente cólera se asegura de expresarla. (Ver tabla 10 y gráfico 10).

▪ **Están tristes cuando le integran al grupo**

2 estudiantes que equivalen al 11%, manifiestan que si están tristes cuando le integran al grupo, mientras que 15 estudiantes, que equivalen al 89%, manifiestan que no están tristes cuando le integran al grupo. (Ver tabla 11 y gráfico 11).

▪ **Están inquietos la mayor parte del tiempo con sus compañeros**

3 estudiantes que equivalen al 17%, manifiestan que si están inquietos la mayor parte del tiempo con sus compañeros, mientras que 14 estudiantes,

que equivalen al 83%, manifiestan que no están inquietos la mayor parte del tiempo con sus compañeros. (Ver tabla 12 y gráfico 12).

▪ **Se siente menos valioso cuando se compara con otros**

1 estudiante que equivale al 6%, manifiesta que si se siente menos valioso cuando se compara con otros, mientras que 16 estudiantes, que equivalen al 94%, manifiestan que no se siente menos valioso cuando se compara con otros. (Ver tabla 13 y gráfico 13).

▪ **Se enojan con facilidad con sus compañeros de aula**

2 estudiantes que equivalen al 11%, manifiestan que si se enojan con facilidad con sus compañeros de aula, mientras que 15 estudiantes, que equivalen al 89%, manifiestan que no se enojan con facilidad con sus compañeros de aula. (Ver tabla 14 y gráfico 14).

▪ **Sienten envidia de lo que sus compañeros hacen**

3 estudiantes que equivalen al 17%, manifiestan que si sienten envidia de lo que sus compañeros hacen, mientras que 14 estudiantes, que equivalen al 83%, manifiestan que no sienten envidia de lo que sus compañeros hacen. (Ver tabla 15 y gráfico 15).

Estos datos obtenidos en la Prueba de Inicio, nos indican que los niveles de habilidades de autorregulación de emociones de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 108 de San Ignacio, han sido muy bajos, lo que ameritó la aplicación de juegos dramáticos para fortalecer la autorregulación de emociones

Ver la sistematización de la Prueba de Inicio en el anexo N° 8.

▪ **Ejecuta las Sesiones de Aprendizaje aplicando juegos dramáticos**

En este indicador cabe señalar que las investigadoras ejecutaron 20 Sesiones de Aprendizaje, aplicando juegos dramáticos para fortalecer las habilidades de autorregulación de emociones de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 108 de San Ignacio.

En esta ejecución tuvimos en cuenta las sugerencias del asesor de investigación, los docentes de Práctica, así mismo, se revisó bibliografía pertinente y consideramos las sugerencias de la docente de aula. Las Sesiones de Aprendizaje mencionadas se encuentran en el diario de clases, pero para este informe he seleccionado 5 sesiones, que evidencian el trabajo realizado. (Ver Anexo N° 06).

- **Aplica la lista de cotejo de proceso para identificar el progreso de avance de las capacidades de autorregulación de emociones.**

La aplicación de la Prueba de Proceso a los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 108, nos arrojó los siguientes resultados:

- **Siente alegría cuando esta con sus compañeros.**

9 estudiantes que equivalen al 53%, manifiestan que si siente alegría cuando está con sus compañeros, mientras que 8 estudiantes, que equivalen al 47%, manifiestan que no se sienten alegres cuando están con sus compañeros. (Ver tabla 1 y gráfico 1).

- **Les gusta trabajar solos, para que nadie le moleste en lo que hacen**

10 estudiantes que equivalen al 59%, manifiestan que si les gusta trabajar solos, para que nadie le moleste en lo que hacen, mientras que 7 estudiantes, que equivalen al 41%, manifiestan que no les gusta trabajar solos, para que nadie le moleste en lo que hacen. (Ver tabla 2 y gráfico 2).

- **Trabaja en grupo porque sus compañeros son alegres y divertidos**

10 estudiantes que equivalen al 59%, manifiestan que si les gusta trabajar en grupo porque sus compañeros son alegres y divertidos, mientras que 7 estudiantes, que equivalen al 41%, manifiestan que no les gusta trabajar en grupo porque sus compañeros son alegres y divertidos. (Ver tabla 3 y gráfico 3).

▪ **Agradece a sus compañeros cuando le sirven y apoyan.**

9 estudiantes que equivalen al 53%, manifiestan que si agradece a sus compañeros cuando le sirven y apoyan, mientras que 8 estudiantes, que equivalen al 47%, manifiestan que no agradece a sus compañeros cuando le sirven y apoyan. (Ver tabla 4 y gráfico 4).

▪ **Se enojan con sus compañeros de aula**

10 estudiantes que equivalen al 59%, manifiestan que si se enojan con sus compañeros de aula, mientras que 7 estudiantes, que equivalen al 41%, manifiestan que no se enojan con sus compañeros de aula. (Ver tabla 5 y gráfico 5).

▪ **Demuestran serenidad cuando están con sus compañeros compartiendo juegos y materiales**

10 estudiantes que equivalen al 59%, manifiestan que si demuestran serenidad cuando están con sus compañeros compartiendo juegos y materiales, mientras que 7 estudiantes, que equivalen al 41%, manifiestan que no demuestran serenidad cuando están con sus compañeros compartiendo juegos y materiales. (Ver tabla 6 y gráfico N° 6).

▪ **Admira las cosas que sus compañeros realizan**

9 estudiantes que equivalen al 53%, manifiestan que si admira las cosas que sus compañeros realizan, mientras que 8 estudiantes, que equivalen al 47%, manifiestan que no admira las cosas que sus compañeros realizan. (Ver tabla 7 y gráfico 7).

▪ **Controlan sus emociones expresándolas a sus compañeros**

10 estudiantes que equivalen al 59%, manifiestan que si controlan sus emociones expresándolas a sus compañeros, mientras que 7 estudiantes, que equivalen al 41%, manifiestan que no controlan sus emociones expresándolas a sus compañeros. (Ver tabla 8 y gráfico 8).

▪ **Controlan sus emociones cambiando la forma de su actuar**

10 estudiantes que equivalen al 59%, manifiestan que si controlan sus emociones cambiando la forma de su actuar, mientras que 7 estudiantes, que equivalen al 41%, manifiestan que no controlan sus emociones cambiando la forma de su actuar. (Ver tabla 9 y gráfico 9).

▪ **Cuando siente cólera se asegura de expresarla**

9 estudiantes que equivalen al 53%, manifiestan que si cuando siente cólera se asegura de expresarla, mientras que 8 estudiantes, que equivalen al 47%, manifiestan que no cuando siente cólera se asegura de expresarla. (Ver tabla 10 y gráfico 10).

▪ **Están tristes cuando le integran al grupo**

10 estudiantes que equivalen al 59%, manifiestan que si están tristes cuando le integran al grupo, mientras que 7 estudiantes, que equivalen al 41%, manifiestan que no están tristes cuando le integran al grupo. (Ver tabla 11 y gráfico 11).

▪ **Están inquietos la mayor parte del tiempo con sus compañeros**

10 estudiantes que equivalen al 59%, manifiestan que si están inquietos la mayor parte del tiempo con sus compañeros, mientras que 7 estudiantes, que equivalen al 41%, manifiestan que no están inquietos la mayor parte del tiempo con sus compañeros. (Ver tabla 12 y gráfico 12).

▪ **Se siente menos valioso cuando se compara con otros**

9 estudiantes que equivalen al 53%, manifiesta que si se siente menos valioso cuando se compara con otros, mientras que 8 estudiantes, que equivalen al 47%, manifiestan que no se siente menos valioso cuando se compara con otros. (Ver tabla 13 y gráfico 13).

▪ **Se enojan con facilidad con sus compañeros de aula**

10 estudiantes que equivalen al 59%, manifiestan que si se enojan con facilidad con sus compañeros de aula, mientras que 7 estudiantes, que

equivalen al 41%, manifiestan que no se enojan con facilidad con sus compañeros de aula. (Ver tabla 14 y gráfico 14).

▪ **Sienten envidia de lo que sus compañeros hacen**

9 estudiantes que equivalen al 53%, manifiestan que si sienten envidia de lo que sus compañeros hacen, mientras que 8 estudiantes, que equivalen al 47%, manifiestan que no sienten envidia de lo que sus compañeros hacen. (Ver tabla 15 y gráfico 15).

Estos datos obtenidos en la Prueba de Proceso, nos indican que los niveles de las habilidades de autorregulación de emociones de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 108 San Ignacio, han ido elevándose, lo que nos permite manifestar que la aplicación de los juegos dramáticos si están contribuyendo a desarrollar las habilidades de autorregulación de emociones

Ver la sistematización de la Prueba de Proceso en el anexo N° 8.

3.3.2. Indicadores de resultado y fuentes de verificación:

3.3.2.1. Acción N° 03

Evaluar la pertinencia del programa de juegos dramáticos, para fortalecer las habilidades de autorregulación de emociones en niños y niñas de 4 años de edad, institución educativa inicial N° 108.

RESULTADO ESPERADO

Los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 108 Chililique San Ignacio logran fortalecer la autorregulación de emociones utilizando juegos dramáticos.

❖ Indicadores de resultado

- **Aplicación de la lista de cotejo de salida para identificar los índices de mejoramiento de la autorregulación de emociones.**

La aplicación de la Prueba de Salida a los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 108 de San Ignacio, nos arrojó los siguientes resultados:

- **Siente alegría cuando esta con sus compañeros.**

17 estudiantes que equivalen al 100%, manifiesta que si siente alegría cuando está con sus compañeros. (Ver tabla 1 y gráfico 1).

- **Les gusta trabajar solos, para que nadie le moleste en lo que hacen**

17 estudiantes que equivalen al 100%, manifiestan que si les gusta trabajar solos, para que nadie le moleste en lo que hacen. (Ver tabla 2 y gráfico 2).

- **Trabaja en grupo porque sus compañeros son alegres y divertidos**

17 estudiantes que equivalen al 100%, manifiestan que si les gusta trabajar en grupo porque sus compañeros son alegres y divertidos. (Ver tabla 3 y gráfico 3).

- **Agradece a sus compañeros cuando le sirven y apoyan.**

17 estudiantes que equivalen al 100%, manifiesta que si agradece a sus compañeros cuando le sirven y apoyan. (Ver tabla 4 y gráfico 4).

- **Se enojan con sus compañeros de aula**

17 estudiantes que equivalen al 100%, manifiestan que si se enojan con sus compañeros de aula. (Ver tabla 5 y gráfico 5).

- **Demuestran serenidad cuando están con sus compañeros compartiendo juegos y materiales**

17 estudiantes que equivalen al 100%, manifiestan que si demuestran serenidad cuando están con sus compañeros compartiendo juegos y materiales. (Ver tabla 6 y gráfico N° 6).

▪ **Admira las cosas que sus compañeros realizan**

17 estudiantes que equivalen al 100 %, manifiesta que si admira las cosas que sus compañeros realizan. (Ver tabla 7 y gráfico 7).

▪ **Controlan sus emociones expresándolas a sus compañeros**

17 estudiantes que equivalen al 100%, manifiestan que si controlan sus emociones expresándolas a sus compañeros. (Ver tabla 8 y gráfico 8).

▪ **Controlan sus emociones cambiando la forma de su actuar**

17 estudiantes que equivalen al 100%, manifiestan que si controlan sus emociones cambiando la forma de su actuar. (Ver tabla 9 y gráfico 9).

▪ **Cuando siente cólera se asegura de expresarla**

17 estudiantes que equivalen al 100%, manifiesta que si cuando siente cólera se aseguran de expresarla. (Ver tabla 10 y gráfico 10).

▪ **Están tristes cuando le integran al grupo**

17 estudiantes que equivalen al 100%, manifiestan que no están tristes cuando le integran al grupo. (Ver tabla 11 y gráfico 11).

▪ **Están inquietos la mayor parte del tiempo con sus compañeros**

17 estudiantes que equivalen al 100%, manifiestan que no están inquietos la mayor parte del tiempo con sus compañeros. (Ver tabla 12 y gráfico 12).

▪ **Se siente menos valioso cuando se compara con otros**

17 estudiantes que equivalen al 100%, manifiesta que no se siente menos valioso cuando se compara con otros. (Ver tabla 13 y gráfico 13).

▪ **Se enojan con facilidad con sus compañeros de aula**

17 estudiantes que equivalen al 100%, manifiestan que no se enojan con facilidad con sus compañeros de aula. (Ver tabla 14 y gráfico 14).

▪ **Sienten envidia de lo que sus compañeros hacen**

17 estudiantes que equivalen al 100%, manifiestan que no sienten envidia de lo que sus compañeros hacen. (Ver tabla 15 y gráfico 15).

Estos datos obtenidos en la Prueba de Salida, nos indican que los niveles de las habilidades de autorregulación de emociones en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 108, se han elevado considerablemente, lo que nos permite manifestar que la aplicación de juegos dramáticos si permitieron fortalecer la autorregulación de emociones.

Ver la sistematización de la Prueba de Salida en el anexo N° 8.

Controla el estrés en situaciones de bajo presión. Ayudándole a mantener la calma

▪ **Realiza acciones de autorregulación de emociones al interactuar con sus compañeros**

Los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 108, realizan acciones de control de emociones donde interactúa con su entorno, es decir en ambientes donde participa activa y responsablemente con sus compañeros.

▪ **Realiza acciones de ayuda y apoyo a sus compañeros cuando se lo solicitan en juegos dramáticos propuestos.**

Los niños y niñas de Institución Educativa Inicial N° 108, ya realizan acciones de ayuda y apoyo a sus compañeros cuando se lo solicitan en juegos dramáticos, ya que así ellos pueden interactuar y mejorar la autorregulación de sus emociones.

▪ **Toma conciencia de sus propias emociones, las expresa de forma adecuada y sabe controlarlas.**

Los niños y niñas de Institución Educativa Inicial N° 108, al participar en actividades de integración con sus compañeros lo hace de forma adecuada, utilizando el control de sus emociones al interactuar con sus compañeros.

- **Participa activa y eficientemente con su grupo en las actividades de juegos dramáticos experimentando emociones positivas o negativas de forma moderada y flexible**

Los niños y niñas de Institución Educativa Inicial N° 108, ya participan activa y eficientemente al interior de los grupos en juegos dramáticos demostrando que son capaces de aceptar las normas y reglas del grupo controlando y autorregulando sus emociones de forma moderada.

3.3. DIFUSIÓN DE RESULTADOS

Para la realización de la difusión de resultados, esta actividad la realizamos en las instalaciones de la Institución Educativa Inicial N° 108 Chililique San Ignacio, con la presencia de la profesora y la directora del aula de 4 años de edad. También contamos con la presencia de los padres familia, el día 15 de octubre del 2022.

En esta reunión mediante un video y tríptico se informó los resultados del trabajo aplicado en los niños y niñas de 4 años; asimismo, se agradeció el apoyo brindado a la docente y directora de la institución educativa durante el desarrollo de la investigación.

La directora y padres de familia expresaron su agradecimiento por el trabajo realizado y los logros obtenidos, motivando a continuar con este tipo de trabajo pedagógico y de esta manera mejorar la enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial. **(Ver anexo N° 10).**

CONCLUSIONES

Al término de mi investigación, presentamos las siguientes conclusiones:

1. La aplicación del juego dramático en los procesos de enseñanza – aprendizaje, permitió fortalecer las habilidades de autorregulación de emociones en niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108, Chililique distrito y provincia de San Ignacio, en el año 2022. Así lo demuestra el procesamiento de los resultados de la aplicación de la lista de cotejo, la misma que después de su ejecución y procesamiento se obtuvieron los siguientes resultados:
 - Los resultados iniciales mostraron que del 100 de niños y niñas sólo el 11% logran autorregular sus emociones
 - Sin embargo, en el proceso de la investigación se elevó a un 58% de niños y niñas de 4 años de edad que habían mejorado la autorregulación de sus emociones.
 - Finalmente, en la evaluación de salida de la investigación lograron avanzar al 100% en el fortalecimiento de sus habilidades de autorregulación de sus emociones.
2. La incorporación de juegos dramáticos desde la Programación curricular Anual y proyecto de aprendizaje, permiten un trabajo educativo organizado, eficiente y eficaz incidiendo estas sesiones de aprendizaje directamente en el fortalecimiento de la autorregulación de sus emociones en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108, Chililique distrito y provincia de San Ignacio, año 2022.
3. El diseño, ejecución y aplicación efectiva en las sesiones de aprendizaje con juegos dramáticos permitieron fortalecer la autorregulación de emociones en niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108, distrito y provincia de San Ignacio, año 2022.
4. El empleo en las sesiones de aprendizaje de materiales educativos específicos para el trabajo de juegos dramáticos permitió fortalecer la autorregulación de sus emociones en niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108, Chililique distrito y provincia de San Ignacio, año 2022.

SUGERENCIAS

Al término de la investigación planteamos las siguientes sugerencias:

1. Que las docentes del nivel de Educación Inicial en el momento de aplicar el Programa “juegos dramáticos para fortalecer las habilidades de autorregulación de emociones”, deben trabajar con los niños y niñas situaciones reales encontradas en sus actividades cotidianas para que puedan desarrollarse plenamente.
2. Que, durante la planificación, ejecución y evaluación de las Sesiones de Aprendizaje, en donde se utilicen los juegos dramáticos, se sugiere que las docentes tengan en cuenta las características de cada niño y niña, que estas aseguren el disfrute natural del niño para que permitan mejorar el nivel de autorregulación de sus emociones.
3. Que se fomenten cursos de capacitación a las docentes de la Institución Educativa Inicial N° 108 Chililique San Ignacio, referidos a la utilización de juegos dramáticos, que les permita atender en situaciones de casos reales de lo que viven los niños el control de las emociones.

BIBLIOGRAFÍA

- Alabau, I. (2021). *Autorregulación: qué es, ejemplos y ejercicios*. Colombia.
- Aresté, J. (2018). *Las emociones en Educación Infantil: sentir, reconocer y expresar (trabajo de fin de grado)*. Universidad Internacional de la Rioja, España.
Recuperado de:
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3212/ARESTE%20GRAU%20C%20JUDIT.pdf?sequence=1>
- Ato, L., González, C. & Carranza, J. (2004). *Aspectos evolutivos de la autorregulación emocional en la infancia*. Anales de psicología. Vol 20 No. 1., pp. 69-79 Murcia España.
- Bandura, (1996). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory* Prentice-Hall, Englewood Cliffs, NJ.
- Bernabé, G. (2015) *Psicología de la gratitud. Integración de la psicología positiva y humanista*.<https://www.um.es/documents/378246/2964900/Normas+APA+Sexta+Edici%C3%20B3n.pdf/27f8511d-95b6-4096-8d3e-f8492f61c6dc>
- Bisquerra, R. (2005). *La educación emocional en la formación del profesorado*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 19 (3).
<https://redalyc.uaemex.mx/pdf/274/27411927006.pdf>
- Boquete, G. (2014). *El uso del juego dramático en el aula de español como lengua extranjera*. Porta Linguarum.
<file:///C:/Users/Carlos%20Mendoza/Desktop/ESADT%202020-2%20PROYECTOS%20TESIS/PROYECTOS%20FINALES%2031%20OCTUBRE/richard%20materiales/juegos%20dramaticos%20excelente.pdf>
- Buceta Martín, R. (2019). *Propuesta de unidad didáctica sobre las emociones en educación infantil (Trabajo de fin de grado)*. Universidad de Sevilla, España.
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/91159/BUCETA%20MARTIN%20c%20ORAQUEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Caballo, E. (2002) *Manual de Evaluación y Tratamiento en Habilidades Sociales*. Madrid: Ed. Siglo XXI.
- Carrasco, E.y Sánchez, R. (2008) *Las facetas de la felicidad y el amor: el pensamiento, el afecto y la conducta*. Universidad Nacional Autónoma de México. Redalyc. <https://www.redalyc.org/pdf/1339/133915922005.pdf>
- Casabó, M. y García, A. (2018) *Arte terapia y educación emocional Mini Artistas: Viaje al centro del corazón*. Universidad Cesar Vallejo-Trujillo.
- Castaño, M. (2000). *El Juego de la Expresión Dramática*. Bogotá- Colombia: Palimpsesto.
- Cerda, R. (2016). *Juego Dramático en la Inteligencia Emocional de niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Celestin Freinet”*, DMQ, Período 2016.Tesis para licenciatura. Universidad Central del Ecuador.
- Choque, R., & Chirinos, J. (2009). *Eficacia del Programa de Habilidades para la Vida en Adolescentes Escolares de Huancavelica Perú*. Rev. Salud Pública, 11(2),169-181. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/rsap/v11n2/v11n1a02.pdf>
- Cosio, M. (2019). “*Taller de teatro para mejorar habilidades sociales en estudiantes del II de secundaria San José Obrero 2017*”. Tesis de maestría. Universidad San Pedro. http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12249/Tesis_62123.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cuello, M. (2010) *Nuevas proyecciones en psicología positiva: el estudio de la gratitud*. <https://www.aacademica.org/000-031/13>
- Cuervo, A; Izzedin, R. (2007). *Tristeza, Depresión y Estrategias de Autorregulación en Niños*. Tesis Psicológica, núm. 2, pp. 35-47 Fundación universitaria los libertadores. Bogotá, Colombia. <https://www.redalyc.org/pdf/1390/139012670004.pdf>
- Esteves, A., Paredes, R., Calcina, C. & Yapuchura, C. (2020). “*Habilidades Sociales en adolescentes y Funcionalidad Familiar*”. Tesis de titulación. Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

- Fredrickson, BL. (2001) *El papel de las emociones positivas en la psicología positiva: la teoría de ampliar y construir de las emociones positivas*. American Psychological Association. *Psicólogo estadounidense*, 56 (3), 218-226. Recuperado de: <https://doi.org/10.1037/0003-066X.56.3.218>
- Gadamer, H.-G. (1996). *Verdad y método. La ontología de la obra de arte y su significado hermenéutico. El juego como hilo conductor de la explicación ontológica*. Salanca: Ediciones Sígueme.
- García, M. (2016) *Mindfulness para la autorregulación emocional en las aulas del primer ciclo de educación infantil*. Facultad de ciencias de la educación. Universidad de Sevilla. Recuperado de: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/44857/TFG%20Maria%20Gasrcia%20Carrasco.pdf;jsessionid=5B26D10308243C6663816DD4B7CBA276?sequence=1>
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia Emocional. Por qué es más importante el cociente intelectual* pp. 54. Buenos Aires: FURESA. http://vinculando.org/psicologia_psicoterapia/emociones-proceso_ensenanzaaprendizaje.html
- Guerri, M. (2020). *¿Qué son las emociones?* España.
- Greco, C. (2010) *Las emociones positivas: su importancia en el marco de la promoción de la salud mental en la infancia*. Liberabit. Lima Tomo 16, No. 1 pp. 81 – 93
- Guzmán, M. (2010). *El Perdón en Relaciones Cercanas: Conceptualización desde una Perspectiva Psicológica e Implicancias para la Práctica Clínica*. *Psykhe*, Vol. 19, No 1, 19-30. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S071822282010000100002
- Johnson-Laird (1998). *The computer and the mind*. Harvard University Press, Cambridge, MA
- López, M., Aran, V. y Richaud, M. (2013). *Empatía: desde la percepción automática hasta los procesos controlados*. *Avances en psicología latinoamericana*. Bogotá, Colombia. <http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v32n1/v32n1a04.pdf>

- Maccio, C. (1998). *Práctica de la expresión*. Barcelona: Paidotribo.
- Mayanga, J. (2014). *Aplicación de un Programa de Juegos Dramáticos para mejorar las relaciones Interpersonales en los alumnos del sexto grado de educación primaria*. Trujillo. Recuperado de http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/985/1/MAYANGA_JULISS_A_PROGRAMA_JUEGOS_DRAM%C3%81TICOS.pdf
- Meza, D. (2018). *Regulación emocional en adolescentes del colegio Príncipe de Asturias - Villa el Salvador*, Lima Universidad Inca Garcilaso de la Vega.
- Morales, R. (2019). *Estrategias de regulación emocional cognitiva y resiliencia en estudiantes universitarios de los primeros semestres de una universidad particular de Lima Metropolitana*. Universidad Ricardo Palma.
- Motos, T. (2002). *Evaluar la creatividad Dramática*. España: Universidad de Valencia
- Navarro, M. (2006) *Drama creatividad y aprendizaje vivencial: Algunas aportaciones de drama a la educación emocional*. *Cuestiones pedagógicas*, 18, 161-172
- Navarro, R. (2006) *El drama en la educación: Un espacio para el ser en la escuela*. Recuperado de: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/site/docu/25site/ad3navarro.pdf>
- Otálora, Y. (2010). *Diseño de espacios educativos significativos para el desarrollo de competencias en la infancia*. Centro de investigación en Psicología. No. 5, pp. 7196 <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4968468.pdf>
- Pérez, M., Redondo, M. & León, L. (2008). *Aproximaciones a la emoción de ira: de la conceptualización a la intervención psicológica*. *Revista electrónica de motivación y emoción*. <http://reme.uji.es/articulos/numero28/article6/article6.pdf>
- Pestalozzi, J. (2016). *El juego dramático en infantes*. Wikipedia. Obtenido de en.wikipedia.org: Recuperado el 11 de febrero de 2016, http://en.wikipedia.org/wiki/Johann_Heinrich_Pestalozzi
- Ribes, R., Bisquerra, R., Agulló, M., Filella, G. & Soldevilla, A. (2005). *Una propuesta curricular emocional para la educación de la primera infancia (3 a 6 años)*. *Cultura y educación*, 17:1, 5:17. Barcelona.

<https://docs.google.com/document/d/15EzdmaNK0uHqtO2QfW82eDGYDuBkteJcWHNSU26UV5k/edit?ts=5ecc3e45>

Sanmartin, P., & Tashiguano, K. (2013). *Incidencia de la expresión dramática en el lenguaje expresivo y comprensivo, en los niños de 4 a 5 años de edad, en las unidades educativas Sain Dominc School y Anger Polibio Chave*, durante el año lectivo 2012-2013. Quito.

Sanarai (2020). *¿Qué es la autorregulación emocional y cómo potenciarla?*. España.

Sayas, R. (2019). *La inteligencia emocional en la crianza de los hijos: Relación entre familias nutrientes e inteligencia emocional*. Colegio oficial de psicología de Cataluña. Psiara. Recuperado de: http://www.psiara.cat/view_article.asp?id=4754

Sodevila, A., Filella, G., Ribes, R., Agulló, M. (2007). *Una propuesta de contenidos para desarrollar la conciencia y la regulación emocional en la Educación Primaria*. Departamento de Pedagogía y Psicología. Universidad de Lleida. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2254177>

Tomas, P. (2014). *Reconociendo las emociones*. Uned Illes Balears. Recuperado de: https://extension.uned.es/archivos_publicos/webex_actividades/5413/reconociendolasemocionesquesonyparaquesirven.pdf

Unicef. (2010) *El juego en el Nivel Inicial: El juego dramático, princesas, príncipes, caballeros y castillos*. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación.

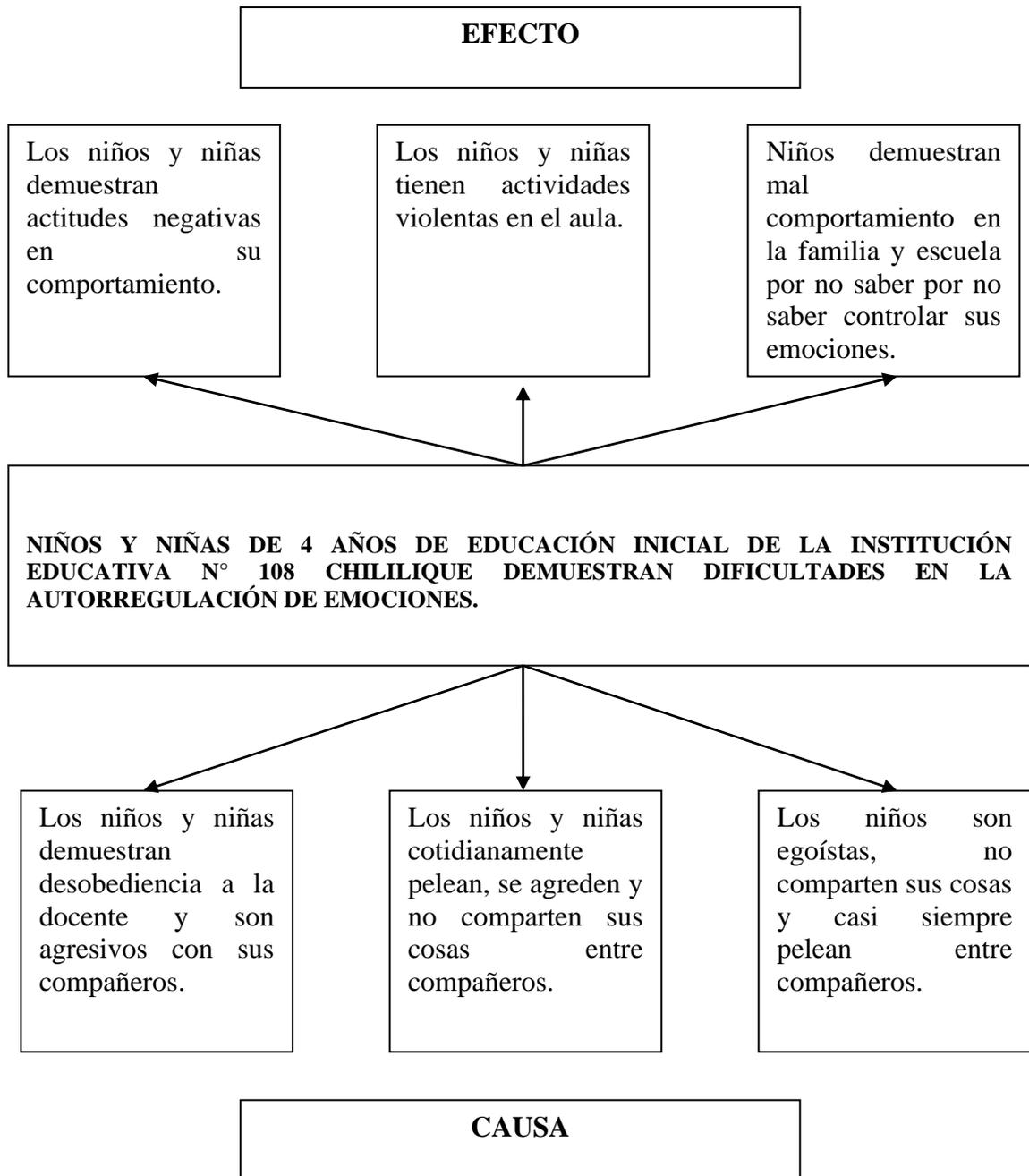
Vallejo, G. (2018). *Las emociones en Educación Infantil* (Trabajo de fin de grado). Universidad de Cantabria, España. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/14425/VallejoGutierrezGema.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Verde, R. Y. (2014). *Taller aprendiendo a convivir para el desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del primer año de educación secundaria*. Trujillo. Perú. Recuperado de http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/975/1/VERDE_RUTH_TALLER_APRENDIENDO_CONVIVIR.pdf

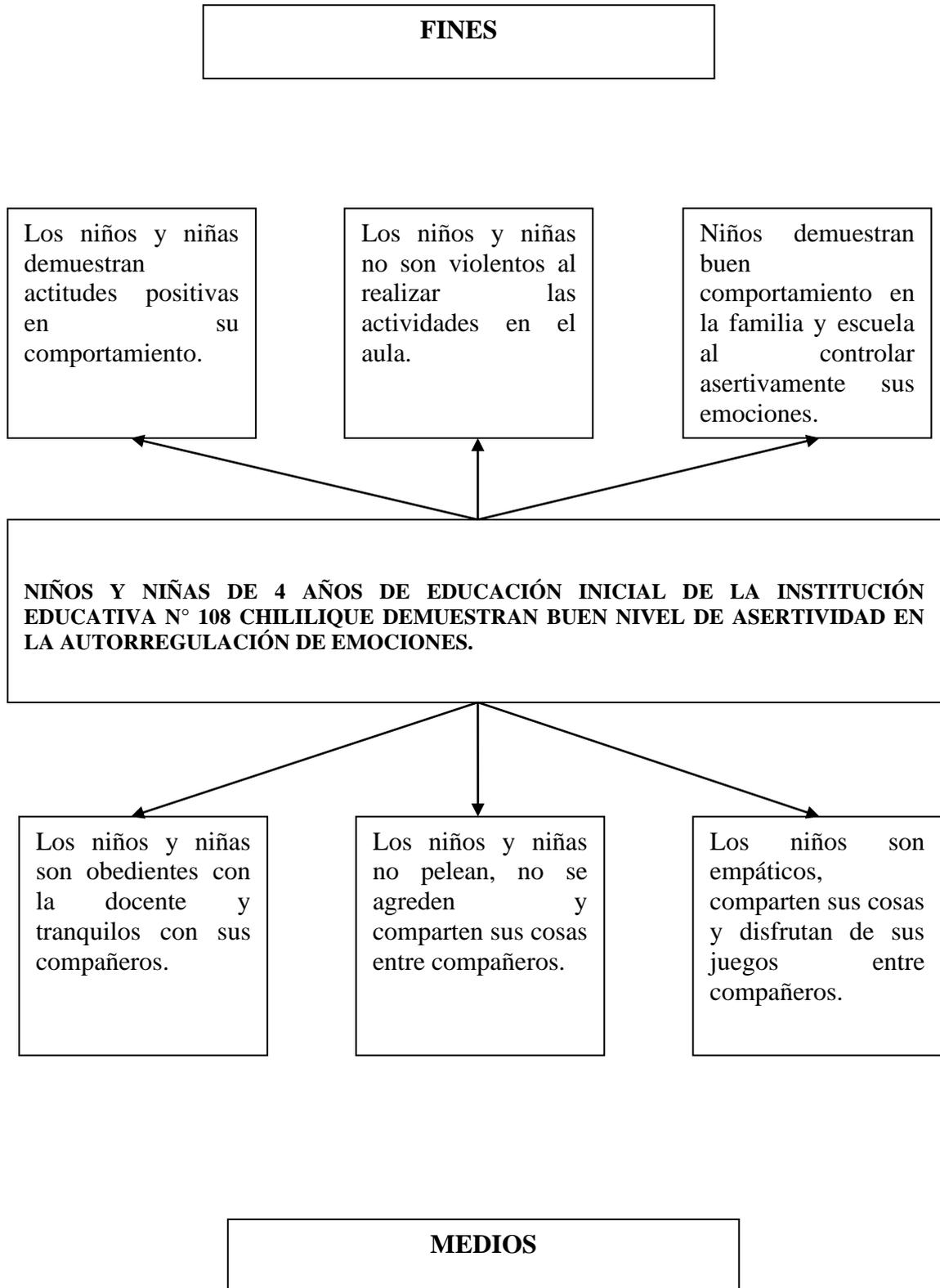
Zimmerman, B.J. (2001). *Theories of self-regulated learning and academic achievement: An overview and analysis*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.

ANEXOS

ANEXO N° 1: ÁRBOL DE PROBLEMAS.



ANEXO N° 2: ÁRBOL DE OBJETIVOS.



ANEXO N° 3: PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

PROGRAMA PROPUESTO

5.1. PROGRAMA PROPUESTO

1. DATOS INFORMATIVOS.

- 1.1. Nombre** : “Usamos juegos dramáticos para autorregular nuestras emociones”
- 1.2. Beneficiarios** : niños y niñas de 4 años institución educativa N° 108 Chililique
- 1.3. Duración** : 10 meses.
- 1.4. Autores** : -Huamán García María Felipa
-Ramos Rivera Carla Yovanna
- 1.5. Asesor** : Mg. Monteza Obando Gilmer Segundo

2. FUNDAMENTACIÓN DEL PROGRAMA.

La autorregulación emocional consiste básicamente en lograr “manejar” tanto conductual como fisiológicamente la “invasión de la misma”. Esto con el fin de lograr que dicha emoción, cual sea, no se apropie de cada persona generando lo contrario “la emoción domina al hombre”, sino más bien, que pueda ser controlada por cada sujeto con sus propias herramientas considerando el contexto en el que se sitúe.

No solo por el bien personal se promueve el correcto dominio de las emociones, sino también desde un enfoque más comunitario, ya que una vez autorregulada la propia emoción se transforma en un aporte para quienes coexisten en comunidad.

Existen una serie de estrategias que favorecen la canalización y/o la autorregulación emocional, ejercicios físicos, intelectuales, espirituales, terapéuticos y artísticos, entre otros, todo influenciado por el alcance, interés y condiciones de cada sujeto. El deporte, por ejemplo, es un método 100% recomendado por algunos terapeutas, baja la ansiedad, disminuye el estrés, entre algunas cosas, pero no es posible centrarlo todo allí, si bien, el deporte, cualquiera sea, es un aporte de liberación efectivo, no así para quienes sufren de alguna discapacidad física o simplemente no se sienten a gusto. En el caso de las terapias tradicionales y sus enfoques para tratar ciertas emociones generalmente logran sus objetivos centrados en el diálogo, la palabra, el relato, a diferencia de las alternativas que buscan entrar en el individuo sin mayor participación de él, poniendo

toda la energía en que la búsqueda de la cura, lo que no para todos logra la credibilidad necesaria para ser efectiva.

En este sentido considerando la posibilidad de entregar una propuesta sobre las emociones, se propone el siguiente programa donde pretendemos introducir esta enseñanza. Estableciendo para ello el desarrollo de procesos, donde el análisis de las evidencias de su comportamiento será el insumo de primera mano para plantear propósitos que permitan alcanzar las competencias de autorregulación de las emociones en los niños de 4 años de educación preescolar.

3. OBJETIVOS DEL PROGRAMA.

3.1.1. Objetivo general.

Mejorar los niveles de autorregulación d emociones a través del uso de juegos dramáticos, en estudiantes de 4 años educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.

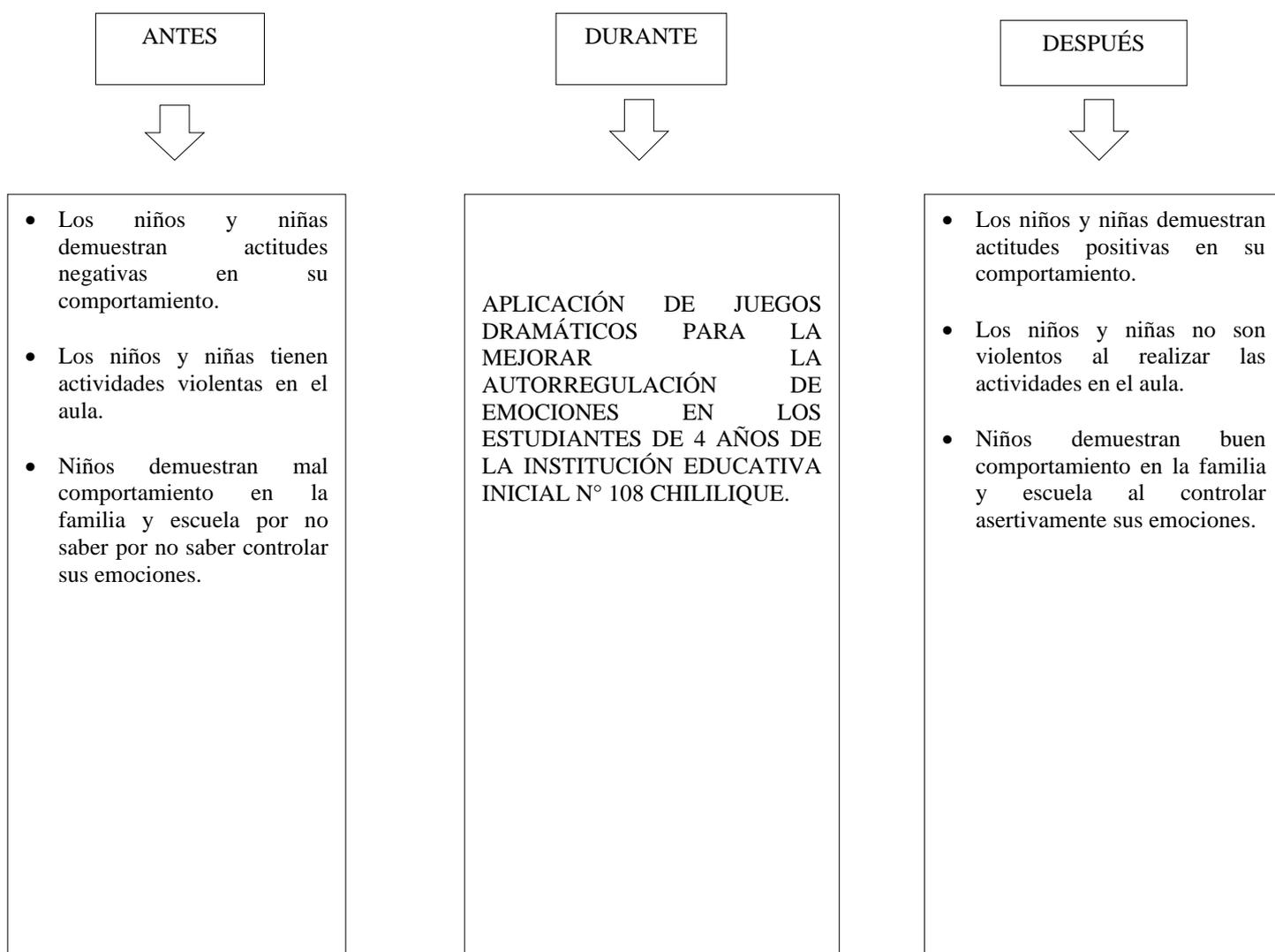
3.1.2. Objetivos específicos.

- Seleccionar juegos dramáticos para estimular el desarrollo de habilidades de autorregulación de emocióne en los niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.
- Planificar y ejecutar estrategias de juegos dramáticos para estimular el desarrollo de habilidades de autorregulación de emociones en los niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.
- Mejorar la autorregulación de emociones a través de la aplicación de juegos dramáticos en los niños de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.

4. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa de intervención investigativa ha sido diseñado con el propósito de aplicar estrategias de juegos dramáticos para mejorar los niveles de autorregulación de las emociones. Esta propuesta de programa promueve el correcto dominio de las emociones, así como un enfoque más comunitario, ya que una vez autorregulada la propia emoción se transforma en un aporte para las personas que coexisten en la comunidad. El programa se desarrollará a través de sesiones de aprendizaje, lo que contribuirá a mejorar las habilidades emocionales de los niños de 4 años de la institución educativa N°108 Chililique.

5. DISEÑO DEL PROGRAMA



5.1. Juegos dramáticos para la autorregulación de emociones

- A. Juego dramático en pequeños grupos.
- B. Juego con escenarios y juguetes.
- C. Juego dramático como juego grupal.
- D. Juego dramático como juego teatral.

5.2. Sesiones de aprendizaje y cronograma

Nº	NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	JUEGOS DRAMÁTICOS PARA LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES	FECHA
01	Creamos el diccionario de nuestras emociones.	1. Juego dramático en pequeños grupos	23/03/22
02	Dramatizamos los roles de nuestra familia.		30/03/22
03	En grupo manifestamos nuestra creatividad.		06/04/22
04	Dramatizamos nuestro estado emocional, a través del cumpleaños de Milena.		13/04/22
05	Jugamos al dado de las emociones.		20/04/22
06	Dramatizamos con nuestros juguetes, para reconocer que estar enojados puede ser dañino.	2. Juego con escenarios y juguetes	27/04/22
07	Aceptamos nuestras diferencias.		11/05/22
08	Manifestamos cómo somos cuando estamos alegres.		25/05/22
09	Utilizando nuestros juguetes expresamos nuestras emociones.		08/06/22
10	Dramatizamos a nuestras profesoras.		22/06/22
11	Manifestamos nuestras emociones al dramatizar a Blancanieves y los siete enanitos.	3. Juego dramático como juego grupal.	26/06/22
12	Manifestamos cómo somos cuando estamos tristes.		13/07/22
13	Creamos un cuento sobre nuestras emociones.		20/07/22
14	Manifestamos situaciones difíciles.		03/08/22
15	Nos sentimos alegres al trabajar en grupo.		10/08/22
16	Utilizando títeres expresamos nuestras emociones.	4. Juego dramático como juego teatral	17/08/22
17	Dramatizamos nuestras vivencias personales.		24/08/22
18	Jugamos a las profesiones.		21/09/22
19	Jugamos a los oficios.		28/09/22
20	Dramatizamos al Señor Cautivo de Ayabaca		05/10/22

6. MATRIZ CURRICULAR

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PERSONAL SOCIAL	“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<p>-Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su grupo de aula.</p> <p>-Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Comparte hechos importantes de su historia familiar.</p>
	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<p>-Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.</p> <p>-Juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.</p>
	“CONSTRUYE SU IDENTIDAD, COMO PERSONA HUMANA AMADA POR DIOS, DIGNA, LIBRE Y TRASCENDENTE, COMPRENDIENDO LA DOCTRINA DE SU PROPIA RELIGIÓN, ABIERTO AL DIÁLOGO CON LAS QUE LE SON CERCANAS”	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente. • Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa. 	<p>-Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros.</p> <p>-Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</p> <p>-Participa en las prácticas de la confesión religiosa de sus padres y lo comenta a sus compañeros de aula y comunidad educativa.</p>

7. EVALUACIÓN

Para este proceso se contará con la evaluación del asesor de la investigación quien evaluará y constatará la viabilidad del programa de intervención y así mismo la aplicación de las estrategias y sesiones ejecutadas.

ANEZO N° 4: PROGRAMACIÓN CURRICULAR ANUAL

PROGRAMACIÓN CURRICULAR ANUAL 2022

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Nivel : Inicial
 1.2. Institución Educativa : N°108 – Chililique
 1.3. Ciclo/Edad : II/4 años
 1.4. Lugar : San Ignacio
 1.5. Directora : Barboza Chávez Lucia
 1.6. Profesora de Aula : Barco Ramírez Flor Fanny
 1.7. Practicante : -Huamán García María Felipa
 - Ramos Rivera Carla Yovana

II. DIAGNÓSTICO DEL CONTEXTO EDUCATIVO: MATRIZ DE PROBLEMAS Y PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE PRIORIZADOS

FUENTE	PROBLEMAS Y DEMANDAS DE APRENDIZAJE	POSIBLE CAUSA O EXPLICACIÓN	APRENDIZAJES PROPUESTOS
PAT y PCI	Si cuentan con dichos documentos porque si hubo buena comunicación y coordinación entre docentes y directora.	Buena coordinación y apoyo entre directora y plana docente de la institución educativa para poder elaborar dichos documentos.	Que la Ugel de la provincia de San Ignacio brinde una adecuada capacitación a los docentes de la institución educativa para actualizar dichos documentos.
Visión y misión de la institución educativa.	La institución educativa si cuenta con una visión y misión.	Buena coordinación entre directora y plana docente de la institución educativa.	Que se mantenga una buena comunicación y coordinación entre docentes y plana docente.
Problemática nacional, regional, local e institucional	Nacional <ul style="list-style-type: none"> • Violencia contra la mujer 	<ul style="list-style-type: none"> • Machismo imperante en la sociedad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilizar a los padres de familia sobre el trato que se le debe tener a la mujer en la

		<ul style="list-style-type: none"> Las mujeres se sienten vulnerables ante los daños y amenazas que les puedan ocasionar. 	<p>sociedad.</p> <ul style="list-style-type: none"> Brindar charlas y ayuda emocional para concientizar a la población.
	<p>Regional</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños con bajo rendimiento académico. 	<ul style="list-style-type: none"> Poca disposición para hacer sus actividades escolares diarias. Falta de recursos tecnológicos. 	<ul style="list-style-type: none"> Incentivar a los padres de familia a brindar apoyo en el proceso de enseñanza - aprendizaje de sus niños. Implementación de equipos tecnológicos en las instituciones educativas.
	<p>Local</p> <ul style="list-style-type: none"> Incremento de la enfermedad manos, pies y boca. 	<ul style="list-style-type: none"> Contacto con los niños contagiados. 	<ul style="list-style-type: none"> Capacitar a los docentes y padres de familia sobre el adecuado manejo de la enfermedad, visitando el centro de salud.
	<p>Institucional</p> <ul style="list-style-type: none"> Implementación de juegos. Abandono institucional. 	<ul style="list-style-type: none"> Falta de coordinación entre directora, docentes y padres de Familia. Ausencia de los actores educativos a causa de la pandemia. 	<ul style="list-style-type: none"> Gestionar a las autoridades correspondientes los recursos necesarios para implementar los juegos. Limpieza y reorganización de los espacios educativos (apoyo del programa trabaja Perú).
Áreas curriculares	<p>PERSONAL SOCIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> Tiene dificultad para reconocer sus intereses y 	<ul style="list-style-type: none"> Los niños no son autónomos por la sobreprotección de los padres 	<ul style="list-style-type: none"> Buscar, seleccionar y/o diseñar estrategias de juegos dramáticos para la autorregulación

	<p>preferencias.</p> <ul style="list-style-type: none"> • No controlan sus emociones. • Tiene dificultades al compartir hechos importantes de su entorno. • Miedo a expresar sus emociones. • Estudiantes con dificultades para comunicarse y para participar. 	<p>de familia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños sufren de ansiedad, estrés, depresión a causa de las familias disfuncionales. • Niños son tímidos o no dejan que el niño exprese sus ideas libremente. • Presentan baja autoestima. • No se brinda espacios dedicados a la expresión oral. 	<p>de las emociones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar juegos dramáticos para la autorregulación de las emociones. • Permitir al niño que explore su imaginación a través de historias. • Actividades para autorregular las emociones. • Actividades de autocontrol emocional.
	<p>COMUNICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dificultad al expresarse oralmente. • Dificultades para escribir. • Problemas para producir textos. • Niños con pocos hábitos de lectura. 	<ul style="list-style-type: none"> • No socializan y tienen vergüenza al expresarse. • No reconocen los códigos lingüísticos de la escritura. • No desarrollan su imaginación y no pronuncian bien las palabras. • Inexistencia de bibliografía. 	<ul style="list-style-type: none"> • Brindarles confianza y seguridad a través de juegos dramáticos. • Aplicar estrategias lingüísticas para que participen activamente. • Utilizar estrategias de expresión oral. • Utilizar imágenes icono verbales. • Implementar el plan lector.
	<p>MATEMÁTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • No reconocen el valor 	<ul style="list-style-type: none"> • Falta de estrategias creativas y 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar material concreto y real.

	<p>equivalente de los números.</p> <ul style="list-style-type: none"> • No identifican las nociones espaciales. 	<p>empleación de material adecuado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Falta de conocimiento de estrategias por los padres de los padres de familia para apoyar a sus niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias para enseñar las nociones espaciales como es: delante, detrás, arriba, abajo, derecha, izquierda.
	<p>PSICOMOTRICIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dificultad para desarrollar habilidades blandas. • Dificultad para desarrollar la motricidad gruesa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Padres de familia que no permiten a sus niños ser autónomos. • Falta de actividad física a causa de material educativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación actividades de aprendizaje que potencien la atención, concentración, creatividad y responsabilidad. • Realizar actividades de psicomotricidad a través de talleres.
	<p>CIENCIA Y TECNOLOGÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> • No reconocen las partes de su cuerpo • No reconocen a que tipo de familia pertenecen. • Desconocen que tipo de infusiones nos protegen de algunas enfermedades del dengue y coronavirus. 	<ul style="list-style-type: none"> • Falta de información sobre el cuerpo humano. • Falta de información sobre el árbol genealógico. • Los padres de familia no consumen algunas infusiones para evitar enfermedades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento a través de su propio cuerpo. • Reconocimiento a través del valoramiento de sí mismos. • Preparación de infusiones caseras para protegerse del dengue y coronavirus.
Estudiantes de acuerdo a su edad, nivel o grado	<p>Para 4 años:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños presentan dificultades para 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentan pocas actividades de trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar actividades lúdicas para socializar y trabajar en equipo.

	<p>socializarse con los demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentan dificultades para desarrollar sus habilidades motrices. • Los niños tienen dificultad para prestar atención y seguir instrucciones. • Falta de interacción e integración social. • Presentan dificultades al pronunciar frases u oraciones cortas. • No les gusta participar en juegos planificados por la maestra. • Niños no les gusta compartir material. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aún les falta interiorizar las instrucciones de los trabajos a desarrollar. • Presencia de algunos niños hiperactivos. • Poca socialización a falta de estrategias. • No está articulada bien las palabras. • Tienen miedo a participar en público. • Niños egocéntricos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo e implementación de juegos motrices. • Asignarles roles y responsabilidades en el aula. • Aplicar dramatizaciones interpretando a los personajes de un cuento. • Usar técnicas para fomentar la expresión oral. • Programar juegos de acorde su edad para motivarlos a participar. • Diseñar juegos que despierten el interés del niño. • Poner en práctica los acuerdos de aula.
<p>Oportunidades del calendario: Comunal, ambiental y cívico.</p>	<p>COMUNAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pérdida de las costumbres de nuestros antepasados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se modificaron las costumbres y tradiciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Difundir las costumbres y tradiciones culturales locales.

	<p>AMBIENTAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Botan la basura en sitios inadecuados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desinterés por aprender sobre el cuidado del medio ambiente. • Desconocimiento de la población sobre el medio ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el uso de recursos reciclados para elaborar material lúdico y didáctico.
	<p>CÍVICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desconocimiento de las actividades del calendario cívico escolar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desinterés de las actividades cívicas escolares por parte de los padres de familia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Involucra al trinomio educativo a las actividades de las fechas programadas.
Aspectos de salud en la comunidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Emergencia sanitaria dengue. • Gripe 	<ul style="list-style-type: none"> • Propagación de la enfermedad a través de la picadura de mosquito o zancudo. • Cambio de clima constante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Medidas de protección a través de la fumigación y erradicación del mosquito. • Consumir bebidas calientes e infusiones de plantas medicinales y estar preparado al exponerse al aire libre
Formas/prácticas alimenticias en la comunidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Consumo de comida Chatarra. • Desorden Alimenticio 	<ul style="list-style-type: none"> • Descuido de los padres de familia. • Poco conocimiento de los alimentos nutritivos de la zona. • Falta de involucración de los padres de familia a la hora de la comida de los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Charlas de loncheras saludables, para concientizar una buena alimentación. • Establecer un horario para las comidas en familia.
Comportamiento frente al	<ul style="list-style-type: none"> • Contaminación ambiental. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desinterés por cuidar el medio 	<ul style="list-style-type: none"> • Charlas de orientación para concientizar a la

medio ambiente	<ul style="list-style-type: none"> Excesivo uso de químicos en suelos fértiles. 	<p>donde habitamos.</p> <ul style="list-style-type: none"> Falta de conciencia ambiental. Falta de ingenieros agrónomos que capaciten a la población. 	<p>población de las consecuencias que la contaminación ambiental causan.</p> <ul style="list-style-type: none"> Crear composteras para producir sus propios abonos o usar abonos orgánicos.
Producción y economía en la comunidad.	<ul style="list-style-type: none"> Bajos ingresos económicos. Poca comercialización de los productos que se siembran en la zona. 	<ul style="list-style-type: none"> Falta de conocimiento en el uso de prácticas productivas. Falta de valorización a los productos de la zona. 	<ul style="list-style-type: none"> Capacitaciones a las familias para implementar técnicas de cultivo. Exportar alimentos producidos por la zona a través de los medios virtuales.
Convivencia en la familia, escuela y comunidad.	<ul style="list-style-type: none"> Niños que se encuentran solos en casa. 	<ul style="list-style-type: none"> No prestan atención a los niños y niñas por temas de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> Concientizar a los padres de familia de la importancia del acompañamiento al realizar sus actividades.

III. MATRIZ DE SITUACIONES SIGNIFICATIVAS Y UNIDADES DIDÁCTICAS DE ACUERDO AL CONTEXTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

N°	APRENDIZAJES PROPUESTOS PRIORIZADOS	PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE (COMPETENCIAS)	SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	NOMBRE DE LA UNIDAD PROPUESTA	PRODUCTO/S DE UNIDAD	TIEMPO
1	<ul style="list-style-type: none"> Fomentar el uso de recursos reciclados para elaborar material lúdico y didáctico. 	<p>PERSONAL SOCIAL</p> <p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”</p> <ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autoregula sus 	Los niños y niñas de 4 años, de la institución Educativa Inicial N°108 “CHILILIQUE”, se ha observado que las aulas no se encuentran organizadas e implementados, donde los niños	“ ORGANIZAMOS E IMPLEMENTAMOS NUESTROS SECTORES DE JUEGO ”	<ul style="list-style-type: none"> Ambientación del aula con las producciones de los niños y niñas. 	<p>2 semanas</p> <p>Del 28 de marzo al 08 de abril.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar material concreto y real. 	<p>emociones.</p> <p>COMUNICACIÓN</p> <p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. 	<p>no se sienten motivados para el desarrollo de sus aprendizajes, por ende, se ha previsto elaborar el proyecto: “Organizamos e implementamos nuestros sectores de juego”, haciendo uso de material estructurado y no estructurado.</p>			
2	<ul style="list-style-type: none"> Medidas de protección a través de la fumigación y erradicación del mosquito. Preparación de infusiones caseras para protegerse del dengue y coronavirus. Consumir bebidas calientes e infusiones de plantas medicinales y 	<ul style="list-style-type: none"> Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Los niños y niñas de 4 años, de la institución Educativa Inicial N°108 “CHILILIQUE”, habiendo observado que la mayoría de nuestros niños presentan síntomas del dengue y coronavirus al nivel local, la falta de hábitos de aseo y las constantes noticias causan temor en los estudiantes. Por ello es importante dar soporte emocional y brindarles información de cómo protegerse de estas enfermedades a través del reforzamiento de los hábitos de aseo y prevención del coronavirus y dengue en nuestra</p>	<p>“PROTEJO MI CUERPO DEL DENGUE Y CORONAVIRUS”</p>	<ul style="list-style-type: none"> Aplicamos hábitos del lavado de manos y consumo de infusiones de plantas medicinales. 	<p>2 semanas</p> <p>Del 11 de abril al 22 de abril.</p>

	estar preparado al exponerse al aire libre	LEE DIVERSOS TIPOS	institución, por ende, se ha previsto elaborar el proyecto: “Protejo mi cuerpo del dengue y coronavirus”			
3	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento a través del valoramiento de sí mismos. Utilizar estrategias de expresión oral. 	DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA <ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto escrito. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA <ul style="list-style-type: none"> Adecúa el texto a la situación comunicativa. 	Los niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N°108 “CHILILIQUE”, se evidencia que los niños y niñas realizan interrogantes cuando quieren conocer más sobre ellos mismos, en aspectos como su historia personal, sus características físicas, cualidades, gustos y preferencias. Por ello es importante reconocer sus preguntas, valorarlas y ayudarlos a encontrar las respuestas como parte del proceso de construcción de su identidad y percepción de sí mismos, por ello lo realizaremos a través del proyecto: “Así soy yo”.	“ASÍ SOY YO”	Elaboramos una silueta de niño y niña.	2 semanas Del 25 de abril al 06 de mayo.
4	<ul style="list-style-type: none"> Asignarles roles y 		Los niños y niñas de 4 años, de la Institución Educativa Inicial	“NOS DIVERTIMOS EN FAMILIA”	<ul style="list-style-type: none"> Elaborar un mural con los 	2 semanas Del 09 de

	<p>responsabilidades en el aula.</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar actividades lúdicas para socializar y trabajar en equipo. Diseñar juegos que despierten el interés del niño. Buscar, seleccionar y/o diseñar estrategias de juegos dramáticos para la autorregulación de las emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. <p>PSICOMOTRICIDAD “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA</p>	<p>N°108 “CHILILIQUE”, en el contexto actual ha llevado a muchas familias a tener menos espacios y tiempos dedicados a compartir con sus niños y niñas, debido a los cambios en los estilos de vida, las responsabilidades y obligaciones de los adultos, entre otros. Compartir tiempos de calidad en familia es de gran importancia, pues genera muchos beneficios, en su desarrollo, aprendizaje y bienestar emocional como el fortalecimiento de los vínculos afectivos, la mejora en la comunicación, así como el aumento en su confianza, seguridad y autoestima. Las conversaciones, juegos, canciones, cuentos y rondas pueden ser actividades divertidas para jugar en familia, además son momentos de gran valor que los niños y las niñas recordaran a</p>		<p>trabajos realizados.</p>	<p>mayo al 20 de mayo</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------	----------------------------------

		A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	lo largo de su vida, por ende, se ha previsto elaborar el proyecto: “Nos divertimos en familia”			
5	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento a través de su propio cuerpo. Utilizar imágenes icono verbales. 	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente. <p>CIENCIA Y TECNOLOGÍA</p> <p>“INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS”</p> <ul style="list-style-type: none"> Problematiza situaciones para hacer indagación. Diseña estrategias para hacer indagación. Genera y registra datos 	Los niños y niñas de 4 años, de la institución Educativa Inicial N°108 “CHILILIQUE”, al moverse, jugar, correr o al realizar actividades de movimiento y representación, pueden conocer más sobre su cuerpo. También al observar, explorar, experimentar y sentir diversas sensaciones, tanto externas como internas, conocen sus características físicas, además de conocer la función que cumple cada órgano de nuestro cuerpo, para aclarar la curiosidad de los niños hemos visto conveniente desarrollas el proyecto denominado: “Como soy yo por dentro y por fuera”.	“COMO SOY YO POR DENTRO Y POR FUERA”	<ul style="list-style-type: none"> Visualizamos una maqueta de cómo es nuestro cuerpo por dentro y por fuera. 	2 semanas Del 23 de mayo hasta el 03 de junio
6	<ul style="list-style-type: none"> Charlas de loncheras saludables, para 		Los niños y niñas de 4 años, de la institución Educativa Inicial N°108 “CHILILIQUE”, por	“¿QUÉ COMERÉ ESTA VEZ?” CONSERVAMOS Y	<ul style="list-style-type: none"> Identifica las características de los 	2 semanas Del 20 de junio hasta el

	<p>concientizar una buena alimentación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer un horario para las comidas en familia. • Exportar alimentos producidos por la zona a través de los medios virtuales. 	<p>o información.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. <p>PERSONAL SOCIAL CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. 	<p>consecuencia de la pandemia los niños han pasado mayor tiempo en casa ayudando a sus padres ya sea sembrar o lavar las verduras, pero tiene la curiosidad como es la transformación de los alimentos, y cómo hacer para que los alimentos duren más y no se pudran, es por ello que exploraremos con los alimentos y conoceremos los productos que produce nuestra comunidad a través del proyecto de aprendizaje: ¿qué comeré esta vez? Conservamos y preparamos los alimentos.</p>	<p>PREPARAMOS LOS ALIMENTOS</p>	<p>alimentos y los cambios que ocurren al prepararlos.</p>	<p>1 de julio</p>
<p>7</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usar técnicas para fomentar la expresión oral. • Programar juegos de acorde su edad para motivarlos a participar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<p>Los niños y niñas de 4 años, de la institución Educativa Inicial N°108 “CHILLIQUE”, tienen la necesidad de descubrir los sonidos del mundo que les rodea y aquellos que son propios de nuestro país. Es por ello que en este proyecto se promoverá la exploración sonora y musical</p>	<p>“¿A QUE SUENA EL PERÚ?”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboramos instrumentos musicales para cantarle a nuestro Perú. 	<p>2 semanas Del 4 de julio hasta el 15 de julio</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Brindarles confianza y seguridad a través de juegos dramáticos. 	<p>COMUNICACIÓN CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	que les permita percibir y crear nuevas formas de expresión, comunicar sus ideas, opiniones y emociones sobre las historias, sonidos y música que escuchan; sobre sus descubrimientos y lo que pueden hacer con los sonidos desde su iniciativa. De igual manera, se promoverá el respeto y valoración a nuestra diversidad cultural., es por ello que este proyecto se llamara “¿A que suena el Perú?”.			
8	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir al niño que explore su imaginación a través de historias. • Difundir las costumbres y tradiciones culturales locales. 	<p>MATEMÁTICA “RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA,</p>	Los niños y niñas de 4 años, de la institución Educativa Inicial N°108 “CHILILIQUE”, no se identifican con su cultura por desconocimiento de las manifestaciones culturales de nuestro Perú, por ello trabajaremos este proyecto de aprendizaje: “un viaje por el Perú”	“UN VIAJE POR EL PERÚ”	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboramos un mural de las manifestaciones culturales de nuestro Perú. 	2 semanas Del 18 de julio hasta el 27 de julio
9	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de actividades de 	<p>MOVIMIENTO Y</p>	Los niños y niñas de 4 años, de la institución Educativa Inicial	“ME CUIDO NOS CUIDAMOS Y	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocen la importancia de 	2 semanas Del 15 de

	<p>aprendizaje que potencien la atención, concentración, creatividad y responsabilidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Charlas de orientación para concientizar a la población de las consecuencias que la contaminación ambiental causan. • Poner en práctica los acuerdos de aula. 	<p>LOCALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>N°108 “CHILILIQUE”, no saben lo importante que es cuidar nuestra madre tierra, en este proyecto se necesitara ayuda de los padres de familia, ya que ellos nos ayudaran a cuidar nuestro entorno, también que cada que hay alguna actividad debemos procurar por cuidar a la madre tierra, esto lo haremos a través del proyecto de aprendizaje: “Me cuido, nos cuidamos y a la madre tierra cuidamos”</p>	<p>NUESTRA MADRE TIERRA AYUDAMOS</p>	<p>los tachos de basura y los decoramos para diferenciar que producto se bota en cada uno.</p>	<p>agosto hasta el 9 de setiembre</p>
<p>10</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo e implementación de juegos motrices. 		<p>Los niños y niñas de 4 años, de la institución Educativa Inicial N°108 “CHILILIQUE”, tienen dificultad al explorar su entorno para realizar construcciones, resolver problemas a través de diferentes estrategias, es por ello que este proyecto de aprendizaje</p>	<p>“UNO, CINCO, TRES ¿CÓMO LO RESUELVO ESTA VES?”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Organizamos los materiales del aula según los criterios de agrupación. 	<p>2 semanas Del 29 de agosto hasta el 9 de setiembre</p>

		<p>MATEMÁTICA</p> <p>“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	<p>tiene como propósito que las niñas y niños tengan la posibilidad de plantear estrategias para agrupar y establecer relaciones de cantidad. Harán uso de expresiones matemáticas que conocen y potras que adquieran en las situaciones lúdicas que se plantean. Este proyecto lo llamaremos “uno, cinco, tres ¿cómo lo resuelvo esta vez?”</p>			
11	<ul style="list-style-type: none"> • Crear composteras para producir sus propios abonos o usar abonos orgánicos. • Actividades para autorregular las emociones. • Actividades de autocontrol emocional. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. <p>CIENCIA Y TECNOLOGÍA</p>	<p>Los niños y niñas de 4 años, de la institución Educativa Inicial N°108 “CHILILIQUE”, no reconocen que nuestras acciones cotidianas, tanto en el hogar como en el barrio y en la comunidad, contribuyen al cuidado de nuestro entorno, pues con pequeñas acciones podemos generar grandes cambios. Las niñas y los niños observaran su entorno para identificar lo que les guste de este y algunas</p>	<p>“DESCUBRIENDO Y VALORANDO EL MUNDO EN EL QUE CONVIVO”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizamos un collage de las buenas acciones para cuidar el mundo en el que vivimos. 	<p>2 semanas Del 26 de setiembre hasta el 7 de octubre</p>

		<p>“INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Problematiza situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos o información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	<p>situaciones o acciones (en el hogar, en el barrio o en la comunidad) que tiene un impacto positivo o negativo n el ambiente, es por ello que lo haremos a través del proyecto de aprendizaje “Descubriendo y valorando el mundo en el que convivo”.</p>			
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE, ENFOQUES TRASVERSALES, ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO Y DISTRIBUCIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS EN EL AÑO ESCOLAR 2022

ÁREA	PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:	ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO										
		1° TRIMESTRE				2° TRIMESTRE					3° TRIMESTRE	
		UNIDADES DIDÁCTICAS				UNIDADES DIDÁCTICAS					UNIDADES DIDÁCTICAS	
		P.A	P.A N° 2	P.A N°	P.A. N°	P.A. N°	P.A. N° 6	P. A. N°	P. A. N°	P. A. N° 9	P. A. N°	P. A. N° 11

	N°	COMPETENCIAS ENFOQUES TRANSVERSALES	Y										
			N° 1		3	4	5		7	8		10	
			“ Organizamos e implementamos nuestros sectores de juego”	“ Protejo mi cuerpo del dengue y coronavirus”	“ Así soy yo”	TALLER: Danzamos al ritmo de la música.	TALLER: Conozco mi cuerpo.	TALLER: Bailamos al ritmo de las frutas.	TALLER: Bailamos al ritmo de la marinera norteña.	TALLER: Realizamos una carrera de sacos	TALLER: Burbujas de jabón.	TALLER: Jugamos a la gallinita ciega.	TALLER: Encontramos el camino hacia los productos de San Ignacio.
			2 semanas	2 semanas	2 semanas	2 semanas	2 semanas	2 semanas	2 semanas	semanas	semanas	semanas	semanas
PERSONAL SOCIAL	1	Construye su identidad: - Se valora a sí mismo. - Autorregula sus emociones.	X	X	X	X	X			X	X		X
	2	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común: - Interactúa con todas las personas. - Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	X		X	X			X		X		X

		- Participa en acciones que promueven el bienestar común.											
	3	Construye su identidad, como persona humana, amada por dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas: - Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente. - Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa.											X
PSICOMOTRIZ	4	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad: - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
COMUNICACIÓN	5	Se comunica oralmente en su lengua materna: - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

	<p>forma coherente y cohesionada.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 										
6	<p>Lee diversos tipos de textos en su lengua materna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto escrito. - Infiere e interpreta información del texto escrito. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 			X		X				X	
7	<p>Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 						X				X
8	Crea proyectos desde	x		X			X				X

		los lenguajes artísticos: - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos.											
MATEMÁTICA	9	Resuelve problemas de cantidad: - Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	X									X	
	10	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización: - Modela objetos con formas geométricas sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.										X	

CIENCIA Y TECNOLOGÍA	11	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos: <ul style="list-style-type: none"> - Problematiza situaciones para hacer indagación. - Diseña estrategias para hacer indagación. - Genera y registra datos o información. - Analiza datos e información. - Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	X	X			X						X
	COMPETENCIAS TRANSVERSALES AL AREA	12	Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC: <ul style="list-style-type: none"> - Personaliza entornos virtuales. - Gestiona información del entorno virtual. - Crea objetos virtuales en diversos formatos. 				X		X			X	
13		Gestiona su aprendizaje de manera autónoma: <ul style="list-style-type: none"> - Define metas de aprendizaje. - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 		X					X				X
ENFOQUES TRANSVERSALES													
• Enfoque de derecho				x	x			x				x	x

• Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad				X		X					
• Enfoque intercultural					X			X	X		X
• Enfoque igualdad de género.							X			X	
• Enfoque ambiental	X		X					X			
• Enfoque orientación al bien común.		X			X		X		X		
• Enfoque búsqueda de la excelencia.	X			X							
TUTORIA Y ORIENTACIÓN EDUCATIVA											

V. ESTRATEGIA METODOLÓGICAS

- Juegos
- Canciones
- Dibujos
- Videos
- Laminas

VI. MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS

- TV Educativa
- Símbolos orales
- Símbolos visuales
- Imágenes fijas
- Grabaciones
- Experiencias directas.

VII. BIBLIOGRAFÍA

- MINISTERIO DE EDUCACION. (2017). Programa de educación Inicial. Perú-Lima
- MINISTERIO DE EDUCACION. (2017). Currículo nacional. Perú-Lima.



**HUAMÁN GARCÍA MARIA FELIPA
INVESTIGADORA**



**RAMOS RIVERA CARLA YOVANNA
INVESTIGADORA**



**MONTEZA OBANDO GILMER
ASESOR DE INVESTIGACIÓN**

ANEXO N° 5: PROYECTO DE APRENDIZAJE

PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : N° 108 - Chililique
1.2. Edad : II/ 4 años
1.3. Lugar : San Ignacio
1.4. Directora : Barboza Chávez Lucia
1.5. Profesora de Aula : Barco Ramírez Flor Fanny
1.6. Practicantes : - Huamán García María Felipa
-Ramos Rivera Carla Yovanna.

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

2.1. TÍTULO	“DESCUBRIENDO Y VALORANDO EL MUNDO EN EL QUE CONVIVO”
2.2. DURACIÓN	INICIO: 26 de setiembre del 2022 TÉRMINO: 07 de octubre del 2022
2.1. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA O FUNADAMENTACIÓN	En el transcurso de los meses de setiembre y octubre de este año se ha identificado en la institución educativa N° 108 – Sector Chililique, que nuestras acciones cotidianas, tanto en el hogar como en el barrio y en la comunidad, contribuyen al cuidado de nuestro entorno, pues con pequeñas acciones podemos generar grandes cambios. Por ello, planteamos algunas preguntas que nos llevaran a descubrir y valorar el lugar donde vivimos y fomentar su cuidado: ¿Cómo afectan nuestras acciones en el cuidado de nuestro entorno? ¿Qué hábitos podemos mejorar en nuestro hogar o comunidad? ¿Cómo podríamos contribuir al cuidado del lugar donde vivimos? En este proyecto de aprendizaje, las niñas y los niños observaran su entorno para identificar lo que les guste de este y algunas situaciones o acciones (en el hogar, en el barrio o en la comunidad) que tiene un impacto positivo o negativo n el ambiente. Asimismo, buscaran información sobre las acciones que pueden realizar en su hogar para cuidar su entorno y junto a su familia, implementar prácticas y hábitos responsables, tales como usar bolsas de tela para comprar, apagar la luz y separar los residuos, entre otros. Además, comunicar la importancia de cuidar su entorno a través de una composición artística, la cual ubicarán en un espacio público para que

	<p>puedan ser vistas por los integrantes de su comunidad. Para esto, harán uso de diferentes materiales reciclados, experimentarán con ellos, los combinarán con otros lenguajes que contribuyen a desarrollar su propuesta creativa.</p>	
<p>PRODUCTOS</p>	<p>ÁREA:</p> <p>COMUNICACIÓN</p> <p>CIENCIA Y TECNOLOGÍA</p> <p>PERSONAL SOCIAL</p> <p>CIENCIA Y TECNOLOGÍA</p> <p>PERSONAL SOCIAL</p>	<p>PRODUCTO:</p> <p>Colorea el molde de letras de diferentes colores “Descubriendo y valorando el mundo en el que convivo”.</p> <p>Dibuja y colorea la ficha aplicativa sobre lo que observa que rodea nuestra comunidad.</p> <p>Desarrollan la ficha aplicativa donde dibujaran el oficio que más le ha gustado</p> <p>Realizamos un paseo por el patio para conocer lo que producen a sus alrededores.</p> <p>Realiza la ficha aplicativa donde reconoce, encierra y coloréalos alimentos que produce mi San Ignacio.</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a realizar una ficha de trabajo con la consigna: Colorea los animales que nacen de un huevo. Marca con una X los animales que nacen de su mamá.</p> <p>Dramatizar al señor Cautivo de Ayabaca. Realiza la ficha aplicativa con la consigna: Colorea y dibuja lo que le falta al señor Cautivo de Ayabaca.</p>

III. PRE PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO DE APRENDIZAJE:

¿QUÉ HAREMOS?	¿CÓMO LO HAREMOS?	¿QUÉ NECESITAMOS?
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificar las actividades que se van a trabajar con los niños. ➤ Descubrir y valorar el mundo en el que convivo. ➤ Realizar recorrido institucional. ➤ Elaborar la botella de la calma. ➤ Realizar el baúl de las emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogando con los niños. ➤ Observando videos, laminas, imágenes. ➤ Concientizando a los niños a contribuir al cuidado del lugar donde vivimos. ➤ Implementar prácticas y hábitos responsables. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Audios musicales. ➤ Videos educativos. ➤ Láminas. ➤ Casos con pictogramas. ➤ Material concreto. ➤ Cajas sorpresas. ➤ Títeres.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS (Criterios de evaluación)	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ENFOQUE TRANSVERSAL	INSTR. DE EVAL.
COMUNICACIÓN	“Se comunica oralmente en su lengua materna”	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en conversaciones y formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan acerca de la planificación del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con sus compañeros brindando sus ideas al participar en la planificación del proyecto. • Colorea el molde de letras de diferentes colores “Descubriendo y 	ENFOQUE DE DERECHOS. VALOR: Diálogo y concertación. ACTITUD: Disposición a conversar con sus compañeros, intercambiando ideas para planificar nuestro proyecto.	Mapa de calor

		<p>distintos interlocutores.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 		<p>valorando el mundo en el que convivo”.</p>		
<p>CIENCIA Y TECNOLOGÍA</p>	<p>“Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Problematiza situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos o información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación 	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información sobre las características de los seres vivos o fenómenos naturales que observa y/o explora, y establece relaciones entre ellos. Registra la información de diferentes formas (dibujos, fotos, modelados). 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizamos un paseo por los alrededores para conocer la naturaleza que rodea nuestra comunidad. • Dibuja y colorea la ficha aplicativa sobre lo que observa que rodea nuestra comunidad. 	<p>ENFOQUE AMBIENTAL</p> <p>VALOR: Respeto a toda forma de vida.</p> <p>ACTITUD: Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales.</p>	<p>Lista de cotejo</p>
<p>PERSONAL SOCIAL</p>	<p>“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. • Autorregula sus emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las 	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta sus emociones al jugar a los oficios y dibuja el oficio que más le ha gustado. 	<p>ENFOQUE DE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN</p> <p>VALOR: Solidaridad.</p> <p>ACTITUD: Disposición a apoyar a</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

	común”		normas del mismo.		sus compañeros en aprender a controlar sus emociones.	
PERSONAL SOCIAL	“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden los alimentos que produce San Ignacio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizamos un paseo por el patio para conocer lo que producen a sus alrededores. • Realiza la ficha aplicativa donde reconoce, encierra y colorea los alimentos que produce mi San Ignacio. 	ENFOQUE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN VALOR: Responsabilidad ACTITUD: Disposición a valorar y proteger lo que produce su comunidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos”.	<ul style="list-style-type: none"> • Problematiza situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. • Genera y registra datos o información. • Analiza datos e información. • Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formula preguntas que expresan su curiosidad sobre como nacen los animales; dando a conocer lo que sabe y las ideas que tiene. 	<ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños y niñas a realizar una ficha de trabajo con la consigna: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Colorea los animales que nacen de un huevo. ✓ Marca con una X los animales que nacen 	ENFOQUE AMBIENTAL VALOR: Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional ACTITUD: Disposición para colaborar con	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa de calor.

				de su mamá.	el bienestar comenzando por informarnos sobre el nacimiento de los animales, contribuyendo con el cuidado de la naturaleza	
PERSONAL SOCIAL	“Construye su identidad, como persona humana, amada por dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas”.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente. • Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra su amor al prójimo acogiendo y siendo solidario con los que necesitan ayuda en su entorno más cercano •. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatizar al señor Cautivo de Ayabaca y realizar la ficha aplicativa del señor Cautivo de Ayabaca. 	ENFOQUE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN VALOR: Empatía ACTITUD: Identifican, valoran y procuran su bienestar de otros en situaciones que lo requieran.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

V. PROYECCIÓN DE SESIONES DE APRENDIZAJE

LUNES, 26 DE SEPTIEMBRE DE 2022	MARTES, 27 DE SEPTIEMBRE DE 2022	MIÉRCOLES, 28 DE SEPTIEMBRE DE 2022	JUEVES, 29 DE SEPTIEMBRE DE 2022	VIERNES, 30 DE SEPTIEMBRE DE 2022
“PARTICIPAMOS EN LA PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO CON AYUDA DE LA DOCENTE”	“CONOCIENDO LA NATURALEZA QUE RODEA NUESTRA COMUNIDAD”	“JUGAMOS A LOS OFICIOS CON AYUDA DE LA DOCENTE”	¿QUÉ ES EL SANTUARIO Y CÓMO LO CUIDAMOS?	“CONOCEMOS LA VIDA Y CUIDADO DE LAS PLANTAS”
Taller: ME DIVIERTO JUGANDO “LOS TRENECITOS”	Taller: ENTONAMOS UNA CANCIÓN “PAJARITOS A VOLAR”	Taller: “JUGAMOS A LOS CANGREJOS DIVERTIDOS”	Taller: LA CARRETILLA	Taller: RITMO CON PALMAS
LUNES, 03 DE OCTUBRE DE 2022	MARTES, 04 DE OCTUBRE DE 2022	MIÉRCOLES, 05 DE OCTUBRE DE 2022	JUEVES, 06 DE OCTUBRE DE 2022	VIERNES, 07 DE OCTUBRE DE 2022
“CONOCEMOS LO QUE PRODUCE SAN IGNACIO”	“CONOCEMOS ¿CÓMO NACEN LOS ANIMALES?”	“DRAMATIZAMOS AL SEÑOR CAUTIVO DE AYABACA”	“EXPONEMOS NUESTRAS PLANTAS ORNAMENTALES”	“CREAMOS UNA CANCIÓN A MI MASCOTA FAVORITA”
Taller: ENCONTRAMOS EL CAMINO HACIA LOS PRODUCTOS DE SAN IGNACIO	Taller: “ENTONAMOS LA CANCIÓN DEBAJO DE UN BOTÓN”	Taller: “SEGUIMOS LAS ORDENES PARA SER PINGÜINOS”	Taller: SALTA SOGA	Taller: MEMORIA MUSICAL.

VI. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.

- La lluvia de ideas.
- La formulación de hipótesis.
- La elaboración de estrategias de resolución de problemas.
- La planificación conjunta del aprendizaje.
- La construcción de gráficos, cuadros.
- Los juegos de roles.
- Los juegos de simulación.
- Las situaciones de resolución de problemas.
- Las estrategias metacognitivas, para aprender a aprender.
 - Búsqueda, organización y selección de la información.
- Trabajo colaborativo
- Exposición.
- Uso de las Tics

VII. MEDIOS Y MATERIALES EDUCATIVOS

- Símbolos orales
- Símbolos visuales
- Imágenes fijas, radio, grabaciones.
- Televisión educativa
- Exposición
- Demostraciones

- Dramatizaciones
- Visitas y excursiones
- Experiencia directa

VIII. BIBLIOGRAFÍA

MINEDU 2017. *Programa curricular de Educación Inicial*- Lima. Perú



**HUAMÁN GARCÍA MARIA FELIPA
INVESTIGADORA**



**RAMOS RIVERA CARLA YOVANNA
INVESTIGADORA**

III. PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA:

- Problematización
- Análisis de información
- Acuerdos o Toma de decisiones

IV. ESTRATEGIA/TÉCNICA UTILIZADA EN LA INVESTIGACIÓN

- Juego dramático como juego teatral. (nos organizamos para expresar nuestras emociones a través de títeres)

V. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para incentivarlos con una canción “Las emociones” (Anexo N° 02) • Link de la canción: https://www.youtube.com/watch?v=Q4_smLVwI9M • Realizamos la siguiente pregunta para ver que entendieron de la canción presentada y ver el nivel de saberes que tienen los niños y niñas. <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trata la canción? ¿Les gusto la canción? ¿Qué emociones menciona? <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulamos las siguientes interrogantes para recopilar los conocimientos y nivel de saberes que tienen los niños y niñas. <ul style="list-style-type: none"> ¿Alguna vez han utilizado o visto títeres? ¿Dónde? <p>Conflicto Cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulamos la siguiente interrogante para despertar la curiosidad de los niños y niñas. <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo creen que se utilizan los títeres? <p>Propósito y organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Damos a conocer el tema y propósito de la clase, para saber qué es lo queremos lograr con los niños y niñas al finalizar la sesión del día de hoy: “Que los niños y niñas expresen sus emociones a través de títeres.” 	<p>Símbolos orales: (Canción: las emociones)</p> <p>Símbolos orales: (diálogo mediante preguntas)</p>
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del aprendizaje:</p> <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente presenta una caja sorpresa con títeres de las emociones diciendo ¿Qué será, que será, lo que dentro de la caja esta?; cada niño participa sacando de una en una las imágenes. (Anexo N°03) 	<p>Imágenes fijas: (escenario y títeres)</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Presentamos el fondo de escenario de teatro (Anexo N° 04) • Explicamos que deben cuidar el material. • Se realiza las siguientes preguntas para verificar si conocen el material presentado y nos den ideas de lo que podemos realizar con ello. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué material será? ¿Cuántas emociones hay? ¿Qué podemos realizar con estos títeres? • Escuchamos con atención las respuestas de los niños y mencionamos a que vamos a realizar gestos, movimientos, narrar anécdotas; que nos genera cada emoción. <p>Análisis de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicamos que a través de los títeres pueden estimular su imaginación y creatividad además nos permite expresar nuestras emociones (marco teórico). <p>Acuerdos o toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizamos el escenario debidamente decorado expresamos la emoción que sentimos en ese momento, además representan la emoción que le salió en la caja sorpresa, haciéndoles recordar que debemos representarlo con gestos, mímicas, movimientos corporales para valorarse a sí mismos. • Por grupos salen a participar, les indicamos que organicen sus ideas para interactuar con sus amigos y contar como nos sentimos al realizarlo y poder autorregular sus emociones. • Entregamos una ficha aplicativa donde completan la carita que representaron de las emociones. (Anexo N° 04) • Exponen sus trabajos a través de la técnica del museo. 	<p>Experiencias directas (Juegos vivenciales escénicos)</p> <p>Experiencias dramatizadas: (representación teatral)</p> <p>Exposiciones: (exhibición de vivencia real)</p>
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos las siguientes preguntas para ver que aprendieron del tema tratado. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué emoción les salió? ¿Cómo se sintieron al expresar sus emociones? <p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se registra logros y dificultades adquiridas a través de un instrumento de valoración: lista de cotejo. (Anexo N° 05) 	<p>Símbolos orales: (diálogo mediante preguntas)</p>

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. Procesos didácticos de comunicación inicial. Lima – Perú.

Ministerio de educación, (2017). *Diseño Curricular Lima, Perú.*

VII. ANEXOS

7.1. **Anexo N° 01:** hoja científica/marco teórico, con cita bibliográfica. APA V7.

7.2. **Anexo N° 02:** canción...

7.3. **Anexo N° 03:** títeres

7.4. **Anexo N° 04:** ficha aplicativa

7.5. **Anexo N° 05:** instrumento de evaluación.

7.6. **Anexo N°06:** evidencias.

HUAMÁN GARCÍA MARIA FELIPA
INVESTIGADORA

RAMOS RIVERA CARLA YOVANNA
INVESTIGADORA

BARCO RAMÍREZ FLOR FANNY
PROFESORA DE AULA

Firma responsable de la IE.
Barboza Chávez
DIRECCIÓN
N°: 27283711

BARBOZA CHÁVEZ LUCIA
DIRECTORA

MONTEZA OBANDO GILMER
ASESOR DE INVESTIGACIÓN

Anexo N° 01: Hoja Científica/Marco Teórico

LOS TÍTERES COMO RECURSO DIDÁCTICO

Hernández (2018) en su blog: “Los títeres como recurso didáctico”: nos dice que los títeres son figuras inertes que adquieren vida a través de la energía que le proporciona una persona llamada titiritero.

Los títeres son muy valiosos, ya que a través de ellos se pueden expresar ideas, sentimientos, así como representar hechos de la vida diaria.

A los niños les gusta mucho el uso de títeres y se les hace más fácil expresar lo que sienten por medio de ellos, ya que los ven como una figura fantástica en la que pueden explotar su imaginación y creatividad.



El empleo del títere en la escuela como técnica expresiva es muy importante porque permite al niño hablar, mejorar su lenguaje, enriquecer su vocabulario, aprender a escuchar a los demás, crear sus propios personajes, sus diálogos, fabricar y manipular sus títeres.

IMPORTANCIA

Al emplear los títeres en nuestro trabajo de aula (recurso didáctico), ayudamos al niño en su desarrollo normal en cuanto a la imaginación y fantasía y al despertar de sus habilidades, inteligencia, aptitudes entre otros; ya que orienta su imaginación hacia el mundo real y la expresión creativa.

- **Despierta la aptitud artística del niño utilizando la dramatización y participación.**
- **Despierta la expresión vocal**
- **Desarrolla la atención y la observación**

La función del maestro

El objetivo de aplicar juegos teatrales no es formar actores sino utilizar el teatro como un vehículo de crecimiento grupal y, según el contexto, también como recurso didáctico. Dentro de estos juegos teatrales es que incluimos la improvisación con títeres.

El empleo del títere en la escuela como técnica expresiva es muy importante, ya que la personalidad del títere adquiere características del intérprete-niño, que se comunica con los otros títeres casi sin darse cuenta.

Los títeres como recurso en psicopedagogía y/o psicología

Trabajar con títeres en el aula, así como, en psicología infantil nos ayuda a que nuestros alumnos o pacientes puedan expresar diferentes aspectos de su personalidad.

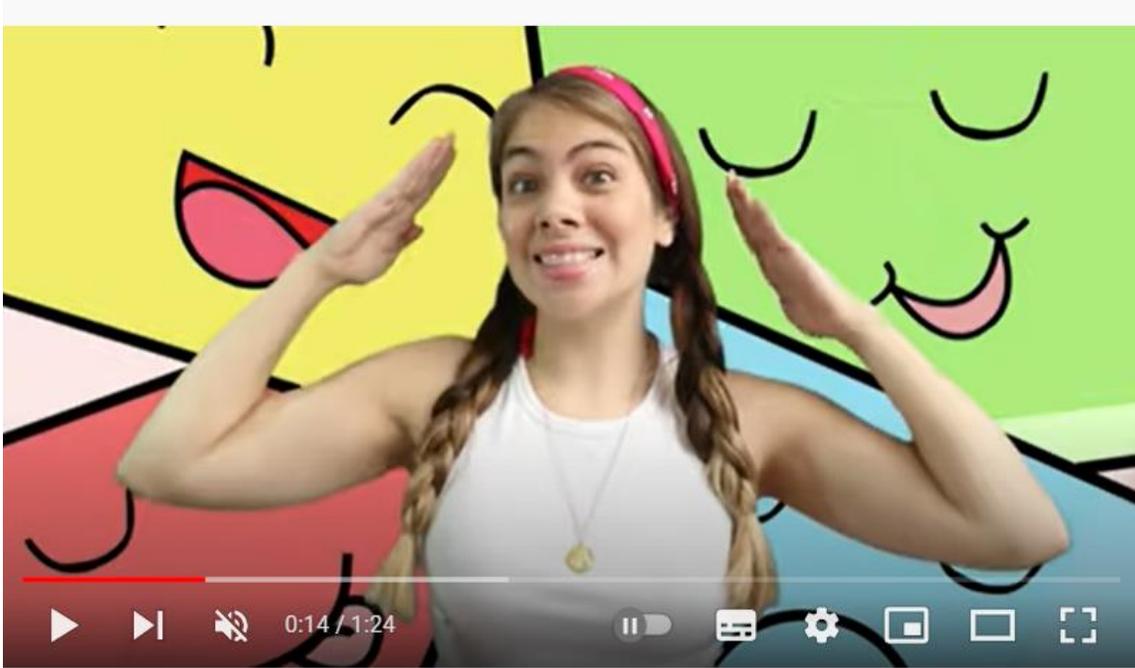
- Desarrollan la expresión creativa
- Estimular y expandir la imaginación
- Desarrolla la expresión oral espontánea
- Perfecciona el habla y la proyección de la voz
- Practica las destrezas de la lengua escrita y aumentar la fluidez en la lectura oral
- Incrementa la valoración de la literatura
- Incrementar la autoconfianza y la satisfacción personal

Díaz Hernández R, (2018). Blog, Stoks Didactic.

Recuperado de: <https://www.stoksdidactic.com/es/blog/importancia-titeres-aprendizaje-ninos>

Anexo N° 02: Canción “las emociones”

Link de la canción: https://www.youtube.com/watch?v=Q4_smLVw19M



Anexo N° 03: Títeres



Anexo N° 04: Ficha aplicativa

- Se entrego a cada niño una ficha aplicativa dependiendo la emoción que represento en la dramatización con títeres de las emociones.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SC 100 "CHILUQUE"
ÁREA: Comunicación NIVEL: Inicial PROFESOR(A): Carla Ramos Rivera

Nombre..... Fecha: 20-07-2022

TEMA: "EXPRESAMOS NUESTRAS EMOCIONES UTILIZANDO TÍTERES"

- I. COLOREA LA EMOCIÓN Y CON LA TÉCNICA DEL PUNZADO BORDEA LA IMÁGEN.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SC 100 "CHILUQUE"
ÁREA: Comunicación NIVEL: Inicial PROFESOR(A): Carla Ramos Rivera

Nombre..... Fecha: 20-07-2022

- I. COLOREA LA EMOCIÓN Y CON LA TÉCNICA DEL PUNZADO BORDEA LA IMÁGEN.



Nombre..... Fecha: 20- 07- 2022

1. COLOREA LA EMOCIÓN Y CON LA TÉCNICA DEL PUNZADO BORDEA LA IMÁGEN.



Nombre..... Fecha: 20- 07- 2022

1. COLOREA LA EMOCIÓN Y CON LA TÉCNICA DEL PUNZADO BORDEA LA IMÁGEN.



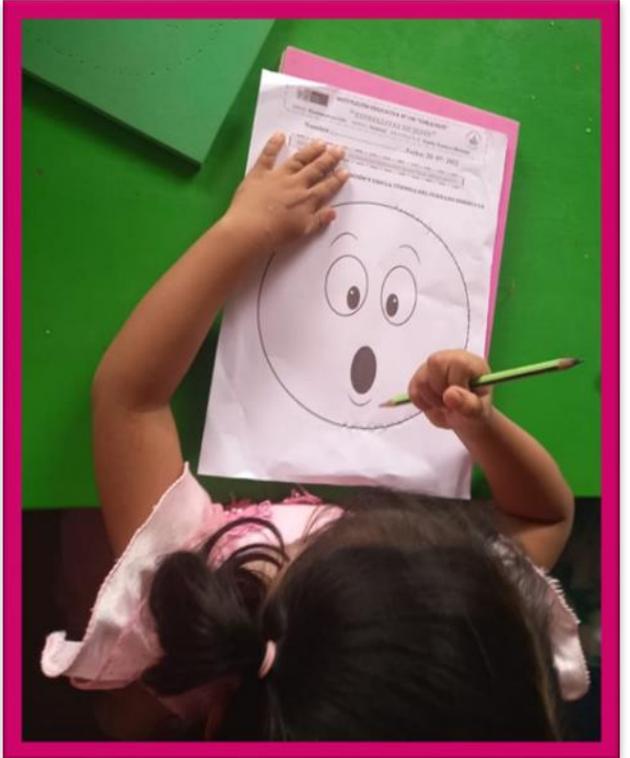
Anexo N° 05: Instrumento de evaluación. Lista de cotejo

ÁREA			PERSONAL SOCIAL							
N.º DE ORDEN	INDICADORES NOMBRES Y APELLIDOS	EDAD	Se valora si mismo al expresar sus emociones		Autorregula sus emociones cuando esta con sus compañeros.		Controla sus emociones expresándolas a sus compañeros.		Aplica la técnica del punzado al realizar la ficha aplicativa de las emociones.	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ALARCON RAMOS JOSÉ JOSÉ	4 años	X		X		X		X	
02	CALDERON UBILLUS MARIBEL ROXANA	4 años	X		X		X		X	
03	CAMPOS NUÑEZ SHYRLEY MARGOTH	4 años	X		X		X		X	
04	CARRASCO HUAMÁN JEREMY ALEXANDER	4 años	X		X		X		X	
05	CHINCHAY VASQUEZ EDUARD ADRIAN	4 años	X		X		X		X	
06	CHUQUE PEÑA MILLET ALEXANDRA	4 años	X		X		X		X	
07	DIAZ ADRIANZEN CAMILA YASMIN	4 años	X		X		X		X	
08	DIAZ SANCHEZ JHOSSEP NATAN	4 años	X		X		X		X	
09	HUAMÁN YAJAHUANCA EDUAR LEONEL	4 años	X		X		X		X	
10	HUARINDA MALDONADO ZAIRA NICOL	4 años	X		X		X		X	
11	HUAYAMA ALBERCA ARIANA JHULIET	4 años	X		X		X		X	
12	HUIÑAPI VASQUEZ VICTOR ESTEBAN	4 años	X		X		X		X	
13	LABAN MORETO MARIA LIZETH	4 años	X		X		X		X	
14	NUÑEZ RIVERA EMANUEL JOSEMARIA	4 años		X	X		X			X
15	SANDOVAL VASQUEZ LESLY REGINA	4 años	X		X		X		X	
16	TARRILLO DIAZ JIMENA MARYORI	4 años	X		X		X		X	
17	TOCTO CORDOVA MILENA YULEISI	4 años	X		X		X		X	

Anexo N°06: Evidencias.









INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“RAFAEL HOYOS RUBIO”
SAN IGNACIO
CARRERA PROFESIONAL: EDUCACIÓN INICIAL



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

TÍTULO DE LA SESIÓN

“JUGAMOS A LOS OFICIOS CON AYUDA DE A DOCENTE”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : N° 108 - Chililique
1.2. Ciclo/Grado/Edad : II / 4 años
1.3. Lugar : San Ignacio
1.4. Directora : Barboza Chávez Lucia
1.5. Profesora de Aula : Barco Ramírez Flor Fanny
1.6. Practicantes : - Huamán García María Felipa
- Ramos Rivera Carla Yovanna.
1.7. Asesor de Investigación : Mg. Monteza Obando Gilmer Segundo
1.8. Fecha de ejecución : 27-09-2022

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÀREA	COMPETEN CIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ENFOQUE TRANSVERSAL	INSTRUMENT O DE EVALUACIÓN
------	-----------------	-----------	------------------------	-----------------------------	------------------------	----------------------------------

PERSONAL SOCIAL	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas del juego “los oficios” y las normas del mismo.	Manifiesta sus emociones a través del juego dramático como juego teatral : al jugar a los oficios con ayuda de la docente. Dibuja el oficio que más le ha gustado (pintor, peluquero, carpintero, agricultor, comerciante, albañil).	ENFOQUE INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. VALOR: Equidad en la enseñanza ACTITUD: Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados al jugar a los oficios.	Lista de cotejo
-----------------	----------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------

III. PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA:

- Problematización
- Análisis de información
- Acuerdos o Toma de decisiones

IV. ESTRATEGIA/TÉCNICA UTILIZADA EN LA INVESTIGACIÓN

- **Juego dramático como juego teatral**

Objetivo: Desarrollo de la organización espacial y movimientos motivados en un espacio determinado.

Planificación: Elección del espacio para el desarrollo del juego dramático, determinación de los personajes que aparecen en ese espacio.

Preparación: Preparación de los personajes, con búsqueda de información, observación, etc. Este trabajo es individual en el caso de personajes solitarios, y en grupo o por parejas

Realización: Se da comienzo al juego dramático que tendrá que durar unos veinte minutos más o menos.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: <ul style="list-style-type: none"> • Incentivamos a los niños y niñas con un juego a través de la canción “los oficios” para despertar el interés de los niños y niñas. • Realizamos la siguiente pregunta para ver que entendieron del juego presentado. 	Experiencia directa:

	<p>¿De qué trato el juego?</p> <p>¿A quién menciono la canción?</p> <p>¿Qué hizo el carpintero?</p> <p>¿Qué hacía el peluquero?</p> <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulamos interrogantes para recopilar los conocimientos y nivel de saberes que tienen los niños y niñas. <p>¿Sabes que es un oficio?</p> <p>¿Qué oficio tienen sus papas?</p> <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulamos la siguiente pregunta para despertar la curiosidad de los niños y niñas. <p>¿Será importante el oficio que realizan nuestros padres?</p> <p>Propósito y organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Damos a conocer el tema y propósito de la clase, para saber qué es lo que queremos lograr con los niños y niñas al finalizar la sesión del día de hoy: “Que los niños y niñas se integren en actividades grupales del aula al jugar a los oficios” 	<p>(Juego lúdico)</p> <p>Símbolos orales: (Diálogo mediante preguntas)</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del aprendizaje:</p> <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos un caso a través de un niño para poder analizarlo. <div style="border: 2px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Emanuel un niño de 4 años de edad estaba cortando el cabello a un cliente imaginario, de pronto paso Jeremy y le pregunto cuál es su oficio, Emanuel se quedó pensando y pidió ayuda a tu docente para averiguarlo</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos las siguientes preguntas para verificar si comprendieron el caso presentado. <p>¿Qué podemos hacer para ayudar a Emanuel?</p> <p>¿Qué oficio creen que está representando?</p> <p>Análisis de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos una caja sorpresa que contiene diferentes imágenes de los oficios para que los niños y niñas identifiquen las situaciones que presenta. (Anexo N° 02) • Realizamos las siguientes preguntas para verificar lo que identifican los niños y niñas en las imágenes. <p>¿Qué observan en las imágenes?</p>	<p>Experiencia simulada: (Caso de Emanuel)</p> <p>Imágenes fijas: (Imágenes de oficios)</p>

	<p>¿Cómo le llamamos? ¿Qué trabajos realiza? ¿Qué oficio les gustaría representar?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentamos a los niños y niñas que un oficio es la ocupación que desempeña una persona y que generalmente, no se aprende en un curso ni en la universidad, sino que observando a otras personas que los desempeñan <p>Acuerdos o Toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños y niñas que escojan el espacio adecuado para poder realizar el juego dramático como juego teatral. • Construimos normas del comportamiento que se debería tener al realizar un juego y lo anotamos en la pizarra. • Realizamos las siguientes preguntas para ver que rol quieren escoger. ¿Quién quiere actuar? ¿Quién quiere ser espectador? • Realizamos el juego reconociendo y valorado las distintas formas en que pueden expresar sus emociones, evitando cualquier tipo de discriminación. • Desarrollan la ficha aplicativa donde dibujaran el oficio que más le ha gustado (Anexo N° 03) • Exponen sus trabajos a través de la técnica del museo para que socialicen su dibujo promoviendo el bienestar común de cada uno. 	<p>Símbolos orales: (Diálogo mediante preguntas)</p> <p>Experiencia directa. (El juego)</p> <p>Exposiciones: (exhibición de vivencia real)</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos las siguientes preguntas para ver que aprendieron del tema tratado. ¿Qué aprendimos el día de hoy sobre los oficios? ¿Cómo lo realizamos? ¿Qué rol interpretaste en este juego? ¿Cómo se sintieron dramatizar un oficio? <p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se registra logros y dificultades adquiridas a través de un instrumento de valoración: lista de cotejo. (Anexo N° 04) 	<p>Símbolos orales (Diálogo mediante preguntas)</p>

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. Programación curricular de educación inicial. Lima – Perú.
 Ministerio de educación, (2017). *Diseño Curricular Lima, Perú.*

VII. ANEXOS

- a. **Anexo N° 01:** Hoja científica/marco teórico, con cita bibliográfica. APA V7.
- b. **Anexo N° 02:** Imágenes
- c. **Anexo N° 03:** Ficha aplicativa
- d. **Anexo N° 04:** Instrumento de evaluación.
- e. **Anexo N° 05:** Evidencias



HUAMÁN GARCÍA MARIA FELIPA
INVESTIGADORA



RAMOS RIVERA CARLA YOVANNA
INVESTIGADORA

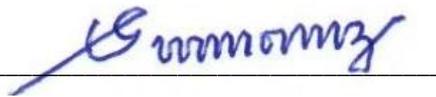


BARCO RAMÍREZ FLOR FANNY
PROFESORA DE AULA



Firma responsable de la IE.
Lucía Barboza Chávez
N°: 27289741

BARBOZA CHÁVEZ LUCIA
DIRECTORA



MONTEZA OBANDO GILMER
ASESOR DE INVESTIGACIÓN

Anexo N° 01: Hoja científica/Marco teórico.

LOS OFICIOS

Gonzales (2022) nos dice que los Oficio es el trabajo habitual que realiza un individuo, especialmente referido a la destreza manual o esfuerzo físico, como medio para ganarse la vida. Oficio se usa también para referir un servicio o cargo que se ocupa.

Como ejemplo de oficio en el sentido más estricto, podemos mencionar los oficios de carpintero, herrero, albañil, pintor, músico, artesano, etc. Sin embargo, hoy en día se puede usar el término oficio eventualmente para referir el trabajo habitual de un sujeto independientemente de la calificación.

La palabra "oficio" es de origen latín officium, término que a la vez deriva de opificium, formado por las raíces opus, que significa 'obra', facere, que significa 'hacer' y el sufijo io, que quiere decir 'acción y efecto'. Así, un oficio es la acción y efecto de hacer una obra.

En la Edad Media se usaba este término normalmente para referir los trabajos artesanales y manuales que eran tenidos por "oficios viles y mecánicos". Los oficios estaban destinados a los villanos, es decir, a los moradores de las villas, mientras que el trabajo no mecánico estaba reservado a los hidalgos o señores feudales. El trabajo de los oficios, además, se organizaba a en gremios a los que se accedía por tradición.

Referencias Bibliográficas.

Gonzales, M (2022). Significados de oficio. Perú

Anexo N° 02: Imágenes



Anexo N° 03: Ficha aplicativa

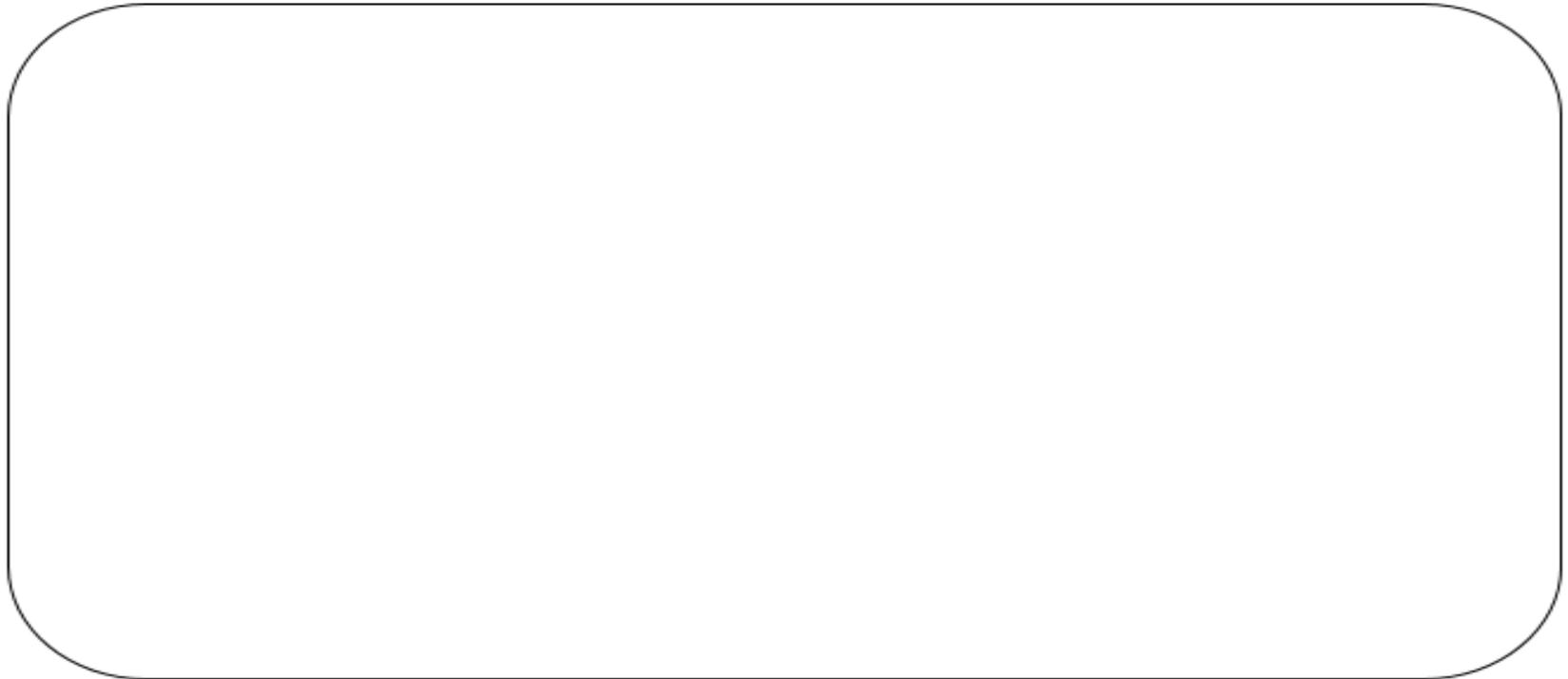
 **INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 108 "CHILILIQUE"** 

AREA: Personal Social NIVEL: Inicial EDAD: 4 años PROFESORA: María Felipa Huamán García

Nombres: Fecha: 27-09-2022

TEMA: JUGAMOS A LOS OFICIOS CON AYUDA DE LA DOCENTE

1. **Dibuja y colorea el oficio que más le ha gustado.**



Anexo N° 04: Instrumento de evaluación. Lista de cotejo

ÁREA			Personal Social							
N.º DE ORDEN	INDICADORES NOMBRES Y APELLIDOS	EDAD	Interactúa con todos y se integra a actividades grupales como el juego teatral.		Construye normas y las cumple.		Demuestra serenidad cuando está con sus compañeros compartiendo juegos y materiales.		Dibuja el oficio que más le ha gustado	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ALARCON RAMOS JOSÉ JOSÉ	4 años	X		X		X		X	
02	CALDERON UBILLUS MARIBEL ROXANA	4 años	X			X	X		X	
03	CAMPOS NUÑEZ SHYRLEY MARGOTH	4 años	X		X		X		X	
04	CARRASCO HUAMÁN JEREMY ALEXANDER	4 años	X			X		X	X	
05	CHINCHAY VASQUEZ EDUARD ADRIAN	4 años	X		X		X		X	
06	CHUQUE PEÑA MILLET ALEXANDRA	4 años	X		X		X		X	
07	DIAZ ADRIANZEN CAMILA YASMIN	4 años	X		X		X		X	
08	DIAZ SANCHEZ JHOSSEP NATAN	4 años	X		X		X		X	
09	HUAMÁN YAJAHUANCA EDUAR LEONEL	4 años	X		X		X		X	
10	HUARINDA MALDONADO ZAIRA NICOL	4 años	X		X		X		X	
11	HUAYAMA ALBERCA ARIANA JHULIET	4 años	X		X		X		X	
12	HUIÑAPI VASQUEZ VICTOR ESTEBAN	4 años	X		X		X		X	
13	LABAN MORETO MARIA LIZETH	4 años	X		X		X		X	
14	NUÑEZ RIVERA EMANUEL JOSEMARIA	4 años	X			X		X	X	
15	SANDOVAL VASQUEZ LESLY REGINA	4 años	X		X		X		X	
16	TARRILLO DIAZ JIMENA MARYORI	4 años	X		X		X		X	
17	TOCTO CORDOVA MILENA YULEISI	4 años	X		X		X		X	
TOTAL										

Anexo N° 05: Evidencias







INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO

“RAFAEL HOYOS RUBIO”

SAN IGNACIO

CARRERA PROFESIONAL: EDUCACIÓN INICIAL



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

TÍTULO DE LA SESIÓN

“JUGAMOS A LAS PROFESIONES”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : N° 108 - Chililique
1.2. Ciclo/Grado/Edad : II / 4 años
1.3. Lugar : San Ignacio
1.4. Directora : Barboza Chávez Lucia
1.5. Profesora de Aula : Barco Ramírez Flor Fanny
1.6. Practicantes : - Huamán García María Felipa
- Ramos Rivera Carla Yovanna.
1.7. Asesor de Investigación : Mg. Monteza Obando Gilmer Segundo
1.8. Fecha de ejecución : 24-08-2022

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÀREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ENFOQUE TRANSVERSAL	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
------	-------------	-----------	-----------	--------------------------	---------------------	---------------------------

PERSONAL SOCIAL	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar 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 las normas del mismo.	Dramatizan a su profesional favorito a través del juego dramático como juego teatral: y realizan la ficha aplicativa en donde colorean las herramientas de trabajo que utilizan los profesionales (doctor, policía, profesora).	ENFOQUE INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. VALOR: Equidad en la enseñanza ACTITUD: Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados.	Lista de cotejo
-----------------	----------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------

III. PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA:

- Problematización
- Análisis de información
- Acuerdos o Toma de decisiones

IV. ESTRATEGIA/TÉCNICA UTILIZADA EN LA INVESTIGACIÓN

➤ Juego dramático como juego teatral

Objetivo: Desarrollo de la organización espacial y movimientos motivados en un espacio determinado.

Planificación: Elección del espacio para el desarrollo del juego dramático, determinación de los personajes que aparecen en ese espacio.

Preparación: Preparación de los personajes, con búsqueda de información, observación, etc. Este trabajo es individual en el caso de personajes solitarios, y en grupo o por parejas

Realización: Se da comienzo al juego dramático que tendrá que durar unos veinte minutos más o menos.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: <ul style="list-style-type: none"> • Incentivamos a los niños y niñas con una canción “A mi burro le duele la cabeza” para despertar el interés de los niños y niñas (Anexo N°02). • Link de la canción: https://www.youtube.com/watch?v=urz0eaObYxI • Realizamos la siguiente pregunta para ver que entendieron de la canción escuchada. 	Símbolos orales: (canción “A mi burro le duele la cabeza”)

	<p>¿De qué trata la canción? ¿Qué le dolía al burro? ¿Qué le dio el doctor al burro para curar ese dolor?</p> <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulamos interrogantes para recopilar los conocimientos y nivel de saberes que tienen los niños y niñas. <p>¿En que trabajan sus papás? ¿Qué utilizan en su trabajo?</p> <p>Conflicto Cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulamos la siguiente interrogante para despertar la curiosidad de los niños y niñas. <p>¿Será importante que haya profesionales en nuestra sociedad?</p> <p>Propósito y organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Damos a conocer el tema y propósito de la clase, para saber qué es lo queremos lograr con los niños y niñas al finalizar la sesión del día de hoy: “Que los niños y niñas conozcan la labor de algunos profesionales a través del juego” 	<p>Símbolos orales: (diálogo mediante preguntas)</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del aprendizaje:</p> <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos una bolsa sorpresa imágenes y herramientas de algunos profesionales (doctor, policía y profesora). (Anexo N° 03) • Explica la labor que realiza cada profesional según las imágenes. • Realizamos las siguientes preguntas para verificar si comprendieron las imágenes y herramientas presentadas. <p>¿Qué observan en las imágenes? ¿Quiénes son? ¿Cómo nos pueden ayudar? ¿Qué herramientas utiliza para trabajar?</p> <p>Análisis de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reforzamos el tema “las profesiones” a través de un video y canción. (Anexo N° 04) • Link de la canción: https://www.youtube.com/watch?v=a5Zu-pHRyVY • Comentamos a los niños y niñas que vamos a realizar un juego dramático en cual los niños cumplen determinados roles, pudiendo estos ser intercambiados para representar personas, personajes y hasta situaciones; (doctor, policía y profesora) • Realizamos las siguientes preguntas para ver a que profesional quieren 	<p>Imágenes fijas: (imágenes de los profesionales)</p> <p>Símbolos orales: (diálogo mediante preguntas)</p> <p>Símbolos orales: (video de las profesiones)</p>

	<p>representar cada grupo.</p> <p>¿Quién será doctor y quienes sus pacientes?</p> <p>¿Quién será el policía y quienes serán los ladrones?</p> <p>¿Quién será la profesora y quienes serán sus alumnos?</p> <p>Acuerdos o toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se agrupan para poder realizar el juego dramático como juego teatral. • En consenso se sortean los grupos que primero van actuar se preparan escogiendo que vivencia personal van a dramatizar y los espectadores van a observar lo que realizará cada grupo. • Realizamos el juego dramático como juego teatral de manera libre en donde los niños y niñas van a interactuar con sus compañeros, según la labor que realizan los profesionales vistos en clase. • Desarrollan la ficha aplicativa donde encierran y colorean las herramientas de trabajo que utilizan los profesionales vistos en clase (Anexo N° 05) • Exponen sus trabajos a través de la técnica del museo reconociendo la importancia de trabajo en equipo y las acciones que promueven el bienestar común. 	<p>Símbolos orales: (diálogo mediante preguntas)</p> <p>Experiencias dramatizadas: (representación teatral)</p> <p>Exposiciones: (exhibición de vivencia real)</p>
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos las siguientes preguntas para ver que aprendieron del tema tratado. <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron al dramatizar a su profesional favorito?</p> <p>¿Qué quieres ser cuando crezcan?, o ¿Qué quieres ser cuando sean grandes? ¿por qué?</p> <p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se registra logros y dificultades adquiridas a través de un instrumento de valoración: lista de cotejo. (Anexo N° 06) 	<p>Símbolos orales: (diálogo mediante preguntas)</p>

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. Programación curricular de educación inicial. Lima – Perú.

Ministerio de educación, (2017). *Diseño Curricular Lima, Perú.*

VII. ANEXOS

- Anexo N° 01:** Hoja científica/marco teórico, con cita bibliográfica. APA V7.
- Anexo N° 02:** Canción.

- c. **Anexo N° 03:** Imágenes de bolsa sorpresa.
- d. **Anexo N° 04:** Link de video.
- e. **Anexo N° 05:** Ficha aplicativa.
- f. **Anexo N° 06:** Instrumento de evaluación.



HUAMÁN GARCÍA MARIA FELIPA
INVESTIGADORA



RAMOS RIVERA CARLA YOVANNA
INVESTIGADORA

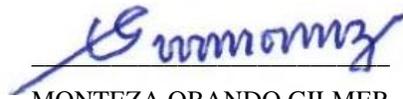


BARCO RAMÍREZ FLOR FANNY
PROFESORA DE AULA



Firma responsable de la IE.
Lucía Barboza Chávez
N° 27289741

BARBOZA CHÁVEZ LUCIA
DIRECTORA



MONTEZA OBANDO GILMER
ASESOR DE INVESTIGACIÓN

Anexo N° 01: Hoja Científica/Marco Teórico.

JUEGO DRÁMATICO COMO JUEGO TEATRAL

Muños (2019) en su revista digital “juego dramático en educación infantil” define el juego dramático como: “una situación interactiva, recíproca y sincronizada donde los niños/as adoptan diversos roles, situándose alternativamente en uno u otro punto de vista, representan objetos, personas, acciones”.

También podemos decir que el teatro, en tanto es una interpretación de una situación ficticia, es un juego. De hecho, en inglés, por ejemplo, la misma palabra significa jugar e interpretar. De un modo informal e individual, cuando un niño juega está interpretando. Mueve sus muñecos y les hace realizar acciones y decir frases. Establece un diálogo inventado en el momento, improvisado, con los juguetes y otros objetos. Reparte papeles en juegos de casitas, médicos y otras situaciones en el ámbito de sus intereses. Se disfraza con las ropas de los adultos. Se maquilla a escondidas de los mayores con las pinturas de su madre o con sus ceras de colorear. Se viste con ropa vieja o con disfraces que tiene en su baúl de juguetes y representa personajes imaginarios. Juega a representar sus papeles futuros reales o fantásticos, de los cuentos o de la realidad, o sea, hace algo parecido a una representación dramática.

En la enseñanza del teatro hay un procedimiento muy interesante que imita de un modo formal y organizado el juego de los niños. Se le llama “juego dramático”. En la enseñanza primaria se utiliza como un recurso para la expresión oral, el movimiento y la relación personal. Se trata de dramatizar de modo improvisado acciones o situaciones, pequeños cuentos y poemas. Para alumnos mayores y, sobre todo, estudiantes de teatro, el juego dramático es algo mucho más planificado. Se trata de un ejercicio de improvisación colectiva que hay que preparar previamente.

Referencias Bibliográficas.

Muños (2019). “El juego dramático en educación infantil” – ARTES ESCÉNICAS, Revista digital para profesionales de la enseñanza, Florida. Recuperado de: <https://arteescenicass.wordpress.com/2009/12/10/604/>

Anexo N° 02: Canción “A mi burro le duele la cabeza”

**A mi burro, a mi burro le duele la cabeza
El médico le manda una gorrita gruesa
Una gorrita gruesa
Mi burro enfermo está**

**A mi burro, a mi burro le duelen las orejas
El médico le manda que las ponga muy tiesas
Que las ponga muy tiesas
Una gorrita gruesa
Mi burro enfermo está**

**A mi burro, a mi burro le duele la garganta
El médico le manda una bufanda blanca
Una bufanda blanca
Que las ponga muy tiesas
Una gorrita gruesa
Mi burro enfermo está**

**A mi burro, a mi burro le duelen el corazón
El médico le manda jarabe de limón
El médico le ha dado jarabe de limón
Una bufanda blanca
Que las ponga muy tiesas
Una gorrita gruesa
Mi burro sano está**

Anexo N° 03: Imágenes de bolsa sorpresa



Anexo N° 04: Video “Las profesiones y los oficios”.

- Link de la canción: <https://www.youtube.com/watch?v=a5Zu-pHRyVY>



Los oficios - Canciones infantiles - Toobys

Anexo N° 05: Ficha Aplicativa.

Nombre: Fecha: 24-08-2022.

"Juguemos a las profesiones"

I. Colorea los instrumentos que usa el policía.



Nombre: Fecha: 24-08-2022.

I. Colorea las herramientas que utiliza el doctor.



Nombre: Fecha: 24-08-2022.

I. Colorea los materiales que usa la profesora en aula.



Anexo N° 07: Evidencias









INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO

“RAFAEL HOYOS RUBIO”

SAN IGNACIO

CARRERA PROFESIONAL: EDUCACIÓN INICIAL



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

TÍTULO DE LA SESIÓN

“SENTIMOS ALEGRÍA AL TRABAJAR EN GRUPO”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : N° 108 - Sector Chililique
 1.2. Ciclo/Grado/Edad : II / 4 años
 1.3. Lugar : San Ignacio
 1.4. Director (a) : Barboza Chávez Lucia
 1.5. Profesor (a) de Aula : Barco Ramírez Flor Fanny
 1.6. Practicantes : - Huamán García María Felipa
 - Ramos Rivera Carla Yovanna.
 1.7. Asesor de Investigación : Mg. Monteza Obando Gilmer Segundo
 1.8. Fecha de ejecución : 13-07-2022

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ENFOQUE TRANSVERSAL	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN BUSCA DEL BIEN COMÚN”	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Se relaciona, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo.	Se relaciona con otros niños a través del juego dramático como juego grupal : y realiza la ficha aplicativa donde colorean las situaciones en la que los niños están jugando en grupo.	ENFOQUE DE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN VALOR: Solidaridad. ACTITUD: Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles al trabajar en grupo.	Lista de cotejo



	<p>Problematicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos un caso a través de un títere para poder analizarlo. <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Un grupo de niños de la edad 4 años estaban jugando en los sectores, de pronto Jeremy y Emanuel querían el mismo rompecabezas y empezaron a pelear.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos las siguientes preguntas para verificar si comprendieron el caso presentado. <ul style="list-style-type: none"> ¿Por Jeremy y Emanuel empezaron a pelear? ¿Cómo podemos ayudarlos para que ya no peleen? <p>Análisis de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos imágenes de niños jugando felices para que los niños y niñas identifiquen las situaciones que presenta. Anexo N° 03 • Realizamos las siguientes preguntas para verificar lo que identifican los niños y niñas en las imágenes. <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué observan en las imágenes? ¿Cómo se sienten los niños al jugar en grupo? ¿Cómo deben trabajar dentro del aula? ¿Que deberíamos hacer para no pelear por un juguete? • Comentamos a los niños y niñas que es importante trabajar en grupo nos permite generar confianza, que no debemos pelear, se debe buscar soluciones para poder estar alegres al realizar nuestro juego. • Proponemos el juego en grupo “la papa quemada”, para establecer confianza en los niños y niñas. <p>Toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construimos normas del comportamiento que se debería tener al realizar un juego y lo anotamos en la pizarra. • Realizamos 2 grupos y ordenamos las sillas para dar inicio al juego. • Brindamos apoyo a los niños y niñas que tienen dificultades para realizar el juego. • Desarrollan la ficha aplicativa donde colorean las situaciones en la que los niños y niñas están alegres. • Dialogamos sobre lo realizado para ver si cumplimos con las normas que establecieron. 	<p>Experiencia simulada (Caso)</p> <p>Imágenes fijas (Imágenes de situaciones felices)</p> <p>Experiencia directa. (Juego grupal la papa quemada)</p> <p>Símbolos orales (Diálogo)</p>
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos las siguientes preguntas para ver que aprendieron del tema tratado. 	

	<p>¿Qué aprendimos el día de hoy sobre el juego en grupo?</p> <p>¿Qué van a hacer cuando los niños quieren el mismo juguete o material?</p> <p>¿Cómo se sintieron al jugar en grupo?</p> <p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se registra logros y dificultades adquiridas a través de un instrumento de valoración: lista de cotejo. (Anexo N° 04) 	<p>Símbolos orales. (Diálogo a través de preguntas)</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------

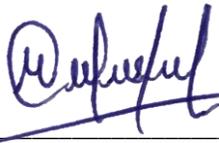
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. Programación curricular de educación inicial. Lima – Perú.

Ministerio de educación, (2017). *Diseño Curricular Lima, Perú.*

VII. ANEXOS

- Anexo N° 01:** hoja científica/marco teórico, con cita bibliográfica. APA V7.
- Anexo N° 02:** canción “los amigos”
- Anexo N° 03:** Imágenes
- Anexo N° 04:** Instrumento de evaluación.
- Anexo N° 05:** Evidencias



HUAMÁN GARCÍA MARIA FELIPA
INVESTIGADORA



RAMOS RIVERA CARLA YOVANNA
INVESTIGADORA



BARCO RAMÍREZ FLOR FANNY
PROFESORA DE AULA



Firma responsable de la IE.
DIRECCIÓN: Lucía Barboza Chávez
N°: 27289141

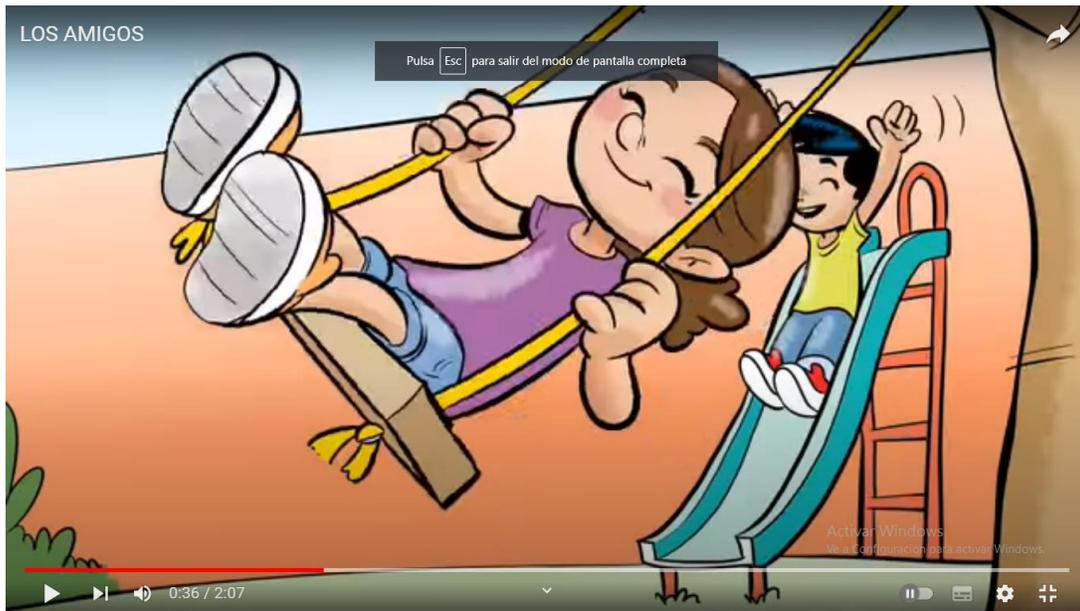
BARBOZA CHÁVEZ LUCIA
DIRECTORA



MONTEZA OBANDO GILMER
ASESOR DE INVESTIGACIÓN

Anexo N° 02: Canción “Los amigos”

<https://www.youtube.com/watch?v=a8ZWjclDCRE>



Anexo N° 03: Imágenes



Anexo N° 04: Instrumento de evaluación. Lista de cotejo

ÁREA			Personal Social							
N.º DE ORDEN	INDICADORES NOMBRES Y APELLIDOS	EDAD	Siente alegría cuando está con sus compañeros.		Manifiesta que se debería hacer si todos quieren el mismo juguete.		Construye normas del comportamiento que se debería tener al realizar un juego.		Identifica las situaciones donde los niños y niñas están alegres (ficha aplicativa)	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
			01	ALARCON RAMOS JOSÉ JOSÉ	4 años	F				
02	CALDERON UBILLUS MARIBEL ROXANA	4 años		X	X		X		X	
03	CAMPOS NUÑEZ SHYRLEY MARGOTH	4 años	X		X			X	X	
04	CARRASCO HUAMÁN JEREMY ALEXANDER	4 años	X		X		X		X	
05	CHINCHAY VASQUEZ EDUARD ADRIAN	4 años	X		X		X		X	
06	CHUQUE PEÑA MILLET ALEXANDRA	4 años	X		X		X		X	
07	DIAZ ADRIANZEN CAMILA YASMIN	4 años	X		X		X		X	
08	DIAZ SANCHEZ JHOSSEP NATAN	4 años	X		X		X		X	
09	HUAMÁN YAJAHUANCA EDUAR LEONEL	4 años	X		X		X		X	
10	HUARINDA MALDONADO ZAIRA NICOL	4 años	X		X			X	X	
11	HUAYAMA ALBERCA ARIANA JHULIET	4 años	X		X		X		X	
12	HUIÑAPI VASQUEZ VICTOR ESTEBAN	4 años	F							
13	LABAN MORETO MARIA LIZETH	4 años	X			X		X	X	
14	NUÑEZ RIVERA EMANUEL JOSEMARIA	4 años	X			X		X	X	
15	SANDOVAL VASQUEZ LESLY REGINA	4 años	X		X		X		X	
16	TARRILLO DIAZ JIMENA MARYORI	4 años	X		X		X		X	
17	TOCTO CORDOVA MILENA YULEISI	4 años	X		X		X		X	
TOTAL										

Anexo N° 05: Evidencias





INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO

“RAFAEL HOYOS RUBIO”

SAN IGNACIO

CARRERA PROFESIONAL: EDUCACIÓN INICIAL



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

TÍTULO DE LA SESIÓN

“DRAMATIZAMOS AL SEÑOR CAUTIVO DE AYABACA”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : N° 108 - Sector Chililique
- 1.2. Ciclo/Grado/Edad : II / 4 años
- 1.3. Lugar : San Ignacio
- 1.4. Directora : Barboza Chávez Lucia
- 1.5. Profesora de Aula : Barco Ramírez Flor Fanny
- 1.6. Practicantes : - Huamán García María Felipa
- Ramos Rivera Carla Yovanna.
- 1.7. Asesor de Investigación : Mg. Monteza Obando Gilmer Segundo
- 1.8. Fecha de ejecución : 05-10-2022

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ENFOQUE TRANSVERSAL	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal social	“Construye su identidad, como persona humana, amada por dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas”.	<ul style="list-style-type: none"> •Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente. • Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa 	<ul style="list-style-type: none"> •Participa en las prácticas de la confesión religiosa de Sus padres y lo comenta a sus compañeros de aula dramatizando al señor Cautivo de Ayabaca. 	En la realización del del juego dramático como juego teatral: dramatizando al señor Cautivo de Ayabaca, el estudiante participa según las prácticas de la confesión religiosa de sus padres y colorea y dibuja la ficha aplicativa.	ENFOQUE DE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN VALOR: Empatía ACTITUD: Identifican, valoran y procuran su bienestar de otros en situaciones que lo requieran.	Lista de cotejo

III. PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA:

- Problematización
- Análisis de la información.
- Acuerdo o toma de decisiones.

IV. ESTRATEGIA/TÉCNICA UTILIZADA EN LA INVESTIGACIÓN

Juego dramático como juego teatral

Objetivo: Desarrollo de la organización espacial y movimientos motivados en un espacio determinado.

Planificación: Elección del espacio para el desarrollo del juego dramático, determinación de los personajes que aparecen en ese espacio.

Preparación: Preparación de los personajes, con búsqueda de información, observación, etc. Este trabajo es individual en el caso de personajes solitarios, y en grupo o por parejas

Realización: Se da comienzo al juego dramático que tendrá que durar unos veinte minutos más o menos.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para incentivarlos con una canción “Si tocan a tu corazón”. (Anexo N° 02) • Link: https://www.youtube.com/watch?v=0fzIDSd47jU • Los niños y niñas responden las siguientes preguntas para que expresen libremente sus ideas. ¿De qué nos habla la canción? ¿A quién dejaremos entrar en nuestro corazón? <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulamos las siguientes interrogantes para recopilar los conocimientos y nivel de saberes que tienen los niños y niñas. • ¿Sabes que es la procesión? • ¿Ustedes le tienen fe a alguien? <p>Conflicto Cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulamos la siguiente interrogante para despertar la curiosidad de los niños y niñas. ¿Será importante creer en santos? <p>Propósito y organización:</p> <p>Damos a conocer el tema y propósito de la clase, para saber qué es lo que queremos lograr con los niños y niñas al finalizar la sesión del día de hoy: “Conocer y dramatizar al señor Cautivo de Ayabaca”</p>	<p>Grabaciones: (canción: Si tocan a tu corazón)</p> <p>Símbolos orales: (diálogo mediante preguntas)</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del aprendizaje:</p> <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos una imagen del señor Cautivo de Ayabaca para ver si las reconocen. • Formulamos las siguientes interrogantes acerca de la imagen presentada para que comenten lo que observan. ¿Qué observan en la imagen? ¿De quién se tratará? ¿Porque creen que las personas creen en él? • Escucha y felicita a todos por sus participaciones. <p>Análisis de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explica que la festividad y peregrinación del Señor Cautivo de Ayabaca se celebra en el mes de octubre y se celebra en muchos lugares... • Elegimos el escenario donde vamos a dramatizar. • Realizamos las siguientes preguntas para seleccionar quienes van a participar. ¿Quién quiere ser actor? ¿Quién quiere ser espectador? • Explicamos el rol que y como lo realizaran. • La docente presenta los materiales que se van a utilizar, para que los niños y niñas valoren las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa, a través de una dramatización de la historia del señor Cautivo de Ayabaca. <p>Acuerdo o toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Decora la ficha aplicativa del señor Cautivo de Ayabaca (Anexo N° 03) • Exponen sus trabajos a través de la técnica del museo. 	<p>Imágenes fijas: (Imagen del Señor Cautivo de Ayabaca)</p> <p>Experiencia directa: (dramatización)</p> <p>Imágenes fijas: (vestimentas)</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos las siguientes preguntas para ver que aprendieron del tema tratado. ¿A quién dramatizamos el día de hoy? ¿En su familia celebran esta fecha? <p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se registra logros y dificultades adquiridas a través de un instrumento de valoración: lista de cotejo. (Anexo N° 04) 	<p>Símbolos orales: (diálogo mediante preguntas)</p>



VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. Procesos didácticos de comunicación inicial. Lima – Perú.

Ministerio de educación, (2017). *Diseño Curricular Lima, Perú.*

VII. ANEXOS

7.1. **Anexo N° 01:** hoja científica/marco teórico, con cita bibliográfica. APA V7.

7.2. **Anexo N° 02:** canción...

7.3. **Anexo N° 03:** ficha aplicativa.

7.4. **Anexo N° 04:** instrumento de evaluación.

7.5. **Anexo N°05:** evidencias.



HUAMÁN GARCÍA MARIA FELIPA
INVESTIGADORA



RAMOS RIVERA CARLA YOVANNA
INVESTIGADORA

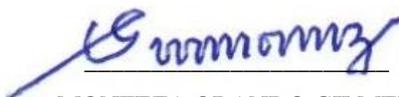


BARCO RAMÍREZ FLOR FANNY
PROFESORA DE AULA



Firma responsable de la I.E.
Lucía Barboza Chávez
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN BÁSICA
CANTÓN CAYASH N° 27289741

BARBOZA CHÁVEZ LUCIA
DIRECTORA



MONTEZA OBANDO GILMER
ASESOR DE INVESTIGACIÓN

Anexo N° 01: Marco Teórico

Cautivo de Ayabaca

Cada año en el mes de octubre la población de Piura protagoniza una de las celebraciones más importantes de su calendario religioso: la festividad en honor al Señor Cautivo de Ayabaca, convertida con el paso del tiempo en una manifestación cultural y de devoción cristiano- católica que identifica no solo a los piuranos sino a cada vez habitantes del Perú. El epicentro de esta festividad se encuentra en el distrito de Ayabaca, capital de la provincia del mismo nombre y ubicado a 190 kilómetros al norte de la ciudad de Piura, en la sierra del departamento.

La imagen del Señor Cautivo es la de Jesucristo vestido con túnica y manto color morado con bordados dorados que permanece de pie con los brazos cruzados a la altura del pecho y las muñecas atadas con un cordón, en representación del momento en que, tras ser apresado en Getsemaní, Cristo fue abandonado por sus discípulos, tal como se narra en los Evangelios. Los devotos en general visten hábitos de color morado, similar al del Señor de los Milagros -considerada la devoción más emblemática del Perú-, así como detentes con la imagen del Señor Cautivo, mientras que los integrantes de la hermandad portan cruces, estandartes, sahumerios e instrumentos musicales utilizados en la procesión por las principales calles de la ciudad rumbo al santuario erigido en honor de la venerada imagen.

La tradición da cuenta que, en 1751, el sacerdote español García Guerrero quiso que su congregación contase con una imagen de Jesucristo. Para ello, eligió un tronco de cedro del cerro Sahumerio, de la zona de Jililí, el cual se creía que tenía la virtud de sangrar.

Por aquellos días, llegaron a Ayabaca tres jinetes vestidos con impecables ponchos, montados en tres caballos albinos. Se presentaron como artistas talladores y se comprometieron a esculpir la estatua de cedro con la condición de que nadie revelara nada sobre su llegada, ni que fueran interrumpidos, salvo para recibir sus alimentos al amanecer.

Tras varias semanas sin saber cómo avanzaba el trabajo, la curiosidad de los pobladores de Ayabaca superó a su paciencia. Entonces, se acercaron al lugar, llamaron con insistencia y al no obtener respuesta, creyeron que los talladores se habían burlado de ellos.

Entonces forzaron la puerta y, al ingresar, encontraron con sorpresa que el taller estaba vacío. Incluso la comida que se les daba a los talladores estaba intacta. Profundamente decepcionados, buscaron por todo el recinto y, de pronto, se encontraron con una imponente estatua de Cristo que medía 1.80 metros y tenía las manos cruzadas a la altura del pecho y atadas. Tras ese revelador suceso surgió la creencia referida a que los escultores habían sido emisarios de Dios vestidos de chalanos. De esta forma, se empezó a hablar de la imagen de Cristo como una "obra de los ángeles".

Referencias Bibliográficas:

Agencia peruana de noticias Andina, (2021). Señor Cautivo de Ayabaca: devoción religiosa convertida en manifestación cultural de Piura, Perú.

Recuperado de: <https://andina.pe/agencia/noticia-senor-cautivo-ayabaca-devocion-religiosa-convertida-manifestacion-cultural-piura-865475.aspx>

ANEXO N° 02: CANCIÓN

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=0fzIDSd47jU>



Anexo N°03: Ficha Aplicativa



INSTITUCIÓN EDUCATIVA 105 "CHILIQUE"



ÁREA: Religión Social NIVEL: Social EDAD: 4 años PROFESORA: Cecilia Ramos Rivera

Nombre: Fecha: 07-09-2011.

TEMA: "Dramatizamos al señor Cautivo de Ayabaca"

1. Colorea y dibuja lo que le falta a la imagen del Señor Cautivo de Ayabaca.



ANEXO N° 04: INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO.

ÁREA			Personal social							
N.º DE ORDEN	INDICADORES	EDAD	Participa activamente durante el desarrollo de la clase.		Dramatiza del tema Cautivo de Ayabaca, según su rol.		Demuestra serenidad cuando está con sus compañeros compartiendo juegos y materiales.		Colorea y dibuja la ficha aplicativa.	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ALARCON RAMOS JOSÉ JOSÉ	4 años	X		X		X		X	
02	CALDERON UBILLUS MARIBEL ROXANA	4 años	X		X		X		X	
03	CAMPOS NUÑEZ SHYRLEY MARGOTH	4 años	X		X		X		X	
04	CARRASCO HUAMÁN JEREMY ALEXANDER	4 años	F							
05	CHINCHAY VASQUEZ EDUARD ADRIAN	4 años	X		X		X		X	
06	CHUQUE PEÑA MILLET ALEXANDRA	4 años	F							
07	DIAZ ADRIANZEN CAMILA YASMIN	4 años	X		X		X		X	
08	DIAZ SANCHEZ JHOSSEP NATAN	4 años	X		X		X		X	
09	HUAMÁN YAJAHUANCA EDUAR LEONEL	4 años	X		X		X		X	
10	HUARINDA MALDONADO ZAIRA NICOL	4 años	X		X		X		X	
11	HUAYAMA ALBERCA ARIANA JHULIET	4 años	X		X		X		X	
12	HUIÑAPI VASQUEZ VICTOR ESTEBAN	4 años	X		X		X		X	
13	LABAN MORETO MARIA LIZETH	4 años	X		X		X		X	
14	NUÑEZ RIVERA EMANUEL JOSEMARIA	4 años	X		X		X		X	
15	SANDOVAL VASQUEZ LESLY REGINA	4 años	F							
16	TARRILLO DIAZ JIMENA MARYORI	4 años	F							
17	TOCTO CORDOVA MILENA YULEISI	4 años	X		X		X		X	

ANEXO N° 05: EVIDENCIAS







ANEXO N° 7: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

LISTA DE COTEJO DE AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: N° 108 “Chililique”

1.2. Estudiante :

1.3. Fecha de observación:

1.4. Investigadoras : -Huamán García María Felipa
-Ramos Rivera Carla Yovanna

II. OBJETIVO

Recoger información sobre dos aspectos distintos de la vida emocional. Una es la experiencia emocional, o lo que se siente dentro. La otra es su expresión emocional, o cómo muestra sus emociones en la forma en que habla, gesticula o se comporta.

III. INSTRUCCIONES

Marca con un aspa de acuerdo a lo observado.

N°	Indicadores	Escala valorativa	
		Si	No
01	Siente alegría cuando está con sus compañeros.		
02	Le gusta trabajar solo para que nadie le moleste en lo que hace.		
03	Le gusta trabajar en grupo porque sus compañeros son alegres y divertidos.		
04	Agradece a sus compañeros cuando le sirven y apoyan.		
05	Se enoja con sus compañeros de aula.		
06	Demuestra serenidad cuando está con sus compañeros compartiendo juegos y materiales.		
07	Admira las cosas que sus compañeros realizan.		
08	Controla sus emociones expresándolas a sus compañeros.		
09	Controla sus emociones cambiando la forma de su actuar		
10	Cuando siente cólera se asegura de expresarla.		
11	Está triste cuando le integran al grupo.		
12	Está inquieto la mayor parte del tiempo con sus compañeros.		
13	Se siento menos valioso cuando se compara con otros.		
14	Se enoja con facilidad con sus compañeros de aula.		
15	Siente envidia de lo que sus compañeros hacen.		



Huamán García María Felipa
INVESTIGADORA



Ramos Rivera Carla Yovanna
INVESTIGADORA

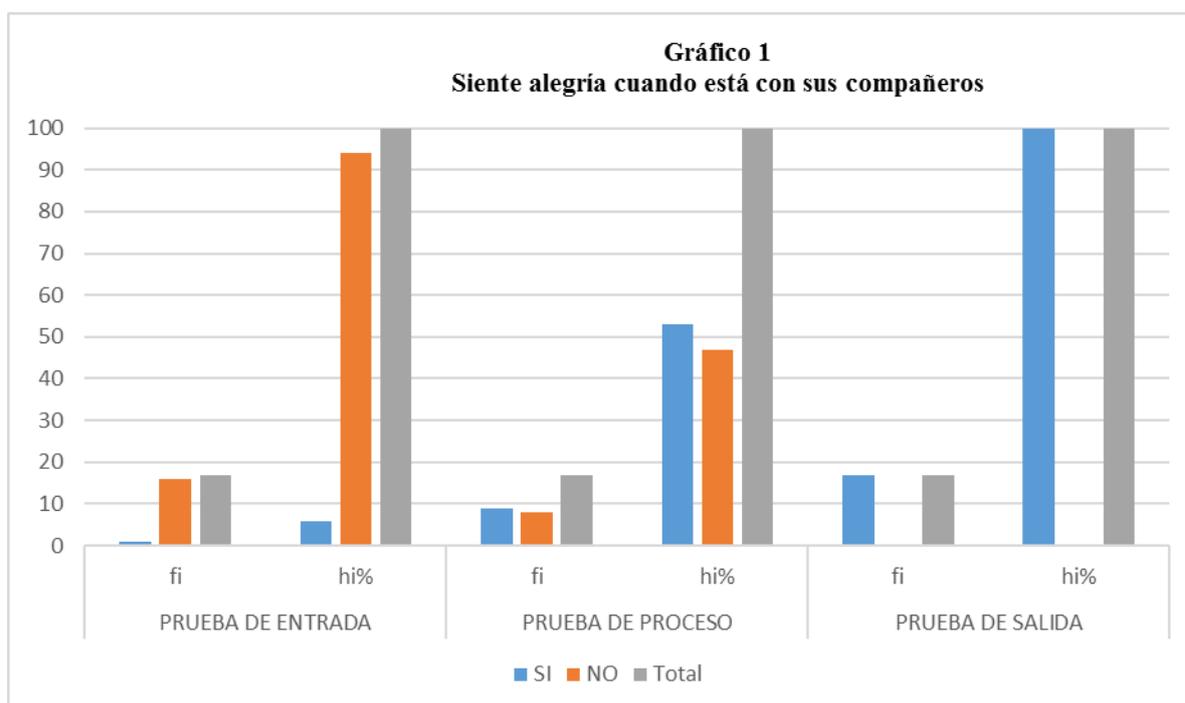
**ANEXO N° 8: SISTEMATIZACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.
SISTEMATIZACIÓN PRUEBA DE ENTRADA**

Tabla 1

Siente alegría cuando está con sus compañeros.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	1	6	9	53	17	100
NO	16	94	8	47	0	0
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 - Chililique, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 1.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 1 y el gráfico 1, podemos apreciar que: 1 estudiante que equivale al 6%, manifiesta que si siente alegría cuando está con sus compañeros, mientras que 16 estudiantes, que equivalen al 94%, manifiestan que no se sienten alegres cuando están con sus compañeros.

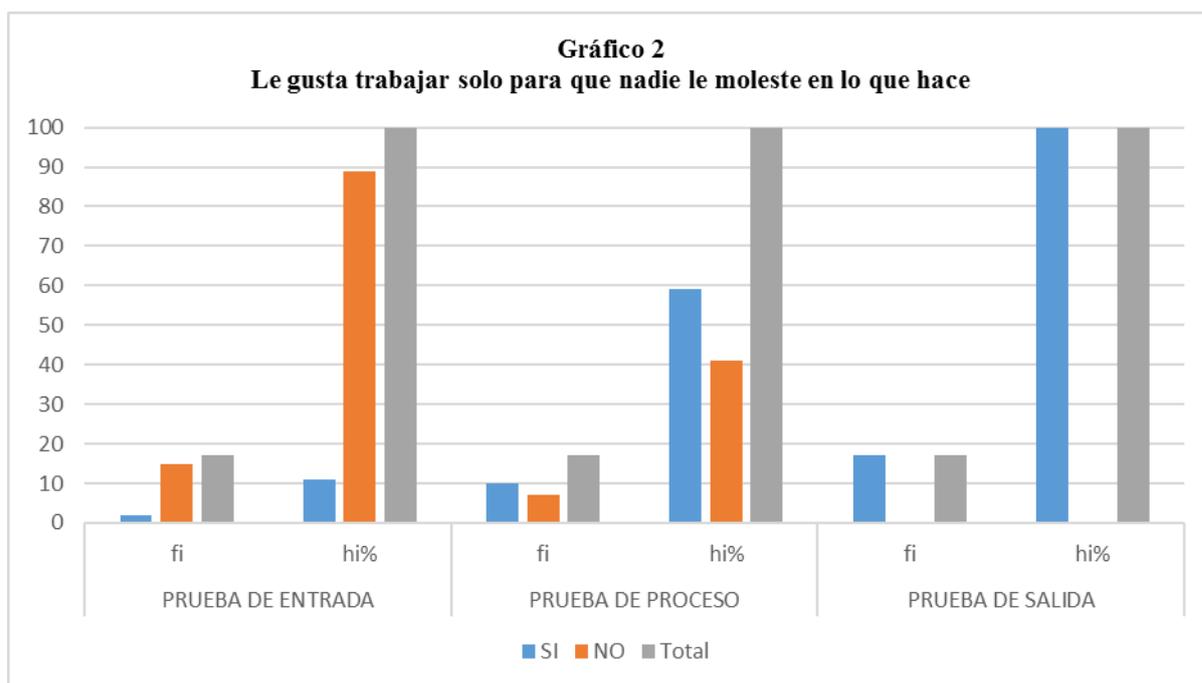
Durante la etapa de aplicación de la estrategia de investigación podemos identificar que hay una mejora significativa en los estudiantes; la evaluación de proceso arroja como resultado en la tabla 1 y gráfico 1, a la pregunta se sienten alegres cuando están con sus compañeros. 9 estudiantes alcanzan el 53 % de avance; lo que significa que hay un progreso en los estudiantes que mejoran esta habilidad.

En los resultados de la evaluación de salida podemos apreciar que la tabla 1 y gráfico 1 anota que los 17 niños de la muestra en estudio el 100% logran sentirse alegres cuando están con sus compañeros. De esto se puede concluir que los estudiantes de II ciclo, de la Institución Educativa N° 108 – Chililique, logran desarrollar esta habilidad del proceso de autorregulación de emociones.

Tabla 2
Le gusta trabajar solo para que nadie le moleste en lo que hace.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	2	11	10	59	17	100
NO	15	89	7	41	0	0
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 - Chililique, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 2.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 2 y el gráfico 2, podemos apreciar que: 2 estudiantes que equivalen al 11%, manifiestan que si les gusta trabajar solos, para que nadie le moleste en lo que hacen, mientras que 15 estudiantes, que equivalen al 89%, manifiestan que no les gusta trabajar solos, para que nadie le moleste en lo que hacen.

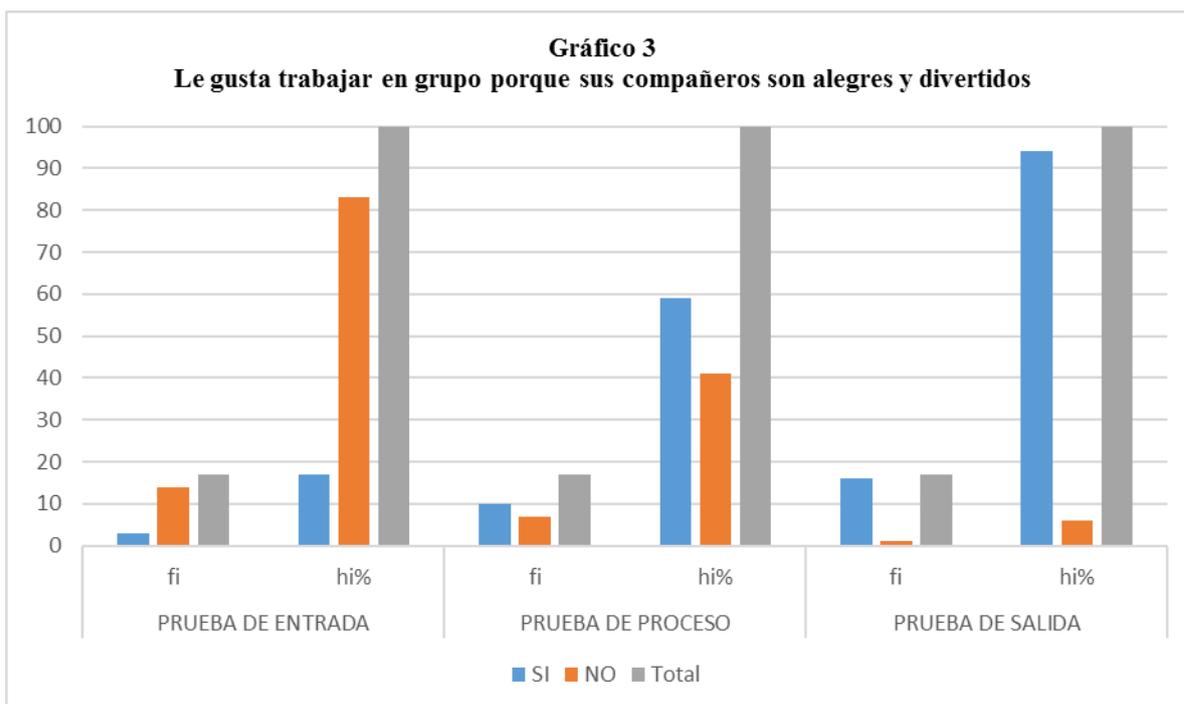
Durante la etapa de aplicación de la estrategia de investigación podemos identificar que hay una mejora significativa en los estudiantes; la evaluación de proceso arroja como resultado en la tabla 2 y gráfico 2, a la pregunta les gusta trabajar solo, para que nadie le moleste en lo que hacen. 10 estudiantes alcanzan el 59 % de avance; lo que significa que hay un progreso en los estudiantes que mejoran esta habilidad.

En los resultados de la evaluación de salida podemos apreciar que la tabla 2 y gráfico 2 anota que los 17 niños de la muestra en estudio el 100% logran manifiestan que les gusta trabajar solos, para que nadie le moleste en lo que hacen. De esto se puede concluir que los estudiantes de II ciclo, de la Institución Educativa N° 108 - Chililique, logran desarrollar esta habilidad del proceso de autorregulación de emociones.

Tabla 3
Le gusta trabajar en grupo porque sus compañeros son alegres y divertidos.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	3	17	10	59	16	94
NO	14	83	7	41	1	6
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 - Chililique, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 3.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 3 y el gráfico 3, podemos apreciar que: 3 estudiantes que equivalen al 17%, manifiestan que si les gusta trabajar en grupo porque sus compañeros son alegres y divertidos, mientras que 14 estudiantes, que equivalen al 83%, manifiestan que no les gusta trabajar en grupo porque sus compañeros son alegres y divertidos

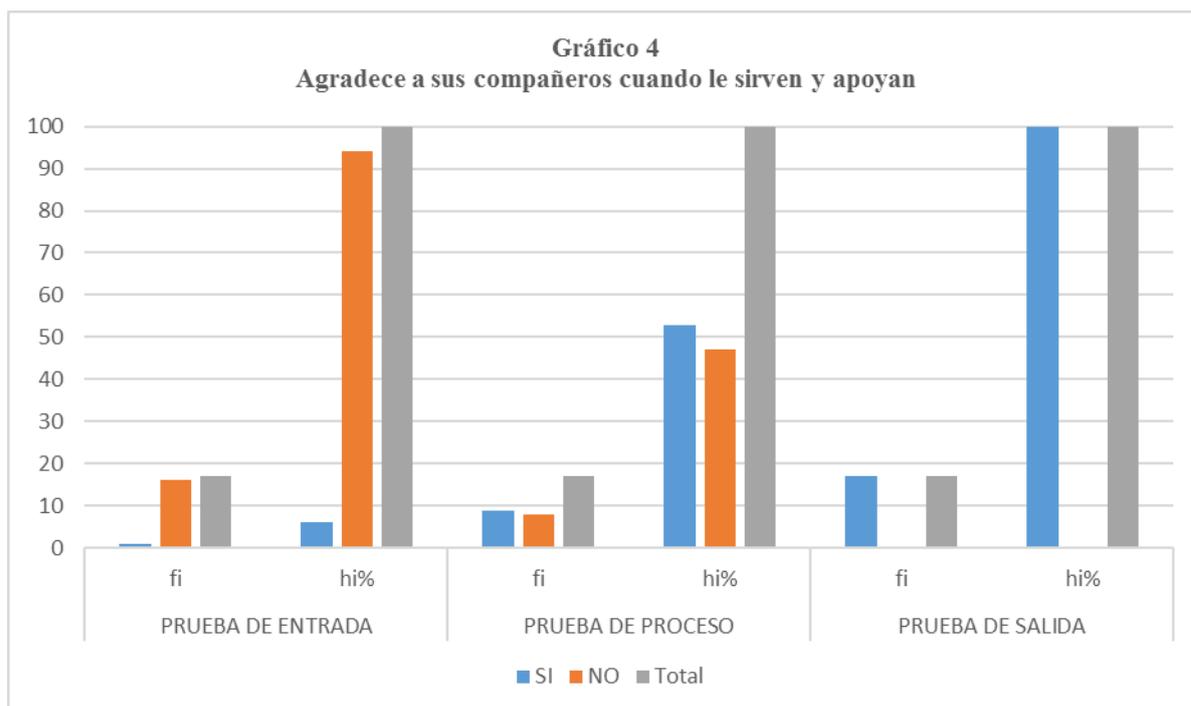
Durante la etapa de aplicación de la estrategia de investigación podemos identificar que hay una mejora significativa en los estudiantes; la evaluación de proceso arroja como resultado en la tabla 3 y gráfico 3, a la pregunta les gusta trabajar en grupo porque sus compañeros son alegres y divertidos. 10 estudiantes alcanzan el 59 % de avance; lo que significa que hay un progreso en los estudiantes que mejoran esta habilidad.

En los resultados de la evaluación de salida podemos apreciar que la tabla 3 y gráfico 3 anota que los 17 niños de la muestra en estudio el 100% logran manifestar que les gusta trabajar en grupo porque sus compañeros son alegres y divertidos. De esto se puede concluir que los estudiantes de II ciclo, de la Institución Educativa N° 108 – Chililique, logran desarrollar esta habilidad del proceso de autorregulación de emociones.

Tabla 4
Agradece a sus compañeros cuando le sirven y apoyan.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	1	6	9	53	17	100
NO	16	94	8	47	0	0
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 - Chililique, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 4.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 4 y el gráfico 4, podemos apreciar que: 1 estudiante que equivale al 6%, manifiesta que si agradece a sus compañeros cuando le sirven y apoyan, mientras que 16 estudiantes, que equivalen al 94%, manifiesta que no agradece a sus compañeros cuando le sirven y apoyan.

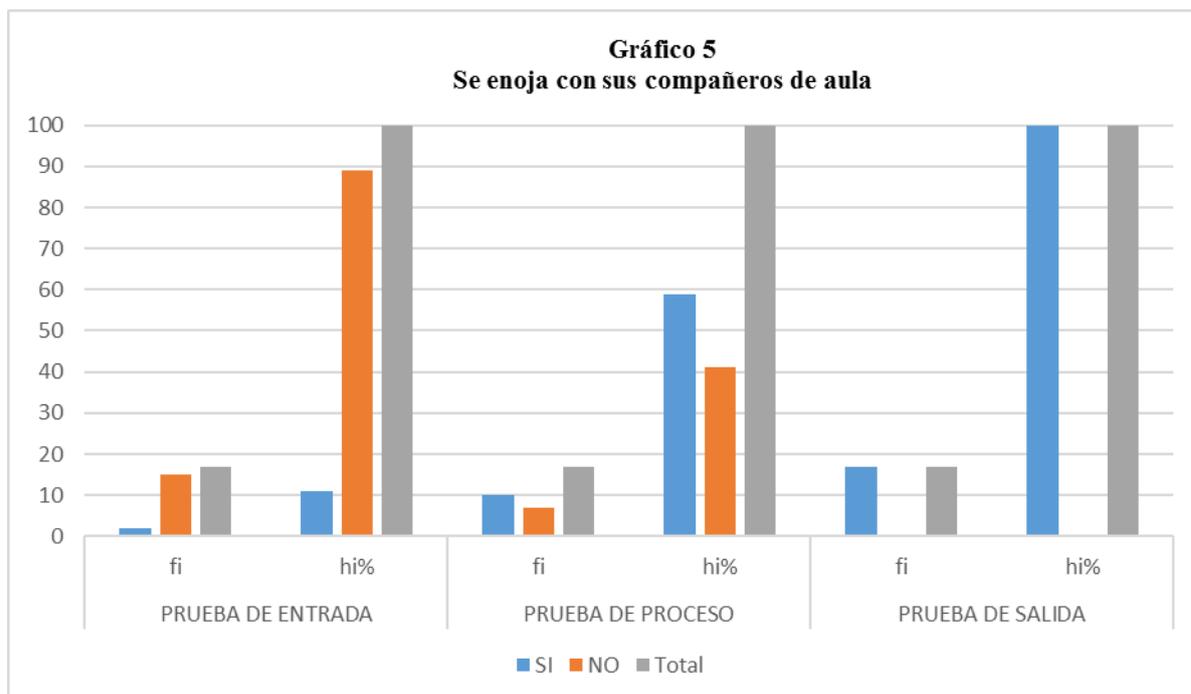
Durante la etapa de aplicación de la estrategia de investigación podemos identificar que hay una mejora significativa en los estudiantes; la evaluación de proceso arroja como resultado en la tabla 4 y gráfico 4, a la pregunta agradece a sus compañeros cuando le sirven y apoyan. 9 estudiantes alcanzan el 53 % de avance; lo que significa que hay un progreso en los estudiantes que mejoran esta habilidad.

En los resultados de la evaluación de salida podemos apreciar que la tabla 4 y gráfico 4 anota que los 17 niños de la muestra en estudio el 100% logran manifestar que agradece a sus compañeros cuando le sirven y apoyan. De esto se puede concluir que los estudiantes de II ciclo, de la Institución Educativa N° 108 – Chililique, logran desarrollar esta habilidad del proceso de autorregulación de emociones.

Tabla 5
Se enoja con sus compañeros de aula.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	15	89	10	59	17	100
NO	2	11	7	41	0	0
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 - Chililique, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 5.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 5 y el gráfico 5, podemos apreciar que: 15 estudiantes que equivalen al 89%, manifiestan que si se enojan con sus compañeros de aula, mientras que 2 estudiantes, que equivalen al 11%, manifiestan que no se enojan con sus compañeros de aula.

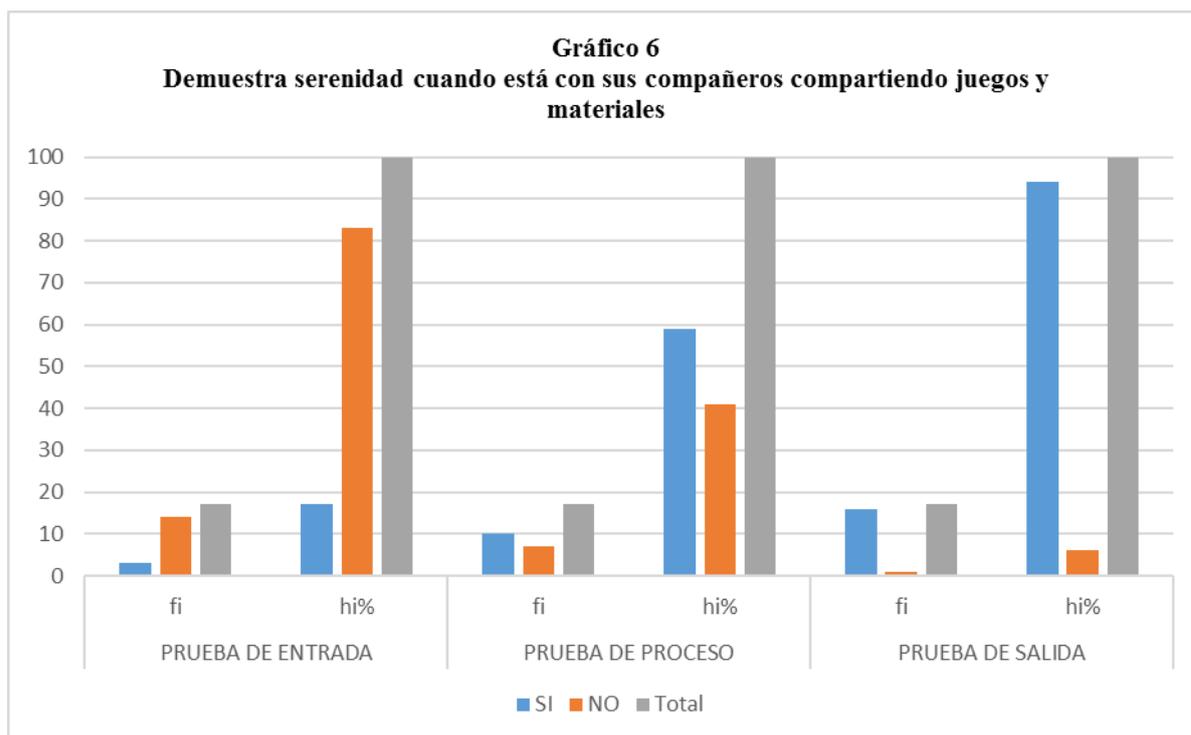
Durante la etapa de aplicación de la estrategia de investigación podemos identificar que hay una mejora significativa en los estudiantes; la evaluación de proceso arroja como resultado en la tabla 5 y gráfico 5, a la pregunta no se enojan con sus compañeros de aula. 10 estudiantes alcanzan el 59 % de avance; lo que significa que hay un progreso en los estudiantes que mejoran esta habilidad.

En los resultados de la evaluación de salida podemos apreciar que la tabla 5 y gráfico 5 anota que los 17 niños de la muestra en estudio el 100% manifiestan que no se enojan con sus compañeros de aula. De esto se puede concluir que los estudiantes de II ciclo, de la Institución Educativa N° 108 – Chililique, logran desarrollar esta habilidad del proceso de autorregulación de emociones.

Tabla 6
Demuestra serenidad cuando está con sus compañeros compartiendo juegos y materiales.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	3	17	10	59	16	94
NO	14	83	7	41	1	6
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 - Chililique, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 6.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 6 y el gráfico 6, podemos apreciar que: 3 estudiantes que equivalen al 17%, manifiestan que si demuestran serenidad cuando están con sus compañeros compartiendo juegos y materiales, mientras que 14 estudiantes, que equivalen al 83%, manifiestan que no demuestran serenidad cuando están con sus compañeros compartiendo juegos y materiales.

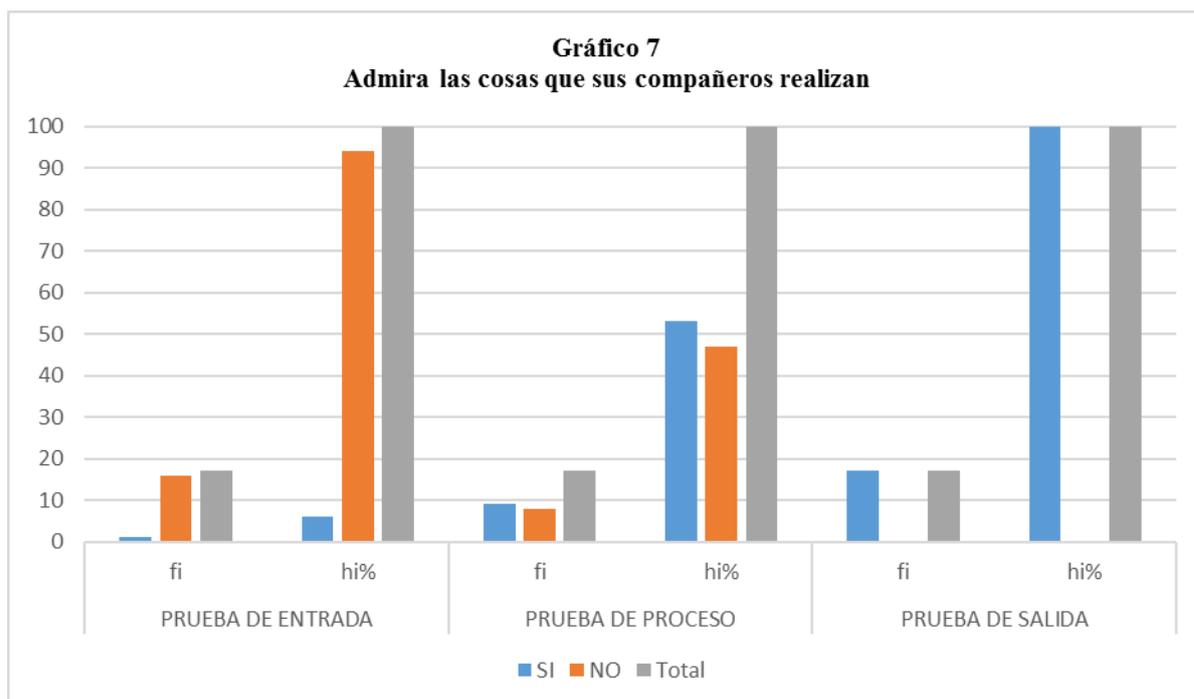
Durante la etapa de aplicación de la estrategia de investigación podemos identificar que hay una mejora significativa en los estudiantes; la evaluación de proceso arroja como resultado en la tabla 6 y gráfico 6, a la pregunta demuestran serenidad cuando están con sus compañeros compartiendo juegos y materiales. 10 estudiantes alcanzan el 59 % de avance; lo que significa que hay un progreso en los estudiantes que mejoran esta habilidad.

En los resultados de la evaluación de salida podemos apreciar que la tabla 6 y gráfico 6 anota que los 17 niños de la muestra en estudio el 100% manifiestan que demuestran serenidad cuando están con sus compañeros compartiendo juegos y materiales. De esto se puede concluir que los estudiantes de II ciclo, de la Institución Educativa N° 108 – Chililique, logran desarrollar esta habilidad del proceso de autorregulación de emociones.

Tabla 7
Admira las cosas que sus compañeros realizan.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	1	6	9	53	17	100
NO	16	94	8	47	0	0
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 - Chililique, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 7.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 7 y el gráfico 7, podemos apreciar que: 1 estudiante que equivale al 6%, manifiesta que si admira las cosas que sus compañeros realizan, mientras que 16 estudiantes, que equivalen al 94%, manifiestan que no admira las cosas que sus compañeros realizan.

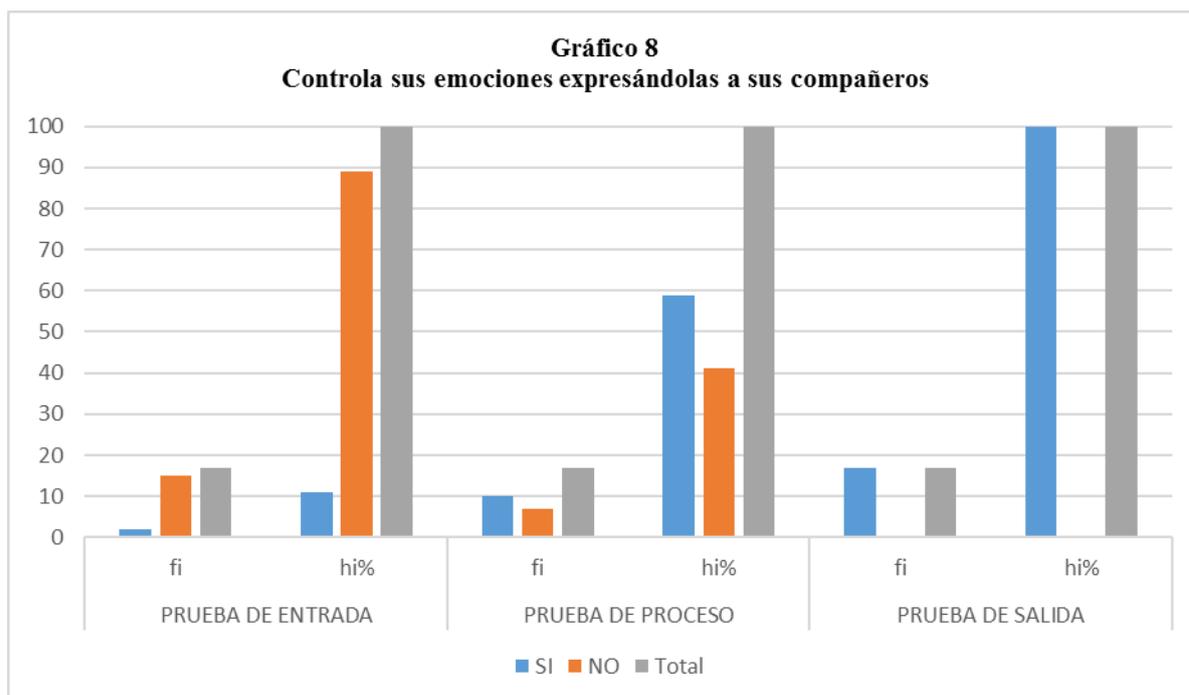
Durante la etapa de aplicación de la estrategia de investigación podemos identificar que hay una mejora significativa en los estudiantes; la evaluación de proceso arroja como resultado en la tabla 7 y gráfico 7, a la pregunta admira las cosas que sus compañeros realizan. 10 estudiantes alcanzan el 59 % de avance; lo que significa que hay un progreso en los estudiantes que mejoran esta habilidad.

En los resultados de la evaluación de salida podemos apreciar que la tabla 7 y gráfico 7 anota que los 17 niños de la muestra en estudio el 100% manifiestan que admira las cosas que sus compañeros realizan. De esto se puede concluir que los estudiantes de II ciclo, de la Institución Educativa N° 108 – Chililique, logran desarrollar esta habilidad del proceso de autorregulación de emociones.

Tabla 8
Controla sus emociones expresándolas a sus compañeros.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	2	11	10	59	17	100
NO	15	89	7	41	0	0
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 - Chililique, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 8.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 8 y el gráfico 8, podemos apreciar que: 2 estudiantes que equivalen al 11%, manifiestan que si controlan sus emociones expresándolas a sus compañeros, mientras que 15 estudiantes, que equivalen al 89%, manifiestan que no controlan sus emociones expresándolas a sus compañeros.

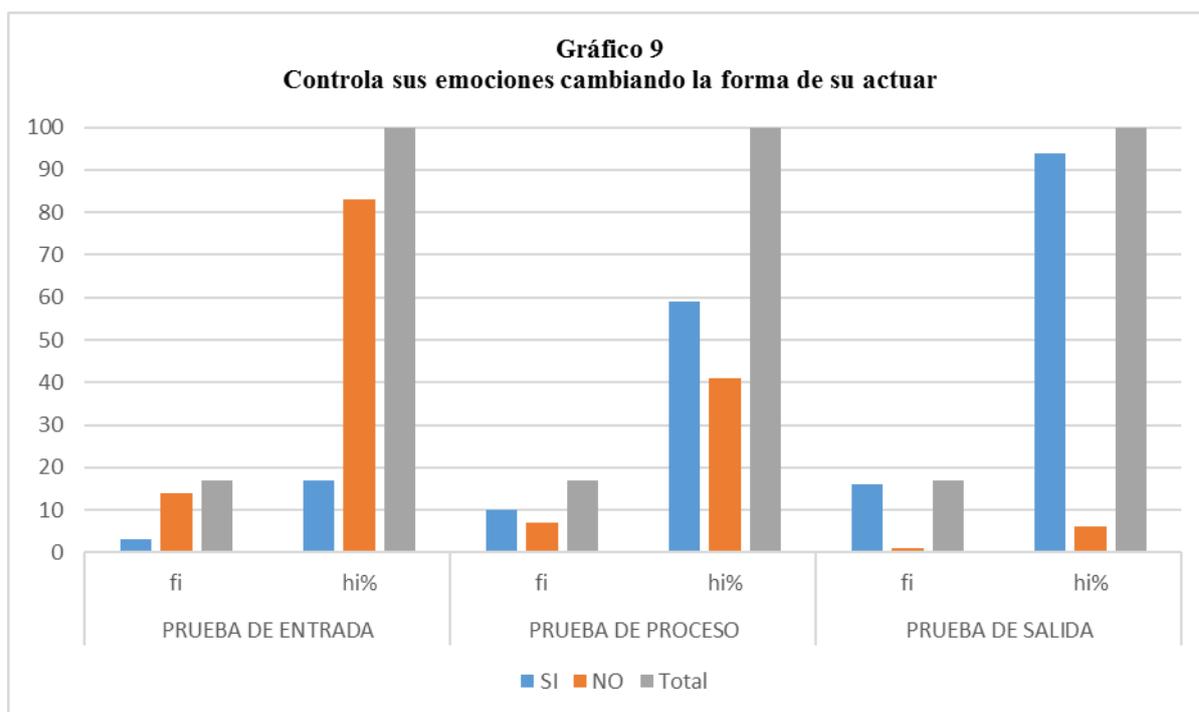
Durante la etapa de aplicación de la estrategia de investigación podemos identificar que hay una mejora significativa en los estudiantes; la evaluación de proceso arroja como resultado en la tabla 8 y gráfico 8, a la pregunta controlan sus emociones expresándolas a sus compañeros. 10 estudiantes alcanzan el 59 % de avance; lo que significa que hay un progreso en los estudiantes que mejoran esta habilidad.

En los resultados de la evaluación de salida podemos apreciar que la tabla 8 y gráfico anota que los 17 niños de la muestra en estudio el 100% manifiestan que controlan sus emociones expresándolas a sus compañeros. De esto se puede concluir que los estudiantes de II ciclo, de la Institución Educativa N° 108 – Chililique, logran desarrollar esta habilidad del proceso de autorregulación de emociones.

Tabla 9
Controla sus emociones cambiando la forma de su actuar.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	3	17	10	59	16	94
NO	14	83	7	41	1	6
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 - Chililique, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 9.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 9 y el gráfico 9, podemos apreciar que: 3 estudiantes que equivalen al 17%, manifiestan que si controlan sus emociones cambiando la forma de su actuar, mientras que 14 estudiantes, que equivalen al 83%, manifiestan que no controlan sus emociones cambiando la forma de su actuar.

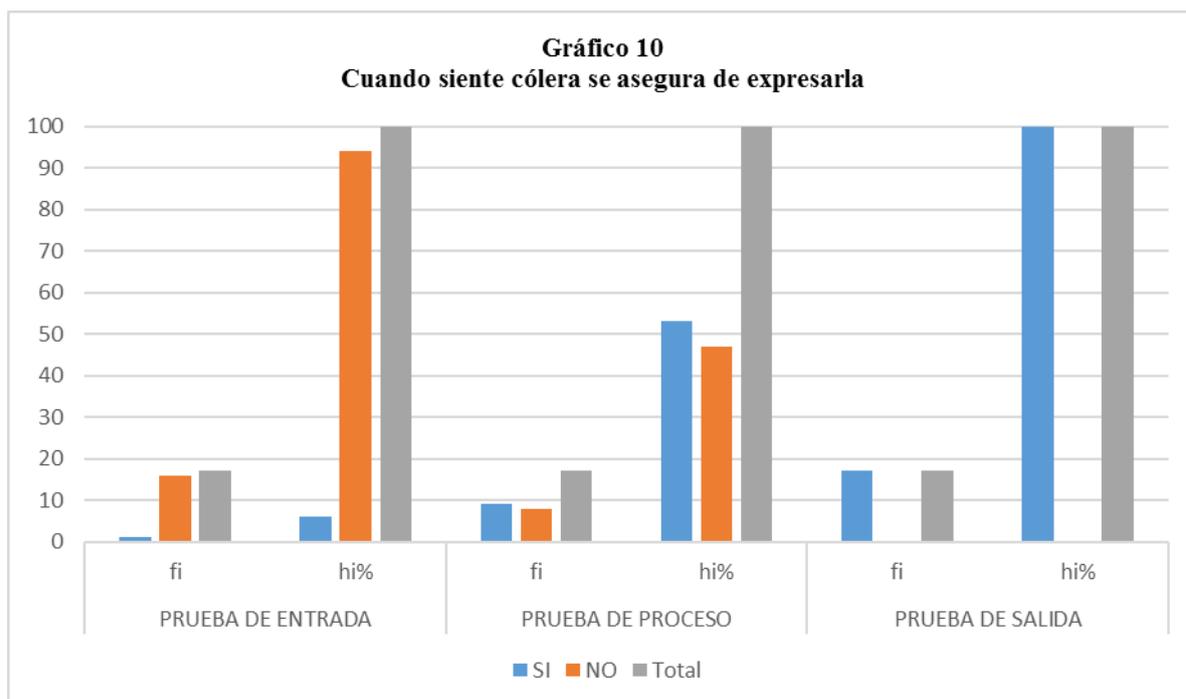
Durante la etapa de aplicación de la estrategia de investigación podemos identificar que hay una mejora significativa en los estudiantes; la evaluación de proceso arroja como resultado en la tabla 9 y gráfico 9, a la pregunta controlan sus emociones cambiando la forma de su actuar. 10 estudiantes alcanzan el 59 % de avance; lo que significa que hay un progreso en los estudiantes que mejoran esta habilidad.

En los resultados de la evaluación de salida podemos apreciar que la tabla 8 y gráfico anota que los 17 niños de la muestra en estudio el 100% manifiestan que controlan sus emociones cambiando la forma de su actuar. De esto se puede concluir que los estudiantes de II ciclo, de la Institución Educativa N° 108 Chililique, logran desarrollar esta habilidad del proceso de autorregulación de emociones.

Tabla 10
Cuando siente cólera se asegura de expresarla.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	1	6	9	53	17	100
NO	16	94	8	47	0	0
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 - Chililique, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 10.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 10 y el gráfico 10, podemos apreciar que: 1 estudiante que equivale al 6%, manifiesta que si cuando siente cólera se asegura de expresarla, mientras que 16 estudiantes, que equivalen al 94%, manifiestan que no cuando siente cólera se asegura de expresarla.

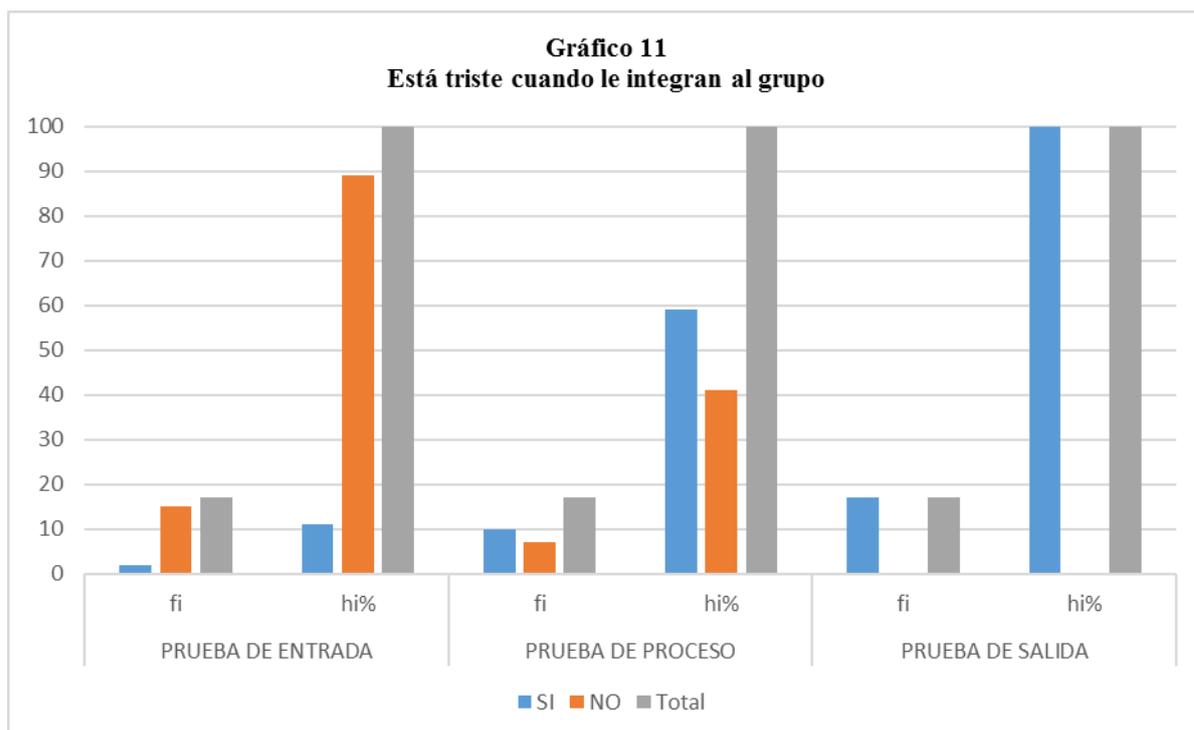
Durante la etapa de aplicación de la estrategia de investigación podemos identificar que hay una mejora significativa en los estudiantes; la evaluación de proceso arroja como resultado en la tabla 10 y gráfico 10, a la pregunta cuando siente cólera se asegura de no expresarla. 9 estudiantes alcanzan el 53 % de avance; lo que significa que hay un progreso en los estudiantes que mejoran esta habilidad.

En los resultados de la evaluación de salida podemos apreciar que la tabla 10 y gráfico 10 anota que los 17 niños de la muestra en estudio el 100% manifiestan que cuando sienten cólera se aseguran de no expresarla. De esto se puede concluir que los estudiantes de II ciclo, de la Institución Educativa N° 108 –Chililique, logran desarrollar esta habilidad del proceso de autorregulación de emociones.

Tabla 11
Está triste cuando le integran al grupo.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	2	11	10	59	17	100
NO	15	89	7	41	0	0
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 - Chililique, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 11.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 11 y el gráfico 11, podemos apreciar que: 2 estudiantes que equivalen al 11%, manifiestan que si están tristes cuando le integran al grupo, mientras que 15 estudiantes, que equivalen al 89%, manifiestan que no están tristes cuando le integran al grupo.

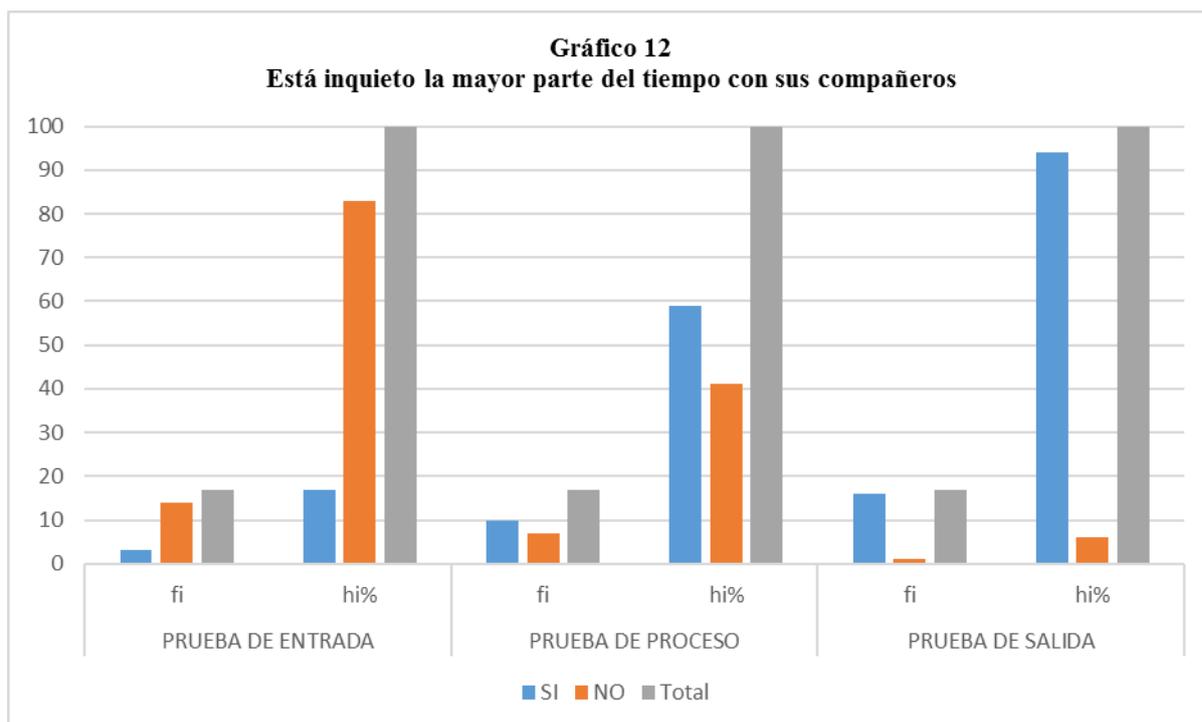
Durante la etapa de aplicación de la estrategia de investigación podemos identificar que hay una mejora significativa en los estudiantes; la evaluación de proceso arroja como resultado en la tabla 11 y gráfico 11, a la pregunta no están tristes cuando le integran al grupo. 10 estudiantes alcanzan el 59 % de avance; lo que significa que hay un progreso en los estudiantes que mejoran esta habilidad.

En los resultados de la evaluación de salida podemos apreciar que la tabla 11 y gráfico 11 anota que los 17 niños de la muestra en estudio el 100% manifiestan que no están tristes cuando le integran al grupo. De esto se puede concluir que los estudiantes de II ciclo, de la Institución Educativa N° 108 – Chililique, logran desarrollar esta habilidad del proceso de autorregulación de emociones.

Tabla 12
Está inquieto la mayor parte del tiempo con sus compañeros.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	3	17	10	59	16	94
NO	14	83	7	41	1	6
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 - Chililique, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 12.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 12 y el gráfico 12, podemos apreciar que: 3 estudiantes que equivalen al 17%, manifiestan que si están inquietos la mayor parte del tiempo con sus compañeros, mientras que 14 estudiantes, que equivalen al 83%, manifiestan que no están inquietos la mayor parte del tiempo con sus compañeros.

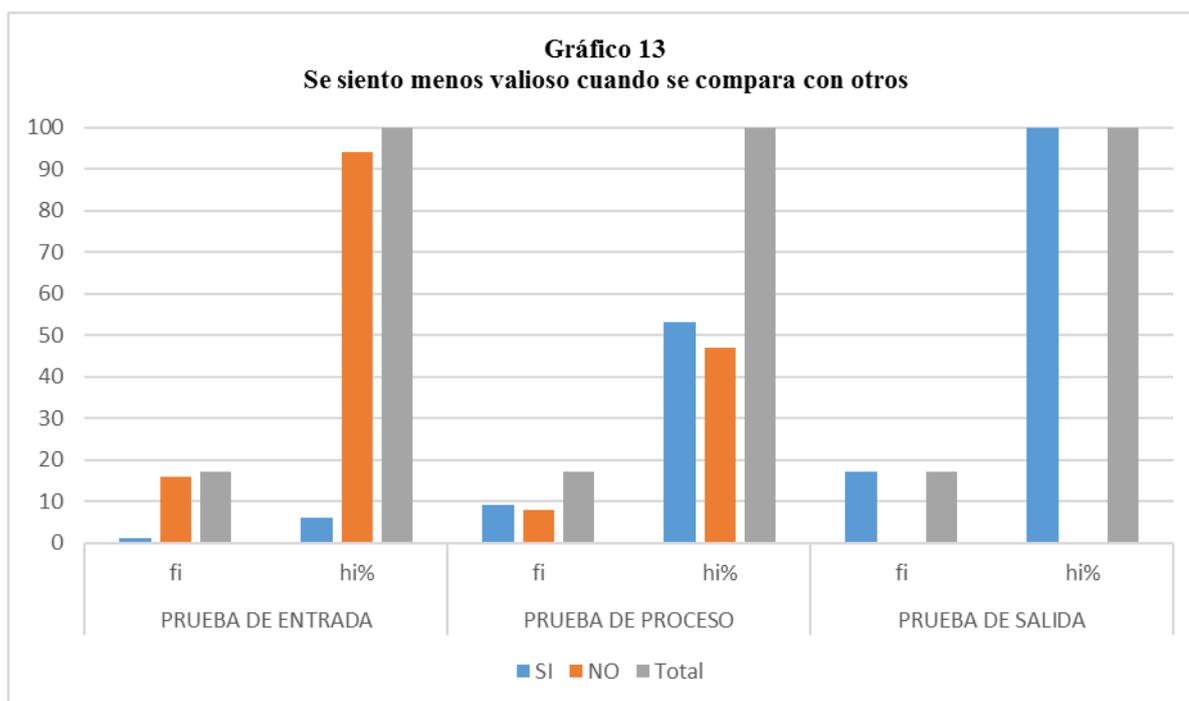
Durante la etapa de aplicación de la estrategia de investigación podemos identificar que hay una mejora significativa en los estudiantes; la evaluación de proceso arroja como resultado en la tabla 12 y gráfico 12, a la pregunta no están inquietos la mayor parte del tiempo con sus compañeros. 10 estudiantes alcanzan el 59 % de avance; lo que significa que hay un progreso en los estudiantes que mejoran esta habilidad.

En los resultados de la evaluación de salida podemos apreciar que la tabla 12 y gráfico 12 anota que los 17 niños de la muestra en estudio el 100% manifiestan que no están inquietos la mayor parte del tiempo con sus compañeros. De esto se puede concluir que los estudiantes de II ciclo, de la Institución Educativa N° 108 – Chililique, logran desarrollar esta habilidad del proceso de autorregulación de emociones.

Tabla 13*Se siento menos valioso cuando se compara con otros.*

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	1	6	9	53	17	100
NO	16	94	8	47	0	0
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 - Chililique, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 13.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 13 y el gráfico 13, podemos apreciar que: 1 estudiante que equivale al 6%, manifiesta que si se siente menos valioso cuando se compara con otros, mientras que 16 estudiantes, que equivalen al 94%, manifiestan que no se siente menos valioso cuando se compara con otros.

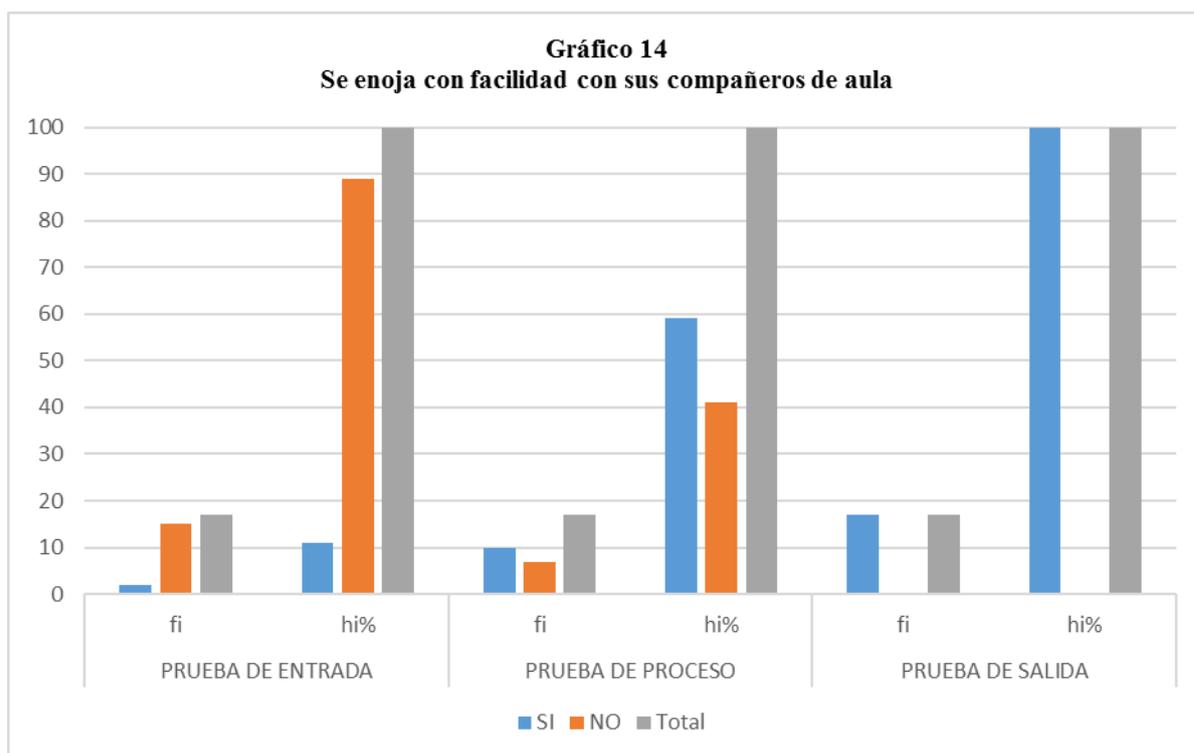
Durante la etapa de aplicación de la estrategia de investigación podemos identificar que hay una mejora significativa en los estudiantes; la evaluación de proceso arroja como resultado en la tabla 13 y gráfico 13, a la pregunta no se siente menos valioso cuando se compara con otros. 9 estudiantes alcanzan el 53 % de avance; lo que significa que hay un progreso en los estudiantes que mejoran esta habilidad.

En los resultados de la evaluación de salida podemos apreciar que la tabla 13 y gráfico 13 anota que los 17 niños de la muestra en estudio el 100% manifiestan que no se siente menos valioso cuando se compara con otros. De esto se puede concluir que los estudiantes de II ciclo, de la Institución Educativa N° 108 – Chililique, logran desarrollar esta habilidad del proceso de autorregulación de emociones.

Tabla 14
Se enoja con facilidad con sus compañeros de aula.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	2	11	10	59	17	100
NO	15	89	7	41	0	0
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 - Chililique, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 14.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 14 y el gráfico 14, podemos apreciar que: 2 estudiantes que equivalen al 11%, manifiestan que si se enojan con facilidad con sus compañeros de aula, mientras que 15 estudiantes, que equivalen al 89%, manifiestan que no se enojan con facilidad con sus compañeros de aula.

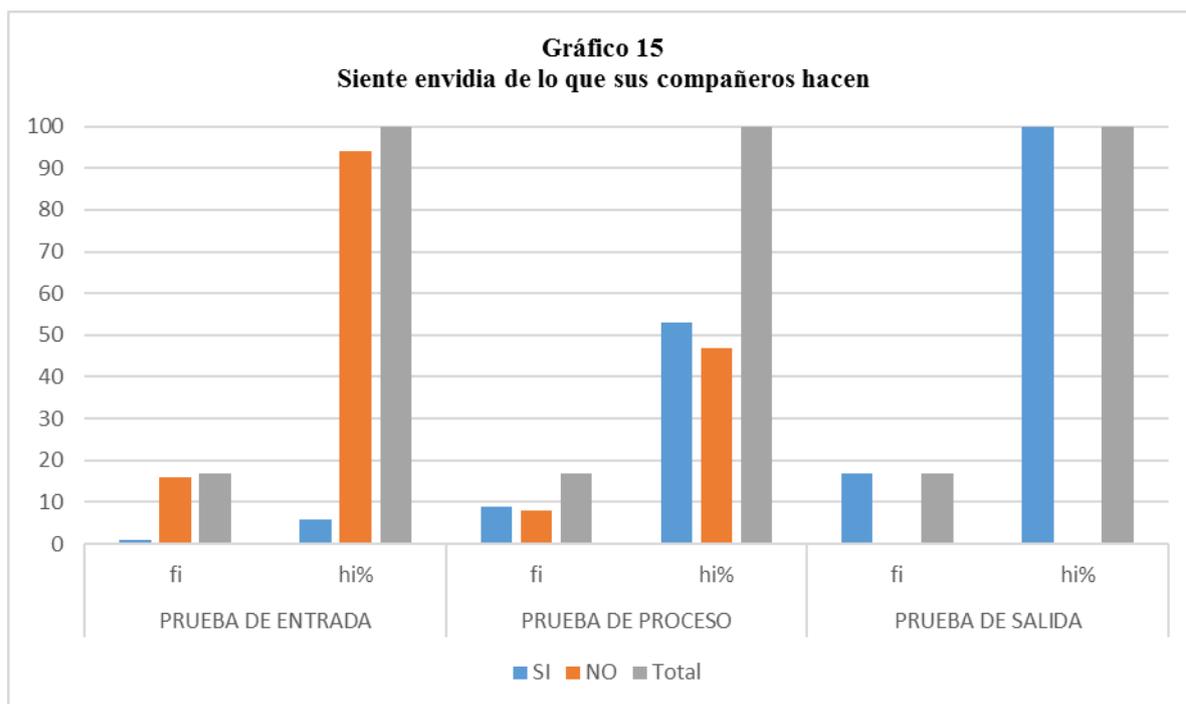
Durante la etapa de aplicación de la estrategia de investigación podemos identificar que hay una mejora significativa en los estudiantes; la evaluación de proceso arroja como resultado en la tabla 14 y gráfico 14, a la pregunta no se enojan con facilidad con sus compañeros de aula. 10 estudiantes alcanzan el 59 % de avance; lo que significa que hay un progreso en los estudiantes que mejoran esta habilidad.

En los resultados de la evaluación de salida podemos apreciar que la tabla 14 y gráfico 14 anota que los 17 niños de la muestra en estudio el 100% manifiestan que no se enojan con facilidad con sus compañeros de aula. De esto se puede concluir que los estudiantes de II ciclo, de la Institución Educativa N° 108 – Chililique, logran desarrollar esta habilidad del proceso de autorregulación de emociones.

Tabla 15
Siente envidia de lo que sus compañeros hacen.

x	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE PROCESO		PRUEBA DE SALIDA	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
SI	3	17	9	53	17	100
NO	14	83	8	47	0	0
Total	17	100	17	100	17	100

Nota: los datos son proporcionados por la Lista de Cotejo aplicada a los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N° 108 - Chililique, San Ignacio.



Nota: los datos son proporcionados por la tabla 15.

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

Observando la tabla 15 y el gráfico 15, podemos apreciar que: 3 estudiantes que equivalen al 17%, manifiestan que si sienten envidia de lo que sus compañeros hacen, mientras que 14 estudiantes, que equivalen al 83%, manifiestan que no sienten envidia de lo que sus compañeros hacen.

Durante la etapa de aplicación de la estrategia de investigación podemos identificar que hay una mejora significativa en los estudiantes; la evaluación de proceso arroja como resultado en la tabla 15 y gráfico 15, a la pregunta no sienten envidia de lo que sus compañeros hacen. 9 estudiantes alcanzan el 53 % de avance; lo que significa que hay un progreso en los estudiantes que mejoran esta habilidad.

En los resultados de la evaluación de salida podemos apreciar que la tabla 15 y gráfico 15 anota que los 17 niños de la muestra en estudio el 100% manifiestan que no sienten envidia de lo que sus compañeros hacen. De esto se puede concluir que los estudiantes de II ciclo, de la Institución Educativa N° 108 –Chililique, logran desarrollar esta habilidad del proceso de autorregulación de emociones.

ANEXO N° 9: MATRIZ DE CONSISTENCIA.

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: LOS JUEGOS DRAMÁTICOS EN LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°108 CHILILIQUE, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN IGNACIO, AÑO 2021.					
INVESTIGADORES: Huamán García María Felipa Ramos Rivera Carla Yovanna					
ASESOR: Mg. Gilmer Segundo Monteza Obanco					
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÒTESIS	UNIDAD DE ANÁLISIS	TÉRMINOS CLAVE	ESTRATEGIA/ INSTRUMENTO
¿Cómo influye los juegos dramáticos en la autorregulación de emociones, en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio 2022?	<p>GENERAL</p> <p>Mejorar la autorregulación de emociones a través de los juegos dramáticos en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p><input type="checkbox"/> Diagnosticar el nivel de autorregulación de emociones en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.</p> <p><input type="checkbox"/> Aplicar juegos dramáticos para mejorar la autorregulación de emociones en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.</p> <p><input type="checkbox"/> Desarrollar talleres de aprendizaje aplicando juegos dramáticos para mejorar la autorregulación de emociones en los niños y niñas de 4 años de</p>	El uso de estrategias de juegos dramáticos mejora significativamente la autorregulación de emociones en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.	Niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Juegos dramáticos. ▪ Autorregulación de emociones 	Lista de cotejo

	<p>educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique.</p> <p><input type="checkbox"/> Evaluar los juegos dramáticos y sus resultados alcanzados en la autorregulación de emociones en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.</p>				
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

ANEXO N° 10: EVIDENCIAS DE LA INVESTIGACIÓN: FOTOGRAFÍAS, LINK DE VIDEO, DOCUMENTOS Y OTROS

EVIDENCIAS DE LA INVESTIGACIÓN

PRUEBA DE ENTRADA



Niños y niñas de 4 años no autorregulan sus emociones, se sienten tristes, enojados, alegres y no saben como expresarlo, es por ello que están distraídos.

PRUEBA DE PROCESO



Niños y niñas de 4 años van autorregulando sus emociones, ya están más atentos a las clases y son empáticos con sus compañeros.

PRUEBA DE SALIDA



Niños y niñas de 4 años autorregularon sus emociones y lograron expresarlo a través de su cuerpo, comentan cuando se sienten enojados y expresan sus emociones a través del juego dramático del cuento “Blanca Nieves y los siete enanitos”.

FOTOGRAFÍAS:



Niños obtienen información sobre las emociones a través de un video.



Niños y niñas jugando con el dado de emociones para que ellos puedan expresarlo a través de gestos.



Niños y niñas atentos al cuento de las emociones a través de paletas de emociones.



Niños y niñas escuchando un caso de sus amigos a través de títeres.



Niños y niñas contando el cuento de las emociones a través de la estrategia juego dramático como juego grupal.



Niños crearon un diccionario de las emociones, donde manifiestan lo que sienten.



Niños y niñas atentos a la explicación de la docente para saber que hacer en situaciones difíciles y enseñándoles técnicas de relajación.



REUNIÓN CON PADRES DE FAMILIA



Palabras de despedida y agradecimiento a los niños y niñas, así como a los padres y madres de familia y docente de aula, donde entregamos un presente a cada niño.

LINK DE VIDEO

<https://drive.google.com/file/d/1V-8xEh2ZWtDGmx11j2LuawO-YAeRgR13/view?usp=drivesdk>



RESULTADO ESPERADO

Los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N°108 Chililique San Ignacio logran fortalecer la autorregulación de sus emociones utilizando estrategias del juego dramático.

Indicadores de resultado

Aplicación de la lista de cotejo de salida para identificar los índices de mejoramiento de la autorregulación de emociones.

- + Siente alegría cuando esta con sus compañeros.
- + Les gusta trabajar solos, para que nadie le moleste en lo que hacen
- + Trabaja en grupo porque sus compañeros son alegres y divertidos
- + Agradece a sus compañeros cuando le sirven y apoyan.
- + Se enojan con sus compañeros de aula
- + Demuestran serenidad cuando están con sus compañeros compartiendo juegos y materiales
- + Cuando siente cólera se asegura de expresarla
- + Se siente menos valioso cuando se compara con

Fuentes de verificación

Sistematización de la prueba de salida



AGRADECIMIENTO

Agradecemos a las siguientes personas por el apoyo brindado para la ejecución de nuestro Proyecto de Investigación:

Dir. BARBOZA CHÁVEZ LUCIA
Prof. FLOR FANNY BARCO RAMIREZ
NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL



SAN IGNACIO - PERÚ
2022

*"No somos responsables de las emociones,
pero si de lo que hacemos con ella".*

Jorge Bucay



INSTITUTO DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"RAFAEL HOYOS RUBIO"



**JUEGOS DRAMÁTICOS EN LA
AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 108 "CHILILIQUE"**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
PRESENTADO POR:**

HUAMAN GARCIA MARIA FELIUPA
CARLA YOVANNA RAMOS RIVERA

ASESOR:

Mg, GILMER SEGUNDO MONTEZA OBANDO

PRESENTACIÓN

La autorregulación emocional es la capacidad para experimentar emociones (positivas o negativas) de forma moderada y flexible, así como la habilidad para manejarlas. Poseerla implica que la persona sea consciente de sus propias emociones, las exprese de forma adecuada y sepa controlarlas cuando dejan de ser necesarias. Es uno de los componentes más importantes de la inteligencia emocional.

Desde el entorno escolar y desde el rol docente se debe incentivar el autocontrol de emociones como una forma de que los estudiantes interactúen y se incorporen de manera empática en las interacciones sociales, para ello es importante dinamizar factores externos para la autorregulación emocional.

Por lo expuesto, el presente estudio fue importante porque nos permitió establecer la relación que existió entre las variables de juego dramático y autorregulación de emociones, cuya finalidad fue determinar la relación que tiene la autorregulación para contribuir a una mejora de la socialización, ya que el preescolar en esta etapa regula sus emociones y por ende el comportamiento del niño para favorecer la convivencia entre ellos niños de cuatro años de edad. Ello permitió al niño una excelente formación mediante competencias sociales, comunicativas y afectivas entre ellas la de controlar sus emociones que tiene cada niño como el miedo, la ira y la frustración, también la resolución de problemas para que se desarrolle socialmente sin conflictos, ajustándose a reglas y normas construidas y respetadas por consenso de los grupos.

OBJETIVOS

Objetivo general

Mejorar la autorregulación de emociones a través de los juegos dramáticos en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N°108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.

Objetivos Específicos



Diagnosticar el nivel de autorregulación de emociones en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N°108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.

Aplicar juegos dramáticos para mejorar la autorregulación de emociones en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N°108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.

Desarrollar talleres de aprendizaje aplicando juegos dramáticos para mejorar la autorregulación de emociones en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N°108 Chililique.

Evaluar los juegos dramáticos y sus resultados alcanzados en la autorregulación de emociones en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N°108 Chililique, distrito y provincia de San Ignacio.

CONCLUSIONES

Al término de mi investigación, presentamos las siguientes conclusiones:

1. La aplicación del juego dramático en los procesos de enseñanza – aprendizaje, permitió fortalecer las habilidades de autorregulación de emociones en niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N°108, Chililique distrito y provincia de San Ignacio, en el año 2022.
 - Los resultados iniciales mostraron que del 100 de niños y niñas sólo el 11% logran autorregular sus emociones
 - Sin embargo, en el proceso de la investigación se elevó a un 58% de niños y niñas de 4 años de edad que habían mejorado la autorregulación de sus emociones.
 - Finalmente, en la evaluación de salida de la investigación lograron avanzar al 100% en el fortalecimiento de sus habilidades de autorregulación de sus emociones.
2. La incorporación de juegos dramáticos desde la Programación curricular Anual y actividades de aprendizaje, permiten un trabajo educativo organizado, eficiente y eficaz incidiendo estas experiencias de aprendizaje directamente en el fortalecimiento de la autorregulación de sus emociones en los niños y niñas de 4 años de edad, Institución Educativa Inicial N°108, Chililique distrito y provincia de San Ignacio, año 2022.



CONVENIO



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"RAFAEL HOYOS RUBIO"
SAN IGNACIO

CONVENIO DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES E INVESTIGACIÓN DE ESTUDIANTES CON LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CENTRO DE PRÁCTICAS.

Conste que el presente convenio, el que denomina CONVENIO DE PRACTICAS PRE PROFESIONALES E INVESTIGACIÓN, efectuado de conformidad con la Ley General de Educación N° 28044 y su Reglamento, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus docentes, Ley N° 30512 y su Reglamento, y en el marco de esta normativa legal se celebra el convenio entre el ESTUDIANTE del Instituto de Educación Superior Pedagógico "Rafael Hoyos Rubio" de San Ignacio y la Institución Educativa N° 108 "Estrellitas de Jesús" Chililique del distrito y provincia de San Ignacio, identificados en este convenio, de acuerdo a los términos siguientes:

I. DATOS GENERALES	
A. INSTITUCIÓN DE FORMACIÓN DOCENTE	
Nombre de la Institución	: IESPP "Rafael Hoyos Rubio"
Código Modular	: 0926865
Dirección	: Calle El Maestro N° 637
Página Web	: www.pedagogicorafaelhoyosrubio.edu.pe
Correo Electrónico	: sanignacio@pedagogicorafaelhoyosrubio.edu.pe
Programa de estudios	: Educación Inicial
Representante legal	: Francisco Marcelo Chunque Salas. : DNI. N° 27854410
B. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: CENTRO DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES	
Nombre de la institución	: I.E.I N° 108 "Estrellitas de Jesús"
Código Modular	: 0585745
Dirección	: CHILILIQUE
Zona	: Rural () Urbano (X)
Representante legal	: Barboza Chávez, Lucía. : DNI. N° 27288141

II. Código Modular IE. de Práctica	III. N° de horas de Práctica	IV. Tiempo de vigencia
0585745	18 horas	Desde el 14 de marzo hasta el 05 de octubre del 2022.

V. Datos del estudiante:		
Apellidos y Nombres	Código del estudiante	Ciclos
HUAMÁN GARCÍA, MARÍA FELIPA	75798532	IX-X

VI. Condiciones del convenio:
6.1. Plazo de ejecución: periodo comprendido del 14 de marzo al 05 de octubre del 2022.
6.2. Días de práctica pre profesional e investigación: lunes, martes y miércoles.
6.3. Edades a asumir, según coordinación: 3, 4 y 5 años de Educación Inicial.
6.3. Horario de las practicas: de 8:00 am hasta la 12.30 pm.
6.4. Ambiente donde realiza las prácticas: aulas de la institución Educativa.

VII. Obligaciones del estudiante:

- 7.1. Participa en acciones de ayudantía y la ejecución de prácticas reales con aula a cargo, la programación, ejecución, evaluación y utilización de recursos y materiales didácticos incluyendo entornos virtuales de las actividades de aprendizaje asignadas y en las actividades institucionales del CENTRO DE PRÁCTICA.
- 7.2. Desarrollar sus prácticas pre profesionales e investigación con vocación, disciplina y responsabilidad en el Marco del Buen Desempeño Docente.
- 7.3. Permanente comunicación con los padres de familia, docentes y directivos de la institución educativa.
- 7.4. Observar y atender ritmos de aprendizaje y habilidades más heterogéneas y diversos de los estudiantes en el proceso enseñanza aprendizaje.
- 7.5. Demostrar actitudes éticas y morales acordes con la profesión.
- 7.6. velar por la conservación y funcionamiento de los materiales, equipos e infraestructura de la IE. Donde realiza su práctica.

VIII. Obligaciones de la I.E. de prácticas pre profesionales:

- 7.1. Proporcionar los ambientes adecuados, los servicios básicos, el mobiliario y los materiales necesarios; así como a brindar las condiciones y facilidades que garanticen el normal desarrollo de las actividades educativas a cargo de los alumnos practicantes.
- 7.2. Apoyar al estudiante y brindar la colaboración necesaria para el desarrollo de los trabajos de investigación de los estudiantes practicantes, quienes se comprometen a entregar por escrito a la dirección de la institución, un informe sobre los resultados o hallazgos correspondientes al CENTRO DE PRÁCTICA.
- 7.3. Facilitar el monitoreo y la supervisión pedagógica de los estudiantes practicantes, a cargo de los asesores de la práctica e investigación del INSTITUTO.
- 7.4. Asesorar en la planificación de la Programación Curricular Anual, Experiencias de Aprendizaje y Sesiones de Aprendizaje para el desarrollo eficiente de las áreas curriculares.
- 7.5. Informar sobre el desempeño, responsabilidad y compromiso del estudiante en la institución educativa.
- 7.6. Informarse a través del INSTITUTO sobre las normas y el sistema de evaluación de la Práctica Docente y enviar los informes evaluativos de los estudiantes practicantes, requeridos por el INSTITUTO.
- 7.7. No solicitar ningún tipo de aporte económico a los estudiantes, ni permitir que ellos realicen ningún tipo de manejo monetario en sus aulas e instituciones, teniendo en cuenta que la Práctica Docente es una actividad Ad Honorem.

Las partes, después de leído el presente convenio, se ratifican en su contenido y lo suscriben en señal de conformidad en dos ejemplares; el primero para la institución educativa, el segundo para el practicante, estudiante del IESPP "Rafael hoyos rubio" San Ignacio.

San Ignacio, abril del 2022.


Firma del estudiante
75798532



Firma responsable de la IE.
Barbara Chavez
Nº: 27299141



CONVENIO DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES E INVESTIGACIÓN DE ESTUDIANTES CON LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CENTRO DE PRÁCTICAS.

Conste que el presente convenio, el que denomina CONVENIO DE PRACTICAS PRE PROFESIONALES E INVESTIGACIÓN, efectuado de conformidad con la Ley General de Educación N° 28044 y su Reglamento, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus docentes, Ley N° 30512 y su Reglamento, y en el marco de esta normativa legal se celebra el convenio entre el ESTUDIANTE del Instituto de Educación Superior Pedagógico "Rafael Hoyos Rubio" de San Ignacio y la Institución Educativa N° 108 "Estrellitas de Jesús" Chililique del distrito y provincia de San Ignacio, identificados en este convenio, de acuerdo a los términos siguientes:

I. DATOS GENERALES	
A. INSTITUCIÓN DE FORMACIÓN DOCENTE	
Nombre de la Institución	: IESPP "Rafael Royos Rubio"
Código Modular	: 0926865
Dirección	: Calle El Maestro N° 637
Página Web	: www.pedagogicorafaelhoyosrubio.edu.pe
Correo Electrónico	: sanignacio@pedagogicorafaelhoyosrubio.edu.pe
Programa de estudios	: Educación Inicial
Representante legal	: Francisco Marcelo Chunque Salas. : DNI. N° 27854410
B. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: CENTRO DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES	
Nombre de la institución	: I.E.I N° 108 "Estrellitas de Jesús"
Código Modular	: 0585745
Dirección	: CHILILIQUE
Zona	: Rural () Urbano (X)
Representante legal	: Barboza Chávez, Lucia. : DNI. N° 27288141

II. Código Modular IE. de Práctica	III. N° de horas de Práctica	IV. Tiempo de vigencia
0585745	18 horas	Desde el 14 de marzo hasta el 05 de octubre del 2022.

V. Datos del estudiante:		
Apellidos y Nombres	Código del estudiante	Ciclos
RAMOS RIVERA, CARLA YOVANNA	48186573	IX-X

VI. Condiciones del convenio:
6.1. Plazo de ejecución: periodo comprendido del 14 de marzo al 05 de octubre del 2022.
6.2. Días de práctica pre profesional e investigación: lunes, martes y miércoles.
6.3. Edades a asumir, según coordinación: 3, 4 y 5 años de Educación Inicial.
6.3. Horario de las practicas: de 8:00 am hasta la 12.30 pm.
6.4. Ambiente donde realiza las prácticas: aulas de la institución Educativa.

VII. Obligaciones del estudiante:

- 7.1. Participa en acciones de ayudantía y ejecución de prácticas reales con aula a cargo, la programación, ejecución, evaluación y utilización de recursos y materiales didácticos incluyendo entornos virtuales de las actividades de aprendizaje asignadas y en las actividades institucionales del CENTRO DE PRÁCTICA.
- 7.2. Desarrollar sus prácticas pre profesionales e investigación con vocación, disciplina y responsabilidad. En el marco del Buen Desempeño Docente.
- 7.3. Permanente comunicación con los padres de familia, docentes y directivos de la institución educativa.
- 7.4. Observar y atender ritmos de aprendizaje y habilidades más heterogéneas y diversos de los estudiantes en el proceso enseñanza aprendizaje.
- 7.5. Demostrar actitudes éticas y morales acordes con la profesión.
- 7.6. velar por la conservación y funcionamiento de los materiales, equipos e infraestructura de la IE. Donde realiza su práctica.

VIII. Obligaciones de la I.E. de prácticas pre profesionales:

- 7.1. Proporcionar los ambientes adecuados, los servicios básicos, el mobiliario y los materiales necesarios; así como a brindar las condiciones y facilidades que garanticen el normal desarrollo de las actividades educativas a cargo de los alumnos practicantes.
- 7.2. Apoyar al estudiante y brindar la colaboración necesaria para el desarrollo de los trabajos de investigación de los estudiantes practicantes, quienes se comprometen a entregar por escrito a la dirección de la institución, un informe sobre los resultados o hallazgos correspondientes al CENTRO DE PRÁCTICA.
- 7.3. Facilitar el monitoreo y la supervisión pedagógica de los estudiantes practicantes, a cargo de los asesores de la práctica e investigación del INSTITUTO.
- 7.4. Asesorar en la planificación de la programación Curricular Anual, Experiencias de Aprendizaje y Sesiones de Aprendizaje para el desarrollo eficiente de las áreas curriculares.
- 7.5. Informar sobre el desempeño, responsabilidad y compromiso del estudiante en la institución educativa.
- 7.6. Informarse a través del INSTITUTO sobre las normas y el sistema de evaluación de la Práctica Docente y enviar los informes evaluativos de los estudiantes practicantes, requeridos por el INSTITUTO.
- 7.7. No solicitar ningún tipo de aporte económico a los estudiantes, ni permitir que ellos realicen ningún tipo de manejo monetario en sus aulas e instituciones, teniendo en cuenta que la Práctica Docente es una actividad Ad Honorem.

Las partes, después de leído el presente convenio, se ratifican en su contenido y lo suscriben en señal de conformidad en dos ejemplares; el primero para la institución educativa, el segundo para el practicante, estudiante del IESPP "Rafael hoyos rubio" San Ignacio.

San Ignacio abril del 2022.


Firma del estudiante
Carla Yovonna Ramos Rivera
DNI: 48186573




Firma responsable de la IE.
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN BÁSICA
DNI: 27281141