

**ESCUELA DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO  
CHIMBOTE**



**Juegos colectivos para mejorar la inteligencia  
emocional en niños(as) de 4 y 5 años - II.EE. 1688 y  
304, Chimbote 2021.**

**INFORME DE TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
PROFESORA DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS DE  
EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORAS:**

**Yennifer Ariela Abarca Álvarez  
Alessandra Jumari Núñez Chávez**

**ASESORA:**

**Dra. Adela M. Inti León**

**Línea de investigación  
Estrategias Metodológicas**

**Nuevo Chimbote - Perú**

**2021**

## **Dedicatoria**

A Dios, por haberme dado la paciencia y las fuerzas para poder continuar mis estudios a pesar de las tragedias que me sucedieron en la vida. A mi abuela, por sus consejos pertinentes llenos de amor y confianza. A mi madre, por enseñarme que todo se puede lograr a base de esfuerzo y sacrificio.

Alessandra

A Dios, por darme sabiduría y paciencia a lo largo de todos mis estudios. A mi madre y mi hermano, por mostrarme su apoyo incondicional. A mi abuelita Matilde, por ser mi consejera de la vida.

Yennifer

## **Agradecimiento**

A Adela Inti León, nuestra docente de investigación, por su apoyo, paciencia y por habernos dedicado su tiempo para ayudarnos a culminar el trabajo de investigación.

Al profesor Hermenegildo Espinoza, por asesorarnos en el procesamiento estadístico de nuestra investigación y por su tiempo dedicado hacia nosotras.

A las directoras Sandra Díaz Díaz y Liliana Jiménez Aliaga por habernos brindado la confianza para ingresar a sus respectivas instituciones educativas y desarrollar nuestra investigación con los niños de las respectivas instituciones.

A la profesora Marlene Díaz Aguilar y a la profesora Sara López Tello, docentes de las respectivas aulas de práctica, que nos permitieron desarrollar todas nuestras actividades sin impedimento alguno.

A los niños y niñas de las edades de 4 y 5 años de las aulas “Talentosos” y “Cariñositos” por brindarnos su cariño, amor, respeto y disposición para aprender.

## Índice

Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice Temático .....	iii
Índice de tablas y gráficos.....	vi
Resumen .....	viii
Abstract .....	ix
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1. Descripción y formulación del problema .....	1
1.2. Objetivos de la investigación:.....	3
1.2.1. General.....	3
1.2.2. Específicos .....	3
1.3. Justificación del estudio: .....	4
2. MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. Marco referencial.....	6
2.2. Marco teórico científico .....	10
2.3. Marco conceptual .....	19
3. METODOLOGÍA.....	22
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	22
3.2. Hipótesis:.....	22
3.2.1. Hipótesis general.....	23
3.2.2. Hipótesis específicas .....	23
3.3. Variables de estudio: Operacionalización .....	24
3.4. Población, muestra y muestreo.....	24
3.4.1. Población.....	24
3.4.2. Muestra: .....	25
3.4.3. Muestreo: .....	25
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	26
3.6. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos. ....	26
3.7. Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos y prueba de hipótesis .....	27
4. RESULTADOS OBTENIDOS.....	27

4.1. Presentación de resultados.....	27
5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	36
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	38
6.1. Conclusiones.....	38
6.2. Recomendaciones.....	39
REFERENCIAS.....	40

## Índice de tablas

<b>Tabla 1:</b>	
Resultados de pre y pos test en la dimensión inteligencia intrapersonal	38
<b>Tabla 2:</b>	
Estadísticas en la dimensión inteligencia intrapersonal	39
<b>Tabla 3</b>	
Resultado de pre y post test en la dimensión interpersonal	40
<b>Tabla 4</b>	
Estadísticas en la dimensión inteligencia interpersonal	41
<b>Tabla 5:</b>	
Resultados del pre y pos test en los niveles de inteligencia emocional	42
<b>Tabla 6</b>	
Estadísticos de la variable dependiente	44

## Índice de Gráficos

### **Figura 1:**

Resultados de pre y pos test en la dimensión inteligencia intrapersonal 38

### **Figura 2**

Estadísticos en la dimensión inteligencia intrapersonal 39

### **Figura 3**

Resultado de pre y post test en la dimensión interpersonal 40

### **Figura 4**

Estadísticos en la dimensión inteligencia interpersonal 41

### **Figura 5:**

Resultados del pre y pos test en los niveles de inteligencia emocional 43

### **Figura 6:**

Resultados del pre y pos test en los niveles de inteligencia emocional 44

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo demostrar la eficacia de los juegos colectivos para mejorar la inteligencia emocional en estudiantes de 4 y 5 años en las instituciones educativas de Chimbote. Se utilizó el diseño de investigación pre experimental de un solo grupo, con pre y post test, teniendo como población muestral a 46 estudiantes de 4 y 5 años; utilizamos una ficha de observación de veinte ítems, los mismos que sirvieron para evaluar la inteligencia emocional de los estudiantes en dos dimensiones, inteligencia intrapersonal y la inteligencia interpersonal.

La inteligencia emocional de los niños y niñas fue influenciada por los juegos colectivos de maneras positiva. En la dimensión inteligencia interpersonal, en los estadísticos descriptivos en el post test respecto al pre test, se obtuvo una diferencia a favor de 13.91 en el promedio (media); en la mediana una diferencia de 13.50; y en relación a la moda, la diferencia es de 14 puntos a favor, en la desviación estándar hay una diferencia de 0.68 puntos y en el coeficiente de variación presenta una diferencia de 23.50%.

En la dimensión inteligencia intrapersonal, en los estadísticos descriptivos del post test respecto al pre test se obtuvo una diferencia de 9.48 en el promedio (media), en la mediana presenta una diferencia 9.50, en cuanto a la moda la diferencia es de 13 puntos a favor, en la desviación estándar hay una diferencia 0.67 puntos y en el coeficiente de variación presenta una diferencia de 22.27%.

En general los estudiantes lograron integrarse, tener más confianza, interactuar con sus compañeros y sobre todo realizar trabajos en equipo la cual es muy importante para un aprendizaje significativo; y, posibilitaron que los niños y niñas reconocieran algunas emociones que tienen sus compañeros y ellos mismo cuando realizan alguna actividad, conversar entre ellos para poder llegar a los objetivos comunes.

**Palabras clave:** inteligencia emocional, inteligencia interpersonal, inteligencia intrapersonal, juegos colectivos.



## **Abstract**

The objective of this research was to demonstrate the effectiveness of collective games to improve emotional intelligence in 4 and 5-year-old students in educational institutions in Chimbote. The pre-experimental research design of a single group was used, with pre and post test, having as a sample population 46 students of 4 and 5 years old, an observation sheet of twenty items was used, the same ones that served to evaluate the emotional intelligence of students in two dimensions, intrapersonal intelligence and interpersonal intelligence.

The emotional intelligence of the boys and girls was influenced by the collective games in positive ways. In the interpersonal intelligence dimension, in the descriptive statistics in the post test compared to the pre test, a difference in favor of 13.91 was obtained in the average (mean); in the median a difference of 13.50; and in relation to the mode, the difference is 14 points in favor, in the standard deviation there is a difference of 0.68 points and in the coefficient of variation it presents a difference of 23.50%.

In the intrapersonal intelligence dimension, in the descriptive statistics of the post test with respect to the pre test, a difference of 9.48 was obtained in the average (mean), in the median it presents a difference of 9.50, in terms of mode the difference is 13 points to Please, in the standard deviation there is a difference of 0.67 points and in the coefficient of variation it presents a difference of 22.27%.

In general, the students managed to integrate, have more confidence, interact with their classmates and, above all, carry out teamwork, which is very important for meaningful learning; and, they made it possible for the boys and girls to recognize some emotions that their classmates and themselves have when they carry out an activity, to talk among themselves in order to reach common goals.

Keywords: emotional intelligence, interpersonal intelligence, intrapersonal intelligence, group gam

# **1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

## **1.1. Descripción y formulación del problema**

Un problema actual y creciente en el contexto educativo, que se ve reflejado en la socialización, son las carencias en la estimulación de la inteligencia emocional en los niños y niñas, observamos falta de normas disciplinarias, asociación a grupos antisociales, baja tolerancia, exaltación en el manejo de conflictos, malas relaciones interpersonales, desmotivación, baja autoestima, entre otros.

El desarrollo de la inteligencia emocional es una de las preocupaciones, álgidas en la sociedad actual; en opinión de Goleman (2001), "las personas emocionalmente desarrolladas, es decir, las personas que gobiernan adecuadamente sus sentimientos y asimismo saben relacionarse efectivamente con los sentimientos de los demás, disfrutan de una situación ventajosa en todos los dominios de la vida" (p.23). Para lograr esto es necesario formar adecuadamente a las personas desde temprana edad.

Esta preocupación social también lo es en el campo educativo, dado que el logro de los aprendizajes requiere condiciones emocionales adecuadas, Acevedo (2014) afirma que "es importante promover espacios donde los estudiantes generen sensaciones de calma y en donde desarrollen una conexión emocional fuerte ya sea con el material o con los maestros" además, asegura que el "peor enemigo del aprendizaje es el estrés" (p.147). Por obvias razones un niño o una niña con estrés, no podrá estar en condiciones óptimas para aprender, socializarse para curiosear y explorar apasionadamente, ya que, ante todo los humanos son seres emocionales, la emoción es uno de los rasgos que los caracteriza, aún más en los niños de edades tempranas, donde las expresiones de las mismas son sinceras y sin censura, pero si no se expresan podría afectar el proceso de aprendizaje y formación emocional- cognitivo del niño.

Sumándose a esto, Carrasco (2003), manifiesta que "cuando las emociones no se expresan, no se dominan o no se adecua a la situación del entorno aparecen las disfunciones, el desajuste emocional que se presenta cuando hay falta de oportunidad o adecuación de las reacciones propias o cuando hay malas interpretaciones de las emociones ajenas" (p.169). Si se aprende a reconocer y manejar las emociones propias y ajenas desde el nivel inicial, el niño puede hacerse más consciente de sí mismo y de su propio aprendizaje, valorando las relaciones interpersonales con las personas del entorno.

Las emociones son el motor, la esencia del ser humano, que bloquea o sienta el paso para actuar de manera positiva o negativa ante diferentes situaciones de la vida.

Teniendo como premisa esta problemática, la educación debe desarrollar las capacidades básicas que permitan a los estudiantes del nivel inicial desarrollar habilidades para adaptarse al contexto social en el que se encuentra inmerso y de esa manera asegurar la continuación en el proceso de educación.

Asimismo, los niños y niñas como parte integrante de la sociedad deben compartir con los demás valores, normas, modelos y símbolos establecidos. Los niños adoptan los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad. Sin embargo, no todos presentan la misma adhesión a esas normas y valores. Por ello que todas las redes de compañeros(as) son esenciales para la adquisición de habilidades sociales ya que sirven de apoyo emocional de ideas, innovaciones y conductas.

Es así que las emociones están presentes en la vida desde que se nace, juegan un papel relevante en la construcción de la personalidad e interacción social. Vivir las emociones en cualquier espacio y tiempo, con la familia, con los amigos, con el entorno, con iguales, con la escuela y con educadores; permiten una interacción con el mundo teniendo en cuenta las emociones.

En nuestro País, aún persiste la idea errónea de considerar a algunas personas “más inteligentes que otras” enfocándose en el aspecto cognoscitivo; la inteligencia académica no garantiza la preparación para la infinidad de dificultades o de oportunidades con que nos encontramos en la vida, por lo tanto no constituye la menor garantía de prosperidad, prestigio y felicidad. La cultura en general, sigue insistiendo en el desarrollo de las habilidades académica, en detrimento de la inteligencia emocional, que es el conjunto de rasgos que algunos denominan carácter y que resulta decisivo en la vida.

No obstante se observó que en nivel de Educación Inicial se brinda mucha importancia al aspecto cognoscitivo ya que se utilizan estrategias para desarrollar las área de matemática y comunicación, que no está mal pero, no debería ser lo único, pues dejan de lado las otras destrezas y habilidades como: tomar conciencia de las emociones, comprender los sentimientos de los demás, mejorar la tolerancia ante las frustraciones, acentuar la capacidad de trabajar en equipo y adoptar una actitud empática y asertiva y social que brinde más posibilidades de desarrollo personal

Siendo así que la inteligencia emocional es la que nos permite entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos, la de recibir y establecer distinciones en los estados de ánimo, las intenciones, las motivaciones y los sentimientos de otra persona. Además, influye la sensibilidad a las expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder y es necesario desarrollarlos desde los primeros años de vida, cuando él comienza a recibir los primeros estímulos provenientes del medio. En ese contexto juega un papel protagónico las docentes de Educación Inicial y en coordinación con los padres de familia, que son los más indicados que sus hijos progresen en la maduración de sus habilidades y capacidades sociales.

El problema se presenta también en las aulas de 5 años de la Institución Educativa N°1688,1549, en las cuales se observó que muchos niño(as) no logran desarrollar plenamente su inteligencia emocional, debido a los problemas que tienen en el hogar, o porque estos niños están a cargo de cuidadores (tíos, abuelos, primos, etc.), a esto se suma la poca voluntad de los padres para acompañar a sus hijos en el proceso de socialización y agregado a esto, falta estrategias para desarrollar la inteligencia en los niños(as) por parte de las docentes.

Ante la situación descrita se planteó la siguiente interrogante que dio origen a la investigación: ¿En qué medida la aplicación de juegos colectivos mejora la Inteligencia Emocional en niños(as) de 4 y 5 años de las I.E.? 1688, 304, Chimbote 2021?

## 1.2. Objetivos de la investigación:

### 1.2.1. General

Determinar en qué medida, la aplicación de juegos colectivos mejora la inteligencia emocional, en niños(as) de 4 y 5 años de las II.EE. 1688 y 304, Chimbote 2021.

### 1.2.2. Específicos

Identificar la mejora de la inteligencia intrapersonal, por efectos de la aplicación de los juegos colectivos, en los niños(as) de 4 y 5 años de las II.EE. 1688, 304, Chimbote 2021.

Identificar la mejora de la inteligencia interpersonal, por efectos de la aplicación de los juegos colectivos, en los niños(as) de 4 y 5 años de las II.EE. 1688, 304, Chimbote 2021.

### 1.3. Justificación del estudio:

El presente trabajo de investigación se realiza porque actualmente en las instituciones educativas del nivel inicial, se prioriza el desarrollo del aspecto cognitivo e intelectual, es decir, la capacidad mental relacionada con la memoria, mediante estrategias de aprendizaje, dejando así en un segundo plano las destrezas, habilidades y capacidades sociales. El juego cumple un papel importante en el proceso de enseñanza aprendizaje y en la vida de los niños sobre todo en su vida educativa, pero más en su educación inicial ya que es la etapa donde más aprende y de la que depende para el resto de su vida. Todos estos planteamientos teóricos han sido ratificados con la investigación.

La importancia práctica de este estudio es que responde a problemas concretos, logrando mejorar las habilidades como: comprender los sentimientos de los demás, conciencia de las emociones, manejar los estados internos, tolerancia a las frustraciones, acentuar la capacidad de trabajar en equipo y adoptar una actitud empática, asertiva y social a fin de que los niños y las niñas tengan más probabilidades de sentirse satisfechos y ser eficaces en la vida. Asimismo, aceptar responsabilidades, mantener bajo control las emociones y los impulsos, incorporarse al conjunto alejándose de lo personalísimo, adquirir cualidades físicas y morales, realizar prácticas sociales para la vida, etc.

En cuanto al aspecto metodológico esta investigación ha validado un instrumento de investigación que puede ser usado para evaluar la variable en otros contextos similares; además, los niños y niñas tienen la oportunidad de vivenciar diversas estrategias metodológicas mediante el juego y proporcionar las herramientas básicas y necesarias para promover la adaptación social de los mismos, trabajando en dos aspectos importantes: en el desarrollo de la aptitud personal para mejorar su estilo de vida y en el fortalecimiento de la aptitud social para manejar las relaciones interpersonales y asimismo los docentes y futuras docentes de educación inicial, enriquezcan su estrategia metodológica favoreciendo a una educación de calidad.

Considerando la filosofía educativa de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, que tiene como objetivo principal el “Forjar hombres comprometidos en la tarea de formación histórica de la sociedad, haciéndola más justa y solidaria”, inspiradas en tres claves: Educación tarea de Humanización, Educación, vocación de servicio y solidaridad, Educación, proceso en continuo cambio, la presente tesis se orientó a promover la participación activa a través de juegos colectivos; a través del estudio se consideró los intereses, necesidades e inquietudes de los niños y niñas para comunicar sus ideas y aprender a relacionarse; a través de desarrollo de los juegos colectivos que se

conseguirá desarrollar la inteligencia emocional; las acciones educativas contempladas como parte del desarrollo de los juegos buscan reafirmar nuestra vocación de servicio con y para los niños y niñas, con un actitud de respuesta frente a las necesidades de cambios en las acciones educativas que favorezcan la formación de nuestros estudiantes.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Marco referencial

La investigación tuvo como antecedentes los siguientes estudios:

Internacional

Espinoza (2008) en su tesis “La inteligencia emocional como herramienta pedagógica para un mejor rendimiento escolar en niños(as) en edad preescolar del jardín de niños General José de San Martín ” ubicado en el país de Bolivia, tuvo como objetivo mejorar el rendimiento escolar a través de del programa de inteligencia emocional de los niños(as), su población estuvo conformado por 60 niños y niñas aplicando los siguientes instrumentos: Aplicación de ítems de reconocimiento de emociones a través de situaciones conceptuales, el cual consta de 6 imágenes de niñas y 6 imágenes de niño en total consta de 12 ítems. Llegaron a la conclusión ellos pudieron observar que durante el desarrollo de la investigación hemos confirmado una vez más que nuestros niños con el futuro de nuestro país, en ese sentido la intención que se tuvo al diseñar el programa de la Inteligencia Emocional para niños preescolares, basadas en las teorías de la Inteligencia Emocional, es precisamente contribuir a forjar generaciones capacitadas para identificar y reconocer sus emociones y sus impulsos, así como también para controlarlos antes de cometer actos agresivos o violentos.

Vintimilla (2015) en su tesis “La inteligencia emocional y su relación con el desarrollo de la empatía en los niños de 4 y 5 años de edad del centro de desarrollo infantil Safari kids Ambato- Ecuador” para optar el grado de licenciado en Ciencias de la Educación, su objetivo fue determinar la influencia que tiene la inteligencia emocional en el desarrollo de la empatía en los niños de 4 y 5 años de edad, su población estuvo constituido por 55 niños(as) y 6 docentes del centro de Desarrollo Infantil “Safari Kids”, llegando a la conclusión que para desarrollar la inteligencia emocional en los niños(as) no existe técnicas ni estrategias, sin embargo se ha considerado el logro de competencias emocionales y sociales y a través de ellos el reconocimiento de emociones propias como autorregulación, automotivación y habilidades sociales.

Díaz y Gonzales (2021) en su tesis “Fortalecimiento de la Inteligencia Emocional a través del Juego Cooperativo en los Niños de transición del colegio I.E.D Antonio Nariño Sede A, en el marco de la Propuesta CRE-SER, Bogotá- Colombia” para optar el grado de licenciadas en Pedagogía Infantil, su objetivo fue fortalecer la inteligencia emocional de los niños, utilizando el juego cooperativo en el marco de la propuesta, representada por 25 los

estudiantes de grado Transición que se encuentran entre las edades de 4 a 6 años, donde se llegó a la conclusión que el juego, fue una estrategia eficiente para que los estudiantes se acercarán más a participar, por medio de este la imaginación y la creatividad, no hubo limitaciones ni imposiciones, todo se desarrolló libre y espontáneamente. Se logró incentivar y mejorar las relaciones entre pares de estudiantes.

Nacional

López y salinas (2019) en su tesis “Inteligencia Emocional y las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I. N°107 – Huancavelica”, tuvieron como objetivo determinar la relación entre la inteligencia emocional y el nivel de las habilidades sociales de los niños(as), utilizaron una muestra de 27 niños(as) a los que se aplicó la técnica de la encuesta, encontraron una correlación positiva significativa entre la identificación de sentimientos y las habilidades sociales con un 95% de confianza, así mismo encontraron que existe una correlación significativa entre la solución creativa de conflictos y las habilidades sociales con un 95% de confianza, los resultados que obtuvieron mediante el software SPSS, en donde los niños tenían un coeficiente de Spearman,  $\rho = 0.651$  lo que indica que existe una correlación positiva y significativa con un  $p - \text{valor} = 0.000 <$  al nivel de significancia  $= 0.05$ , por lo que indica que a un nivel de significancia entre la inteligencia emocional y el nivel de las habilidades sociales de los niños

Carhuamaca y Castro (2017) en su tesis “Inteligencia Emocional en estudiantes de la I.E N° 30155 “Francisco Bolognesi” del distrito de Chilca (Chiclayo), tuvieron como objetivo establecer las diferencias según las dimensiones autoconocimiento, autocontrol, automotivación, reconocimiento de emociones ajenas(empatía) y habilidades sociales de la Inteligencia Emocional en los estudiantes investigados, la población estuvo conformada por 125 estudiantes matriculados entre varones y mujeres del 6° de primaria de la I.E.N° 30155 “Francisco Bolognesi distrito de Chilca (Chiclayo), donde la mayor cantidad de estudiantes tienen un nivel de Inteligencia Emocional regular que representa 64,2% y la otra cantidad de estudiantes presenta un buen nivel que representa el 27,5% de Inteligencia Emocional y a la vez se observa que las mujeres tienen mayor Inteligencia Emocional que los varones.

López (2018) en su tesis de “La inteligencia Emocional y su influencia en la socialización de los estudiantes de educación inicial, del Porvenir-Trujillo”, su objetivo fue analizar si la inteligencia emocional influye en la socialización de los estudiantes de educación inicial de 4 años, la población está conformada por 60 estudiantes donde utilizaron los siguientes



instrumentos: guía de observación y guía de análisis de datos, esta investigación tuvo como propósito determinar si la inteligencia emocional influye en la socialización de los estudiantes de educación inicial, ya que la inteligencia emocional es parte fundamental en el desarrollo de los niños. Llegaron a la conclusión que la inteligencia emocional en el grupo de 4 años no influye en la socialización debido a que los estudiantes recién están en proceso, porque en esta edad están descubriendo e integrando muchas nuevas emociones y a la vez estos se muestran agresivos o egoístas con sus juguetes en esta etapa recién aprenden a aceptar y aprender las reglas de comportamiento para con otros de su misma edad.

#### Local

Maza (2016) realizó la tesis “Programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los niños, Nuevo Chimbote 2016”, tuvo como objetivo demostrar el grado de significatividad de la aplicación del programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia Emocional. La población estuvo conformada por 40 niños de 5 años. El diseño de investigación empleado fue cuasi experimental con pre y post test. La población estuvo conformada por 40 alumnos de 5 años, se empleó como instrumento Escala Valorativa adaptada y validada por los expertos y cuyo grado de confiabilidad a través del coeficiente alfa de Cronbach fue de 0.95%. Los métodos estadísticos utilizados fueron a través del T-student ( $p < 0.05$ ), asimismo, para el procesamiento de los datos realizaron a través del software SPSS V22, los resultados indicaron aceptación de la hipótesis alternativa donde demuestra que la aplicación del programa de juegos tradicionales es efectiva y significativa con un 95%, porque el desarrollo de la inteligencia emocional se incrementó en los niños del grupo experimental de un 80% y 20% en “nunca” y “a veces” respectivamente en el pre test, a un resultado de 90% y 5% en “casi siempre” y “siempre” en el post test. Se concluyó que la aplicación del programa de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños”, alcanzando un 95% de Nivel de confianza.

Bachiller (2017) realizó la tesis “Programa basado en juegos didácticos para mejorar el nivel de inteligencia emocional en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la I.E. N° 89007 CHIMBOTE – 2015”, tuvo como objetivo general demostrar que la aplicación de juegos didácticos mejora la inteligencia emocional de los estudiantes. La población estuvo conformada por 90 alumnos y la muestra por las secciones “A y B”. El

diseño de investigación empleado fue cuasi experimental y para la recolección de datos se empleó como instrumentos un cuestionario. En la aplicación del pre test al grupo experimental se evidenció que el 65 % de los estudiantes alcanzó la escala bajo y un 35 % la escala regular notándose el bajo nivel de inteligencia emocional antes de aplicar la propuesta. Sin embargo, después de haber aplicado la propuesta de Juegos didácticos, el 20% de los estudiantes del grupo experimental alcanzó la escala alto y el 70 % alcanzó la escala bueno demostrándose que al efectuar los juegos didácticos se mejoró el nivel de inteligencia emocional en los estudiantes.

Alva y Javier (2004) en su tesis “Aplicación de módulos de aprendizaje para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años”, tuvo como objetivo demostrar la efectividad de dichos módulos para el desarrollo de la inteligencia emocional; fue aplicado en la I.E. N° 1534 Huanchaquito - Chimbote, se trabajó con una muestra 66 niños; el tipo de investigación fue experimental. Concluyeron que aplicar los módulos de aprendizaje en niños y niñas influyen significativamente en el desarrollo de las capacidades de la inteligencia emocional, ya que a través de diversas actividades basadas en estrategias tales como: cuentos canciones juegos y otros permiten a los niños y niñas conocerse y valorarse a sí mismo, controlar sus impulsos, sentirse motivado y tener mejores relaciones; así mismo, mejora la calidad de vida escolar ya que contribuye en el proceso de enseñanza – aprendizaje al propiciar en los niños y niñas un equilibrio emocional que le ha permitido actuar con seguridad y mantener siempre el autocontrol y optimismo por aprender. Es necesario el desarrollo de la inteligencia emocional en los centros de educación inicial a través de los módulos de aprendizaje; puesto que pueden ser integrados en cualquier programación curricular que realice la docente.

Gardner (citado por Bisquerra, 2020) refiere que la inteligencia emocional está compuesta por habilidades para valorar y dominar los impulsos, expresándolos de forma adecuada, y tener la fuerza para poder regular de ellas mediante la resolución de problemas, demostrando cada una de ellas cuando se requiere, en el momento preciso para dar a conocer, demostrando respeto hacia su par, en todos los sentidos

## 2.2. Marco teórico científico

### El juego y sus características

El juego es sin duda un extraordinario medio para conocernos a nosotros mismos, para conocer el entorno que nos rodea y para incentivarnos y fortalecer las relaciones humanas con todos aquellos con quienes jugamos. Asimismo, López (2016) indica que el juego es una herramienta de ayuda para trabajar las emociones y descubrir los cambios que produce ella en diferentes momentos, convirtiéndose en una forma de compartir, enseñar, convivir y viajar sin miedo a conocer las emociones ajenas y a controlar las nuestras.

Calero (2003) nos dice sobre las características del juego: El juego es una actividad libre. El juego por mandado no es juego, puesto que es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo, es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en la razón de la satisfacción que produce su propia práctica, es la que se encuentra dentro de determinados límites de tiempo y de espacio su característica es la limitación (p.34)

Para Aguilera (2018) la vida del niño se centra en el juego, única actividad que tiene a su disposición, el juego no solo aporta diversión si no es fundamentalmente una necesidad vital tanto como para su desarrollo físico, como para psicológico los niños necesitan estar en constante movimiento (menos cuando duermen) cansando a los adultos y consumiendo energías y el juego es el medio idóneo para hacerlo (p.37)

### Tipos de juegos:

Aguilera (2018) plantea una clasificación de los juegos que se basa en los sentidos básicos que tienen las personas para comunicarse, juegos vivenciales, de actuación, simbólico y de reglas. A partir de esta clasificación da algunas recomendaciones prácticas a tomar en cuenta para la utilización y creación de juegos participativos. Los juegos vivenciales se caracterizan por crear una situación ficticia, donde nos involucramos, reaccionamos y adoptamos actitudes espontaneas; nos hacen vivir una situación; en los juegos de actuación el elemento central es la expresión corporal a través de la cual representamos situaciones, comportamientos, formas de pensar, para que estos juegos cumplan su objetivo debemos dar recomendaciones prácticas; el juego simbólico se da a partir de los dos años como consecuencia de la emergente capacidad de representación, es predominante del estadio pre operacional y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y 7 años.

Por ejemplo utilizan un trocito de madera como si fuera un barco sin pensar sobre la forma del objeto y sobre las posibilidades reales del mismo; finalmente el juego de reglas que se da partir de los 7 años, el niño inicia formas de juego sociales en las que comparte la tarea con otras personas, aparecen gracias a que el niño empieza a tener cierto conocimiento de las normas y reglas, en este juego cada participante debe conocer, asumir y respetar las reglas si quieren realizar sin obstáculos la actividad (Aguilera, 2018).

Desde la perspectiva social: el Juego solitario, tipo de juego en donde el niño juega solo y separado de los demás y su interés se encuentra centrado en la actividad en sí misma. No realiza intentos por iniciar actividades en colaboración con otros niños; Juego de espectador o comportamiento observador, el niño ocupa su tiempo de juego en mirar cómo juegan otros niños. Mientras el niño se encuentra inmerso en esta actividad, puede iniciar algún comentario de tipo verbal con los niños que juegan, pero sin mostrar en ningún momento mayor interés por integrarse en el grupo y compartir con ellos la actividad de curso; así mismo, el Juego cooperativo, se trata del juego más complejo desde el punto de vista social, puesto que el niño juega con otros niños, pero de modo altamente organizado, se reparten tareas en función de los objetivos a conseguir. En concreto, las formas de juego que se dan de forma más frecuente en los dos primeros años de vida son en solitario o con adulto, siendo pocos frecuentes; las actividades con los iguales.

Clasificación pedagógica:

Para Tamayo y Restrepo (2017) atendiendo a la característica especial, los juegos pueden ser: objetivo educativo; en la formación educativa intervienen dos entes:(profesor y alumno), el primero como integrante imprescindible y necesario, observando y sacando conclusiones sobre las diferentes tendencias del niño. El segundo realizando una actividad necesaria y natural que le proporcione placer, así como la adquisición de diversas facetas emotivas, que lo conducirán a la perfección y desarrollo funcional integral.

Por procedimiento pedagógico a emplearse; de acuerdo a los medios prácticos que utiliza la pedagogía, los juegos pueden ser: activos; puesto que responden al principio de actividad, que considera al niño como un todo dinámico y un campo fértil capaz de producir y al maestro como un artífice y guía, asociativos; que aconseja la unión o enlace entre los conocimientos adquiridos y los que están por adquirirse, de esta manera un juego simple sirve de base para otro más complejo, pero respetando siempre en todo momento, la asociación intelectual y la actividad del niño. Y por último Imitativos; cuya base primordial es la imitación, son juegos donde la función del maestro se incorpora en dos aspectos

como modelo y sugestionando al alumno para provocar su imaginación creadora. (Pg.: 8-9)

### Importancia del juego

García (2012) cita a Schiller quien dice "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". Así mismo, los juegos se pueden apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en forma que las actividades del juego coadyuvan: Para el desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular; pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo. Para el desarrollo físico; es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria. Es así que, el juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

### Planteamientos teóricos sobre el desarrollo del juego:

Teoría del excedente energético: Spencer, citado por el club de ensayos (2015); propone esta teoría según la cual el juego aparece como consecuencia del exceso de energía que tiene el individuo. Para realizar esta afirmación se apoya en la idea de que la infancia y niñez son las etapas de la vida en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y consume el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres.

Teoría del pre ejercicio de Grooss (sustentado por Gallardo, 2018) propone una explicación alternativa conocida, como es bien sabido, como teoría del pre ejercicio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el niño se prepara para ser adulto, practicando a través del juego las distintas funciones que tendrá que desempeñar cuando alcance ese

estatus. Así mismo, indica que la importancia de este planteamiento se centra en destacar el papel relevante del juego sobre el desarrollo del individuo.

Teoría de la relajación: Lazarus, citado por Gonzales y García (1995); indica que el juego aparece como una actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más duras y serias. El juego sirve al individuo como elemento importante de distensión y de recuperación de la fatiga de esas actividades duras y serias.

#### Naturaleza de la Inteligencia Emocional

Salovey y Mayer mencionan que las emociones son percibidas desde el momento que ingresan en el sistema cognitivo como signos que intervienen en la cognición. Las emociones se enfocan en el pensamiento y guían toda la atención hacia conceptos relevantes. De manera que el estado mental, realiza un giro con respecto a la posición del sujeto, a partir desde optimismo al pesimismo, dando favor a la consideración de miles de perspectivas. Es allí donde nacen los estados emocionales que ejercen facilidad en el afrontamiento, como, por ejemplo, la emoción de sentirse bien, da nacimiento o facilita la creatividad. Así mismo, la inteligencia emocional inserta la capacidad para sentir con precisión, expresar y valorar nuestras emociones (Salovey y Mayer citado por Bisquerra, 2020).

Por otra parte, Pablo Roman Lüscher (2019), hace mención que la inteligencia emocional nace a partir de las experiencias afectivas que uno vive constantemente, y depende de un proceso de funciones cognitivas que dan lugar a las emociones que muchas veces son expresadas mediante acciones que se necesitan ser comprendidas, manejadas y utilizarlas. También, expresa que la inteligencia intrapersonal y la interpersonal, incluyen componentes de la inteligencia ejecutiva, por ejemplo, la metacognición, la flexibilidad cognitiva y otros elementos que están relacionados. Eso mismo genera procesos meta cognitivos, enlazados a procesos conscientes de percibir las emociones, parar nuestros impulsos, pensar antes de actuar, acerca de lo que sentimos y reflexionar a la hora de tomar decisiones.

Gardner (citado por Macías, 2002); a partir de sus investigaciones, revela la existencia de inteligencias múltiples. Específicamente diferencia siete tipos de inteligencia: verbal, lógico-matemática, espacial, cenestésica, musical, interpersonal o social, e Intrapersonal. Serán estos dos últimos tipos de inteligencia pilares básicos en el concepto de inteligencia emocional que proclama Goleman.

Goleman (1995) hace de los nuevos conocimientos de la neurofisiología del cerebro un pilar básico en la teoría de la inteligencia emocional. Y específicamente utiliza los hallazgos sobre la amígdala para llamar la atención sobre uno de sus conceptos más populares: "el secuestro de la amígdala": aquellas ocasiones en las que nuestros sistemas de alarma accionan la parte más rápida y primitiva del cerebro, provocando una actuación inmediata con una fuerte carga emocional, que nos conduce finalmente a una situación peor que la inicial.

La naturaleza de la inteligencia emocional" se puede decir que no sólo no es suficiente el Coeficiente de Inteligencia, (CI) sino que es un error de este siglo por ser conductista. Goleman reconoce que la noción de "inteligencia emocional" la ha tomado de Peter Salovey. Las emociones son vitales a la hora de valorar la inteligencia de las personas, como lo apuntaban los escritores amantes de la intuición del movimiento romántico alemán "Sturmud Drang". Goleman (2001), lo fundamenta en cinco puntos: el conocimiento de las propias emociones, la capacidad de controlar las propias emociones, la capacidad de motivarse uno mismo, el reconocimiento de las emociones ajenas y el control de las reacciones.

#### Cualidades de inteligencia emocional

Podríamos caracterizar la inteligencia emocional como la capacidad para conocer y controlar las emociones propias y ajenas, con el fin de obtener determinados fines. Las principales cualidades de la inteligencia emocional son: Conciencia de uno mismo; capacidad de reconocer los propios sentimientos, emociones o estados de ánimo. Puesto que las emociones tienen diversos grados de intensidad: algunas son lo suficientemente intensas como para poder percatarnos de ellas en forma consciente, pero otras están por debajo del umbral de percepción consciente.

Por ejemplo, si a una persona que teme a las serpientes le mostramos una fotografía de uno de estos reptiles, probablemente la persona afirmará no tener miedo, pero los sensores que hemos colocado en su piel detectarán transpiración (signo de ansiedad). Por lo que desarrollar esta primera cualidad implicará la posibilidad de poder modificar este umbral que separa las emociones conscientes de las no conscientes, haciendo que éstas últimas puedan ser percibidas. Mediante un esfuerzo deliberado podemos hacernos más conscientes de nuestras reacciones viscerales y, con ello, de nuestras emociones antes imperceptibles. Después de una discusión violenta, luego de un tiempo una persona puede sentir conscientemente que ya se tranquilizó, pero sin embargo los efectos de la discusión

continúan, y es posible que esta persona no se dé cuenta que está nerviosa o irritable. De hecho, cuando se lo hacen notar se sorprenderá. (Goleman, 1995).

**Equilibrio anímico:** Goleman llama así a la capacidad de control del mal humor para evitar sus efectos perjudiciales, entendidos estos en términos de conductas indeseables. El ejemplo típico es la ira, uno de las emociones más difíciles de controlar. Si otro coche se interpone de repente en nuestro camino, nuestra ira hará que comencemos a manejar de manera imprudente (conducta indeseable). En este momento podremos recurrir a nuestra inteligencia emocional, y, más concretamente, a varios recursos para controlar la ira. Goleman cita por lo menos cuatro de ellos:

**La reconsideración:** Lo que implica interpretar la situación de una manera más positiva. Pensar, por ejemplo, que el conductor que se interpuso en nuestro camino estaba apurado porque debía atender una emergencia. **El aislamiento;** que refiere en alejarse de la situación y estar unos momentos a solas, con el fin de obtener serenidad. **La distracción;** que implica hacer otra cosa, como por ejemplo salir a dar un paseo a pie. Y cómo cuarto recurso las **Técnicas de relajación;** como la respiración profunda o la meditación también ayudan. La respiración profunda no debe ser confundida con respirar pausadamente cuando se experimenta la cólera, ya que parece haberse constatado que este es uno de los peores remedios, por cuanto la oxigenación estimula el sistema nervioso y empeora el mal humor. Recursos que son también útiles en otros casos de sentimientos y emociones igualmente indeseables, como la ansiedad o la depresión (Goleman, 1995).

**Motivación:** Es la capacidad para auto inducirse emociones y estados de ánimo positivos, como la confianza, el entusiasmo y el optimismo. Señala Goleman que la predisposición al optimismo o al pesimismo puede ser innata, pero la práctica puede revertir esta situación si la persona es capaz de detectar el pensamiento derrotista y reconsiderar el problema desde un ángulo menos sombrío. Advirtamos, entonces, la diferencia entre esta cualidad y la anterior: en el equilibrio anímico el problema que debe resolverse es una emoción intensa, como la ira, mientras que en la motivación debe resolverse el problema de un sentimiento de pesimismo y auto desconfianza. En ambos casos se impone un control del estado de ánimo correspondiente.

**Control de los impulsos:** El autor Goleman define esta cualidad de la inteligencia emocional como la capacidad de aplazar la satisfacción de un deseo en aras de un objetivo. En términos psicoanalíticos, de lo que se trata es que el aparato psíquico pueda funcionar bajo el régimen del principio de realidad a través del aplazamiento de la descarga que se origina al sentir esos tipos de emociones. (Goleman, 1995).



Sociabilidad: Si las cuatro cualidades anteriores tienen relación con el conocimiento y el control de las propias emociones, la sociabilidad tiene que ver en cambio con el conocimiento y control de las emociones y estados de ánimo de los demás. En este punto, Goleman (1995), nos dice que cuanto más hábiles seamos para interpretar las señales emocionales de los demás (muchas veces sutiles, casi imperceptibles), mejor controlaremos las que nosotros mismos transmitimos.

Aspecto de la inteligencia emocional

Existen, según Goleman, al menos cinco aspectos de la Inteligencia Emocional:

Conocer las propias emociones: Se refiere a tener consciencia de uno mismo, reconocer el sentimiento mientras está ocurriendo. La habilidad de advertir los auténticos sentimientos, poder simbolizarlos y nombrarlos correctamente, es un factor clave de la Inteligencia Emocional. Las personas que tienen una mayor certidumbre con respecto a sus sentimientos, son mejores guías de sus vidas y pueden tomar decisiones más acertadamente. Quien no se percata de sus emociones queda a merced de las mismas. Identificar las propias emociones al evaluar situaciones pasadas implica una primaria inteligencia emocional. Distinguir un sentimiento mientras está aconteciendo supone una inteligencia emocional desarrollada.

Manejar las emociones: El manejo de los propios sentimientos y su adecuada expresión son una habilidad que se sigue de la anterior. Básicamente esto tiene que ver con aprender a tener un cierto distanciamiento de los asaltos emocionales como la irritabilidad, la ansiedad y la melancolía. Así como lograr una expresión emocional auténtica y satisfactoria. Evitar los extremos del descontrol y el inunde emocional por un lado y, de la represión e inhibición por el otro, capacita para enfrentar mejor la frustración y los reveses de la vida. Me refiero a la capacidad de controlar los impulsos para adecuarlos a un objetivo. Habilidad que se puede "entrenar" como, de hecho, hacen los actores que son capaces de generarse el estado emocional más apropiado para representar un papel. Aprender a crear un determinado estado emocional, son palabras mayores. Recomiendo empezar por intentar controlar la duración de las emociones. Algo que sucede hace emerger nuestra furia. Parece inevitable. Pero esa furia puede durar un minuto, una hora o un día. Algo que acontece nos pone tristes. ¿Cuánto tiempo haremos durar esa tristeza?

La motivación intrínseca:

Esta capacidad de la Inteligencia Emocional consiste en lograr el autodomínio emocional y la auto motivación en metas de largo plazo. Esto permite enfrentar las tareas con un nivel

de fluidez emocional, armonía y ausencia de ansiedad; y facilita una mayor eficacia en el desempeño. Cuando las personas están provistas de una motivación intrínseca y disfrutan de lo que hacen, su productividad aumenta a la vez que pueden establecer contactos interpersonales saludables. También, las emociones nos ponen en movimiento. Desarrollar la capacidad de entusiasmarlos con lo que tenemos que hacer, para poder llevarlo a cabo de la mejor manera, aplacando otros impulsos que nos desviarían de la tarea mejora el rendimiento en cualquier actividad que se emprenda.

Reconocer las emociones en los demás: La empatía o capacidad de conectarse con las necesidades y sentimientos de los otros, es una habilidad fundamental en las personas. Quienes logran desarrollar esta habilidad tienen enormes ventajas para desempeñarse con éxito en la vida personal; como en lo profesional, ya que tenderán a establecer contactos personales de colaboración y mutuo entendimiento. Así como un paso posterior a reconocer nuestras emociones consiste en aprender a controlarlas; de modo análogo, una instancia ulterior a la empatía estriba en manipular las emociones de los demás (Goleman, 2001).

Esto último promueve la inquietud acerca de la ética. Las habilidades descritas arriba, una vez desarrolladas pueden ser empleadas de distintas maneras. Pueden sujetarse a un fin solidario o a una motivación egoísta. Por ejemplo, la empatía puede ser utilizada por un profesor para mejorar la transmisión de una enseñanza a sus alumnos. Puede ser usada por un vendedor para vender un producto.

Si se desarrolla el autocontrol emocional y la empatía, se puede efectivamente manipular a otra persona que no haya desarrollado estas capacidades. Se puede saber cómo hacerla enojar, entristecerla, hacerle sentir miedo, etc. Cómo van a canalizarse estas habilidades es un tema que es preocupante. Por cierto, la inteligencia emocional ha despertado aún mucho mayor interés en el ámbito empresarial que en el terapéutico. ¿Por qué han sido recibidas con tanta atención las ideas de la inteligencia emocional en las empresas? Creo humildemente que es apresurado contestar esta pregunta hasta no realizar una profunda investigación sobre el tema. Por el momento es válido dejar planteado el asunto y arriesgarnos a traslucir algunas sospechas (Goleman, 1995).

#### Componentes de la inteligencia emocional

Goleman (1995) consideró cinco aptitudes emocionales-como una capacidad aprendida, basada en la inteligencia emocional, que origina un desempeño laboral sobresaliente-las cuales las clasifica en dos grandes grupos:

Aptitud personal-Intrapersonal (internas, de autoconocimiento); son las que determinan el dominio de uno mismo, y comprenden las siguientes aptitudes: el autoconocimiento; que es el conocimiento de nuestras propias emociones, sentimientos, estados emocionales e impulsos, así como su efecto en los demás. Así como la capacidad de reconocer y entender en uno mismo las propias fortalezas, debilidades, estados de ánimo, emociones e impulsos, así como el efecto que estos tienen sobre los demás y sobre el trabajo (Goleman, 2001).

Si se desarrolla adecuadamente, desarrollamos habilidades como juzgarse a sí mismas de forma realista, ser conscientes de sus errores, que son sensibles al aprendizaje y que poseen un alto grado de auto confianza. Este autoconocimiento comprende, a su vez, tres aptitudes emocionales: la autoconfianza; que es un fuerte sentido del propio valor y capacidad. La Correcta autovaloración; que se identifica por conocer sus propias fortalezas y limitaciones. Y, la Conciencia emocional; que implica identificar las propias emociones y los efectos que pueden tener (Goleman, 2001).

La autorregulación: Capacidad que permite controlar o redirigir nuestros impulsos, emociones y estados de ánimo, para evitar sus efectos perjudiciales, lógicamente a pensar antes de realizar cualquier cosa y a ser responsables. A su vez se refiere al manejo de los propios estados de ánimo, impulsos y recursos. Y, si se desarrolla adecuadamente se obtiene la habilidad de controlar nuestras propias emociones e impulsos acordes a un objetivo, nos hacemos más responsables de los actos, aprendemos a pensar antes de actuar y de evitar los juicios prematuros (Goleman, 1995).

Esta autorregulación comprende, a su vez, cinco aptitudes emocionales: Confiabilidad; que mantiene las normas de honestidad e integridad. La Adaptabilidad; flexibilidad en el manejo de las situaciones de cambios. Conciencia; asumir las responsabilidades del desempeño laboral. Autocontrol; mantener bajo control las emociones y los impulsos perjudiciales. Innovación; estar abierto y bien dispuesto para las ideas y los enfoques novedosos y la nueva información (Goleman, 1995).

Espinoza (2008) señala que la motivación es la habilidad de estar en un estado de continua búsqueda y persistencia en la consecución de los objetivos, haciendo frente a los problemas y encontrando soluciones. Capacidad para auto inducirse emociones y estados de ánimo positivos, como la confianza, el entusiasmo y el optimismo. A su vez refiere a las tendencias emocionales que guían o facilitan el cumplimiento de las metas establecidas.

La Aptitud social-Interpersonal (externas, de relación): son las que determinan el manejo de las relaciones, y comprenden las siguientes aptitudes: la empatía; habilidad para

de entender las necesidades, sentimientos y problemas de los demás, poniéndose en su lugar, lo que popularmente llamamos meternos en el zapato del otro. Las habilidades sociales; es el talento que se desarrolla para el manejo de las relaciones con los demás. A su vez es la capacidad de las personas para manejar las relaciones con los demás y conducirlos hacia la dirección que se desee ya sea buscando un acuerdo o un entusiasmo frente a un producto o servicio. Capacidades de equipo: implica ser capaz de crear sinergia de metas colectivas y el Manejo de conflictos: saber negociar y resolver los desacuerdos que se presenten dentro del equipo de trabajo (Carhuamaca y Castro, 2017).

### **2.3. Marco conceptual**

El juego:

Zapata (citado por Montero, 2001) manifiesta que “El juego es un medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra; resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación del desarrollo y afirmación de la personalidad”

Es así que Bechquer; señala que “El juego es una actividad que se desarrolla, como factor de equilibrio psicológico en la vida, tanto a nivel, en el sentido de contrapesar las situaciones de preocupación, tristeza y dolor, como a nivel social, con el fin de establecer un medio de relación optimista y positiva con los hombres” (Montero, 2001). De igual forma Piaget; manifiesta que el “El juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas, ya que el niño adquiere mejor la comprensión del mundo que lo rodea, el irá descubriendo nociones que le favorecerán sus aprendizajes futuros” (Ruiz, 2017).

Asimismo, Vygotsky indica: “El juego es considerado como una de las extraordinarias estrategias de influencias decisivas en el desarrollo del niño, no solo porque facilita la internalización y construcción de los procesos psicológicos superiores, sino por que libera al niño de las coacciones a que se ha sometido, la formación de un conjunto de reglas y contenidos, la superación del verdadero sentido de la palabra escuela” (Lobo y Ramírez, 2017). Con relación al concepto de juego, es la actividad natural del niño, que no tiene ni límites, ni reglas donde el niño puede representar y realizar simbolización de lo vivido y observado en su entorno.

## Inteligencia emocional

La inteligencia emocional se trata de la destreza que tiene toda persona para controlar y manejar las emociones y sentimientos, realizando una distinción entre ellos y haciendo uso de estos conocimientos a fin de guiar acciones y pensamientos propios. Así mismo, el desarrollo de la inteligencia emocional denota habilidades para percibir con exactitud, manifestar y valorar las emociones, accediendo a sentimientos en el momento en que se producen los pensamientos, denotando la comprensión de emociones y conocimiento emocional, y la destreza de regular de ellas con el fin de motivar crecimiento emocional y mental (Salovey y Mayer, citado por Bisquerra, 2020).

El autor Morón (2010) menciona que la inteligencia emocional es el encargado de colocar en relieves las restricciones del coeficiente mental, quién ha sido relevado en importancia en el lado educativo, señalando que no es único agente que señala la capacidad intelectual de todo ser humano, dado que existen un conjunto de habilidades que dan acceso al aprendizaje basado en emociones y sentimientos como: la empatía, al autocontrol, entusiasmo, etc.

## Inteligencia interpersonal

Gardner (2001), señala que esta inteligencia desarrolla capacidad nuclear a fin de percibir diferencias entre las demás personas en particular, contrastando estados de ánimo, personalidades, caracteres, motivaciones y propósitos; incorporando la sensibilidad en expresiones faciales, las posturas, gestos, y habilidades para dar respuestas. En otras palabras, esta inteligencia se manifiesta cuando un adulto hábil lee los propósitos y deseos de otras personas, aunque no sea perceptible por los demás. Esta habilidad es adquirida y presentada mayormente en los líderes políticos o en religiosos, en los educadores, terapeutas y también en padres de familia.

Por lo anterior, podemos señalar a esta inteligencia como la capacidad que presenta el individuo a fin de identificar y discernir los distintos sentimientos, estados de ánimo, objetivos y motivaciones de las otras personas, tomando una actitud empática frente a la situación o ideas que muestra la otra persona. Según Gardner, (citado por Mendoza, 2008), las capacidades que fomentan y favorecen el desarrollo de esta inteligencia son: Competencia de adaptación, vinculación e intervención en los equipos sociales y el establecimiento de reglas, para mantener relaciones interpersonales e intrapersonales. Respeto al prójimo y a las demás personas a fin de motivar actitudes con valores de

solidaridad, comprensión, generosidad y empatía para el compañero. Asimilación de normas de convivencia como la aceptación, respeto y cumplimiento de pautas de los grupos sociales. Expresión y demostración de sentimientos, afectos y emociones. Asimilación de modelos sociales de actitudes positivas. Desarrollo y dominio de habilidades y destrezas sociales. Respeto hacia las diferentes culturas, diversidad de etnias, religiones o a las diferencias de aspectos físicos o intelectual. Y finalmente, Desarrollo de habilidades para trabajar en equipo de forma pacífica.

### Inteligencia intrapersonal

Esta inteligencia describe la capacidad de realizar una percepción detallada de uno mismo, de planificar, construir y conducir su propia vida. Por ello, es esencial tener en cuenta la autodisciplina, la autoestima elevada, y la auto-comprensión, como componentes para el desarrollo de la inteligencia intrapersonal; puesto que estos componentes se encuentran presentes en la vida de todo niño que es seguro de sí mismo, que valoran sus competencias, destrezas y habilidades, ya que se conocen y tienen seguridad de lo que realizan está bien, por ello es importante considerar estas inteligencias (intrapersonal e interpersonal) como parte de su crecimiento integral de todo niño, en su etapa de escolaridad; puesto que los niños y niñas no demuestran temor para expresar lo que sienten y piensan. El niño que desarrolla esta inteligencia son reflexivos en los momentos que se requiere, con razonamiento acertado y acostumbran dar consejos a sus pares (Borja y Luzuriaga, 2010).

Madrigal (2007) menciona que esta inteligencia refiere a la habilidad para comprenderse a sí mismo, identificarse uno mismo con facilidad y saber de qué son capaces de conseguir en el mundo si se lo proponen. No siempre suelen ser tímidos o introvertidos, sin embargo, buscan o suelen tener la necesidad de mantenerse en soledad con el fin de reflexionar. Así que, se puede deducir que esta inteligencia trata de la capacidad de autoconocimiento que tiene todo sujeto, el entendimiento acertado de uno mismo, o sea sus fortalezas y debilidades o sus puntos de sustentación y sus barreras; la competencia de ser consciente de su estado emocional, sus pensamientos, sus acciones y cómo afecta ellas a los demás.

### 3. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

Para el desarrollo del presente estudio se consideró la investigación cuantitativa-experimental. En cuanto a la primera, según Baena (2017) “está orientada al procesamiento de datos de la variable dependiente mediante procedimientos estadísticos”; en cuanto a la segunda, porque tiene por finalidad generar efectos en los sujetos de estudio con la aplicación de la variable experimental.

En tal sentido, la presente investigación se orientó a demostrar la eficacia de los juegos colectivos en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N°1688 y N°304 Chimbote y asimismo, experimentar con un programa para los componentes de la inteligencia emocional, con la finalidad de que los resultados sirvan a las docentes de aula y tomen conciencia sobre el trabajo que están realizando, no solo lograr el desarrollo de las capacidades numéricas y lingüísticas, sino las habilidades emocionales.

Para el desarrollo adecuado de la investigación se aplicó el diseño pre experimental, pre test post test con un solo grupo, porque es un estudio en el que se manipula de manera intencional la variable independiente y/o variable de interés en una misma muestra de sujetos para medir los efectos que esto causa en una situación de control (Hernández, Fernández, y Baptista, 2010). El diseño utilizado tiene el siguiente esquema:

$$\text{G.E: } O_1 \quad x \quad O_2$$

Donde:

G.E: Grupo Experimental

$O_1$  = pre-test (medición de la variable independiente)

X = variable independiente o experimental

$O_2$  = pos-test (medición de la variable dependiente)

#### 3.2. Hipótesis:

Las hipótesis “nos indican lo que estamos buscando o tratando de probar, están formulada a manera de proposiciones” (Hernández, Fernández y Batista, 2010)

### 3.2.1. Hipótesis general

H1

La aplicación adecuada de los juegos colectivos mejora la inteligencia emocional, en los niños de 4 y 5 años de las Instituciones de Educación Inicial N°1688, 304 Nuevo Chimbote, 2021.

Ho

La aplicación de los juegos colectivos no mejora la inteligencia emocional, en los niños de 4 y 5 años de las Instituciones de Educación Inicial N° 1688, 304 Nuevo Chimbote, 2021.

### 3.2.2. Hipótesis específicas

Hi1

La aplicación de los juegos colectivos mejora significativamente la inteligencia intrapersonal en los niños de 4 y 5 años de educación inicial en las Instituciones de Educación Inicial N°1688, 304 Nuevo Chimbote, 2021.

Ho1

La aplicación de los juegos colectivos no mejora la inteligencia intrapersonal en los niños de 4 y 5 años de educación inicial en las Instituciones de Educación Inicial N°1688, 304 Nuevo Chimbote, 2021.

Hi2

La aplicación de los juegos colectivos mejora significativamente la inteligencia interpersonal en los niños de 4 y 5 años de educación inicial en las Instituciones de Educación Inicial N°1688, 304 Nuevo Chimbote, 2021.

Ho2

La aplicación de los juegos colectivos no mejora la inteligencia interpersonal en los niños de 4 y 5 años de educación inicial en las Instituciones de Educación Inicial N°1688, 304 Nuevo Chimbote, 2021.



### 3.3. Variables de estudio: Operacionalización

Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems (Codificado)	Escala de medición
Juegos Colectivos	Calero (2005) define el juego como la capacidad que desenvuelve el lenguaje, despierta el ingenio, desarrolla el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfecciona la paciencia.	Conjunto de procesos divertidos, agradables, cortos sujeto a reglas; orientados por el docente para el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de 5 años mediante las aptitudes personales como son: el autoconocimiento, la autorregulación, la Automotivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos colectivos de patio</li> <li>• Juegos colectivos de mesa</li> <li>• Juegos colectivos de construcción</li> </ul>	<p>Comparte un juego motriz.</p> <p>Realiza actividades lúdicas dentro como fuera del ámbito escolar.</p> <p>Formar cosas a partir de piezas sueltas.</p>	Nivel nominal
Inteligencia Emocional	Goleman (1995) define la inteligencia emocional como: "la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, de motivar- nos y de manejar adecuadamente las relaciones". Capacidad para la auto-reflexión: Identificar las propias emociones y regularlas de forma apropiada.	Conductas innatas que nos permite actuar y reaccionar de manera espontánea, que implican conocer nuestros propios sentimientos y de los demás y asimismo la habilidad para manejarlos en diferentes situaciones y contextos de la vida cotidiana, permitiendo entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos y establecer distinciones emocionales.	<p><b>Inteligencia Intrapersonal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconocer emociones y sus consecuencias</li> <li>▪ Reconocer el tiempo de una crisis emocional.</li> <li>▪ Iniciativa para el logro de objetivos</li> <li>▪ Optimismo para resolver contratiempos.</li> </ul> <p><b>Inteligencia Interpersonal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identificar lo que sienten los demás.</li> <li>▪ Capacidad de inspirar y guiar a los demás</li> <li>▪ Saber escuchar y transmitir mensajes</li> </ul>	<p>1- 4</p> <p>5 – 8</p> <p>9 – 10</p> <p>11 – 12</p> <p>13 – 16</p> <p>17 – 18</p> <p>19 – 20</p>	<p>Escala ordinal:</p> <p>Baremo de las dimensiones 0-8 9-16 17-24</p> <p>Baremos de la variable:</p> <p>-Siempre: 3 puntos -Casi siempre: 2 puntos -A veces: 1 punto -Nunca: 0 puntos</p>

### 3.4. Población, muestra y muestreo

#### 3.4.1. Población

En el desarrollo del presente estudio se tuvo como población a los niños(as) de 4 y 5 años EE.II. N°1688 del Distrito de Nuevo Chimbote; según Andrade y Torres (2018) se trata del "conjunto de todos los elementos que forman parte del espacio territorial al que pertenece el problema de investigación". Tal como se detalla en el siguiente cuadro.

	<b>AULAS</b>	<b>N° NIÑOS</b>
<b>I.E.1688</b>	4 años Cariñositos	25
	4 años Emprendedores	23
	5 años Amistad	27
	5 años Generosos	25
<b>I.E.304</b>	4 años Talentosos	18
	4 años Científicos	21
	5 años Exploradores	20
<b>Total</b>		<b>159</b>

### 3.4.2. Muestra:

La muestra estuvo conformada por todos los niños(as) de 4 y 5 años EE.II. N°1688 N°1688 y N° 304 Chimbote. Asimismo, siguiendo a Andrade y Torres (2018), la muestra se seleccionó por muestreo no probabilístico y por su técnica se contó con una muestra intencionada o criterio, tomando grupos intactos de la población total, tal como se detalla en el siguiente cuadro:

<b>I.E. I</b>	<b>AULA</b>	<b>N° DE NIÑOS</b>		<b>TOTAL</b>
		<b>H</b>	<b>M</b>	
1688	Cariñositos	13	13	26
304	Talentosos	16	4	20
<b>TOTAL</b>				<b>46</b>

### 3.4.3. Muestreo:

El tipo de muestreo utilizado fue por conveniencia, esta es una técnica de muestreo no probabilístico y no aleatorio utilizada para crear muestras de acuerdo a la facilidad de acceso, la disponibilidad de las personas de formar parte de la muestra en un intervalo de

tiempo según Otzen, T. & Manterola (2017). El muestreo por conveniencia es la técnica que se utiliza de manera más común, ya que es extremadamente rápida, sencilla, económica y, además, los miembros suelen estar accesibles para ser parte de la muestra

### 3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para evaluar los componentes de la inteligencia emocional en los niños y niñas de 4 y 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa N°1688, 1549,1537 Chimbote, se emplearon las técnicas e instrumentos que se observa en el siguiente cuadro:

<b>TÉCNICAS</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
Observación directa	Ficha de observación que se utilizó como Pre test y post test de inteligencia emocional

La ficha de observación es un instrumento para evaluar la inteligencia emocional de los niños que se aplicó antes de la ejecución de las actividades para conocer si existirá equivalencia inicial en el nivel que se encontraron los niños de 4 y 5 años y después para verificar los resultados, si tuvieron efecto sobre la variable del desarrollo de la inteligencia emocional

### 3.6. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos.

El instrumento fue sometido a juicios de expertos según lo indica Hernández, Fernández y Baptista (2010) a fin de que este sea analizado y se compruebe que sus enunciados están bien definidos en relación con la temática planteada

Para la validación se siguieron los siguientes procedimientos:

- Selección de expertos en el área de investigación y de Educación Inicial
- Entrega de las carpetas para ser evaluadas por los expertos
- Según las observaciones hechas por los expertos se realizó las mejoras y cambios de los ítems del instrumento.

### 3.7. Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos y prueba de hipótesis

Para transformar el valor de los ítems siempre, casi siempre, a veces y nunca a los niveles bueno, regular y deficiente se utilizó el baremo, también se usaron tablas de distribución absolutas que permitieron registrar los logros obtenidos por los estudiantes de la muestra en el pre y postest, dichos datos fueron usados en los gráficos de barra.

## 4. RESULTADOS OBTENIDOS

### 4.1. Presentación de resultados

Los siguientes resultados obtenidos a través de la aplicación del pre y post test a los estudiantes de 4 y 5 años evidencian el desarrollo de inteligencia emocional en que se encuentran antes y después de aplicar los juegos colectivos, está en relación con los objetivos de la investigación. Los resultados se caracterizan por contener tablas y gráficos estadísticos trabajados tanto en Excel como en Spss, culminando con el análisis e interpretación de los respectivos datos.

Para transformar el valor de los 27 ítems “nunca”, “a veces”, “casi siempre”, “siempre”, de la variable inteligencia emocional y sus dimensiones, a los niveles, *bueno*, *regular* y *deficiente* se aplicó el siguiente cuadro de baremos.

De la variable

Inteligencia intrapersonal	Valor por ítems	N° Ítems	Baremo	Categoría
Inteligencia emocional	Nunca	20	0-20	Deficiente inteligencia emocional
	A veces		21-40	Regular inteligencia emocional
	Casi siempre		41-60	Buena inteligencia emocional
	Siempre			

De las dimensiones

Inteligencia intrapersonal	Valor por ítems	N° Ítems	Baremo	Categoría
Inteligencia intrapersonal	Nunca	8	0-8	Deficiente inteligencia emocional
	A veces		9-16	Regular inteligencia emocional
	Casi siempre			
	Siempre			

			17-24	Buena inteligencia emocional
--	--	--	-------	------------------------------

Inteligencia interpersonal	Valor por ítems	N° Ítems	Baremo	Categoría
Inteligencia interpersonal	Nunca A veces Casi siempre Siempre	12	0-12	Deficiente inteligencia emocional
			13-24	Regular inteligencia emocional
			25-36	Buena inteligencia emocional

Los resultados de la investigación se presentan de manera organizada, en correspondencia con los objetivos de la investigación, en primer término, los objetivos específicos y posteriormente los resultados para el objetivo general.

#### 4.1.1. Resultados del objetivo específico 1:

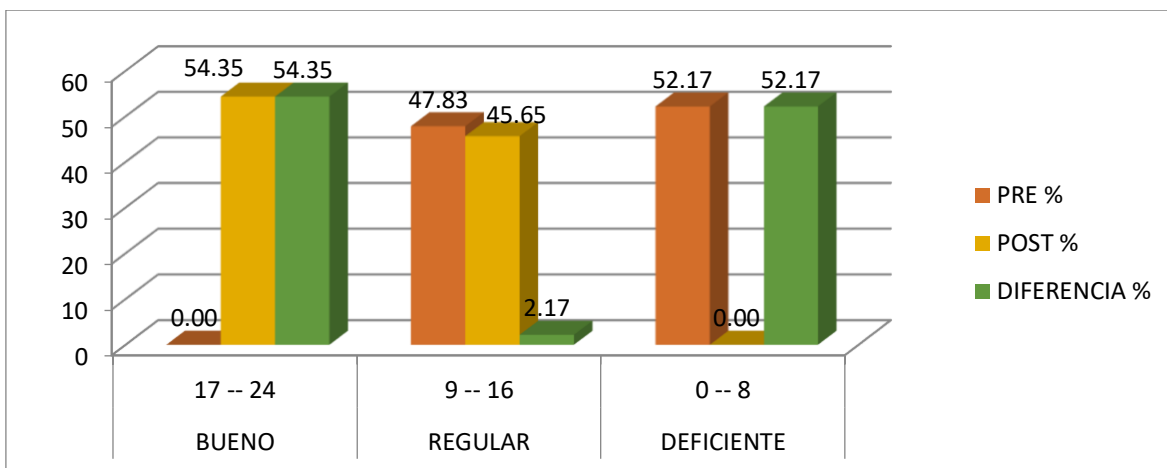
Identificar la mejora de la inteligencia intrapersonal, por efectos de la aplicación de los juegos colectivos, en los niños(as) de 4 y 5 años de las II.EE. 1688 y 304, Chimbote 2021.

Tabla 1: Resultados de pre y pos test en la dimensión inteligencia intrapersonal

NIVELES		PRE		POST		DIFERENCIA	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%
BUENO	17 -- 24	0	0,00	25	54,35	25	54,35
REGULAR	9 -- 16	22	47,83	21	45,65	1	2,17
DEFICIENTE	0 -- 8	24	52,17	0	0,00	24	52,17
TOTAL		46	100	46	100		

Fuente: Base de datos

Figura 1: Resultados de pre y pos test en la dimensión inteligencia intrapersonal



Fuente: Tabla 1

### Análisis

En la tabla 01 y gráfico 01 se aprecia las diferencias encontradas entre el pre y pos test de la dimensión inteligencia intrapersonal:

En el nivel bueno el porcentaje de niños y niñas en el pre test fue de un 0,00%, incrementándose en el pos test a un 54,35 %

En el nivel regular, el porcentaje de niños y niñas en el pre test fue de un 47,83%, disminuyendo en el pos test a un 45,65%

En el nivel deficiente el porcentaje de los niños y niñas en el pre test fue de un 52,17%, disminuyendo por completo a un 0,00%

### Interpretación:

Se puede decir que los niños y niñas de 4 y 5 años que conformaron la muestra se han desplazado de un nivel a otro logrando incremento en el nivel bueno y reducciones significativas en los niveles inferiores obteniendo mejoras en su inteligencia intrapersonal, lo que hace suponer que los juegos colectivos, han causado un efecto favorable en los estudiantes de 4 y 5 años de la II.EE. N° 1688 y N°304.

Tabla 2:

Estadísticas en la dimensión inteligencia intrapersonal en los estudiantes de 4 y 5 años

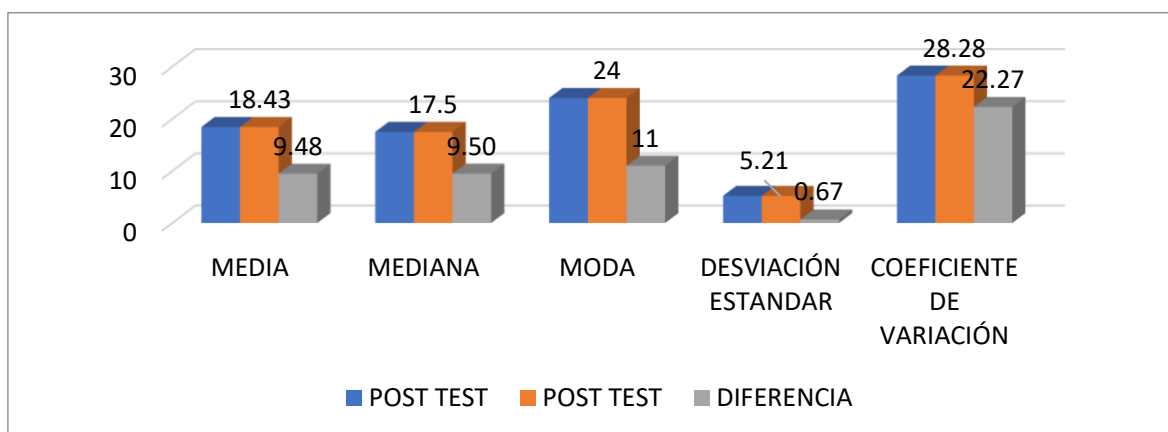
ESTADÍSTICOS	PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIA
MEDIA	8.96	18.43	9.48
MEDIANA	8	17.5	9.50

MODA	13	24	11
DESVIACIÓN ESTANDAR	4.55	5.21	0.67
COEFICIENTE DE VARIACIÓN	50.75	28.28	22.27

Fuente: Resultados de procesamiento de instrumentos aplicados a la muestra

Figura 2

Estadísticos en la dimensión inteligencia intrapersonal en los estudiantes de 4 y 5 años



Fuente: Tabla 2 Resultados de procesamientos de instrumentos aplicados a la muestra.

Descripción:

Según lo detallado en la tabla 2 existe diferencias entre los estadísticos descriptivos para la inteligencia intrapersonal en el post test respecto al pre test; al comparar los resultados se tiene una diferencia de 9.48 en el promedio (media) a favor; del mismo modo, la mediana presenta una diferencia de 9.50, en relación a la moda es de 11 puntos a favor, en la desviación estándar hay una diferencia de 0.67 puntos; asimismo, se puede encontrar que el coeficiente de evaluación de variación presenta una diferencia de 22.27% este último dato indica que los estudiantes de la muestra ingresaron como grupo homogéneo y al finalizar la investigación el grupo ha consolidado su nivel de homogeneidad.

#### 4.1.2. Resultados del objetivo específico 2:

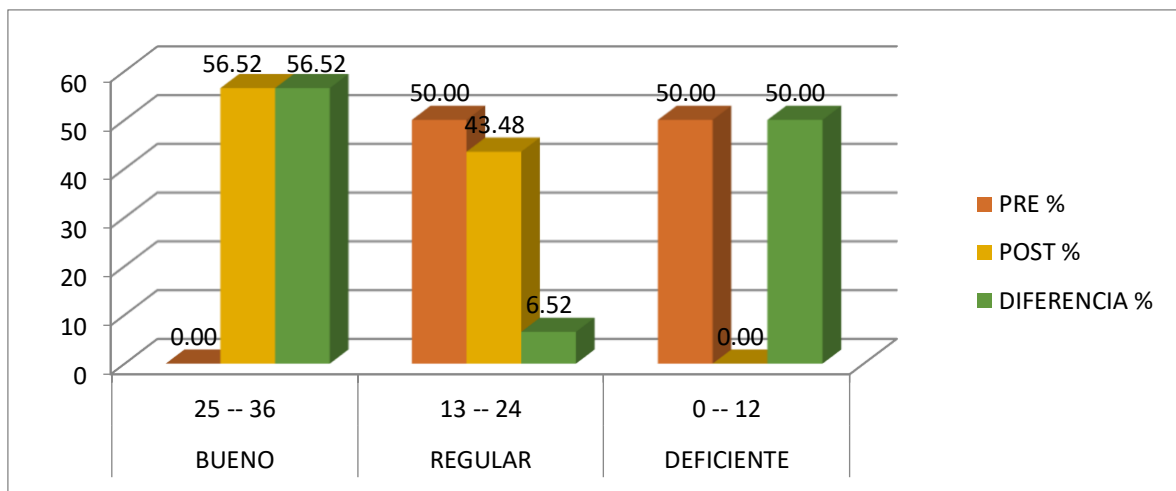
Identificar la mejora de la inteligencia interpersonal, por efectos de la aplicación de los juegos colectivos, en los niños(as) de 4 y 5 años de las II.EE. 1688,304, Chimbote 2021.

Tabla 3 Resultado de pre y post test en la dimensión interpersonal

NIVELES		PRE		POST		DIFERENCIA	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%
BUENO	25 -- 36	0	0,00	26	56,52	26	56,52
REGULAR	13 -- 24	23	50,00	20	43,48	3	6,52
DEFICIENTE	0 -- 12	23	50,00	0	0,00	23	50,00
TOTAL		46	100	46	100		

Fuente: Base de datos

Figura 3 Resultado de pre y post test en la dimensión interpersonal



Fuente: Tabla 3

### Análisis

En la tabla 03 y gráfico 03 se aprecia las diferencias encontradas entre el pre y pos test de la dimensión inteligencia interpersonal:

En el nivel bueno los estudiantes obtuvieron un porcentaje de 0,00% en el pre-test, esta cantidad se elevó en el pos-test a un 56.52%

En el nivel regular el porcentaje obtenido en el pre-test de los niños y niñas fue de un 50.00%, disminuyendo en el pos-test un 43.48%

En el nivel deficiente los niños y niñas obtuvieron en el pre-test el porcentaje de 50.00%, reduciendo en el pos-test a un porcentaje de 0.00%.

### Interpretación



De lo antes mencionado se puede deducir que los niños y niñas de 4 y 5 años que conformaron la muestra se han desplazado de un nivel a otro logrando incremento en el nivel bueno, reducciones medianamente favorables en los niveles intermedios y muy favorables en los niveles bajos obteniendo mejoras en su inteligencia interpersonal, lo que hace suponer que los juegos colectivos, han causado un efecto favorable en los estudiantes de 4 y 5 años de la II.EE. N° 1688 y N°304.

Tabla 4

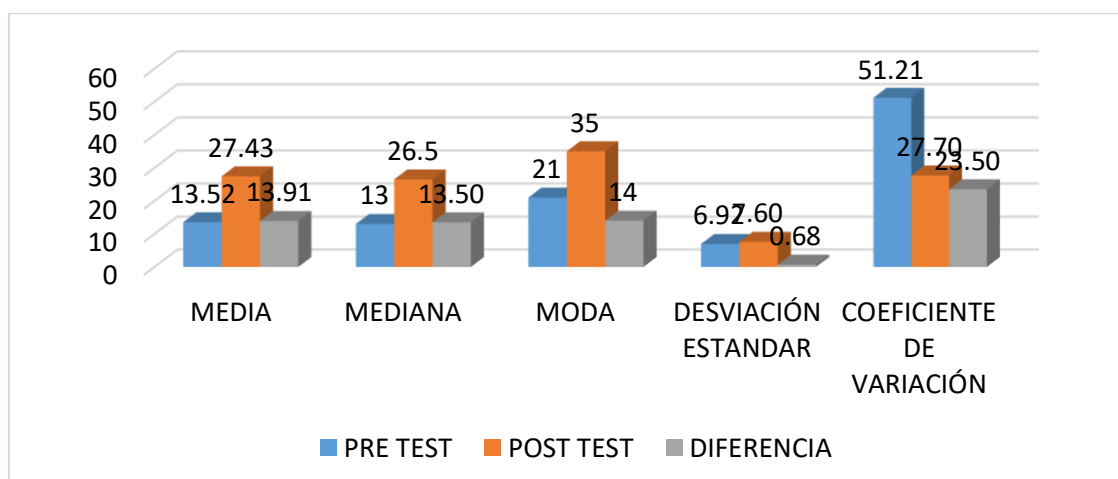
Estadísticas en la dimensión inteligencia interpersonal en los estudiantes de 4 y 5 años

ESTADISTICOS	PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIA
MEDIA	13.52	27.43	13.91
MEDIANA	13	26.5	13.50
MODA	21	35	14
DESVIACIÓN ESTANDAR	6.92	7.60	0.68
COEFICIENTE DE VARIACIÓN	51.21	27.70	23.50

Fuente: Resultados de procesamiento de instrumentos aplicados a la muestra

Figura 4

Estadísticos en la dimensión inteligencia interpersonal en los estudiantes de 4 y 5 años



Fuente. Tabla 4

Descripción:

Según lo detallado en la tabla 4 existe diferencias entre los estadísticos descriptivos para la dimensión inteligencia interpersonal en el post test respecto al pre test; al comparar los

resultados se tiene una diferencia de 13.91 en el promedio (media) a favor; del mismo modo, la mediana presenta una diferencia de 13.50 con relación a la moda, la diferencia es de 14 puntos a favor, en la desviación estándar hay una diferencia de 0.68 puntos; asimismo, se puede encontrar que el coeficiente de variación presenta una diferencia de 23.50%, este último dato indica que los estudiantes de la muestra ingresaron como grupo homogéneo y al finalizar la investigación el grupo ha consolidado su nivel de homogeneidad.

#### 4.1.3. Resultados del objetivo general:

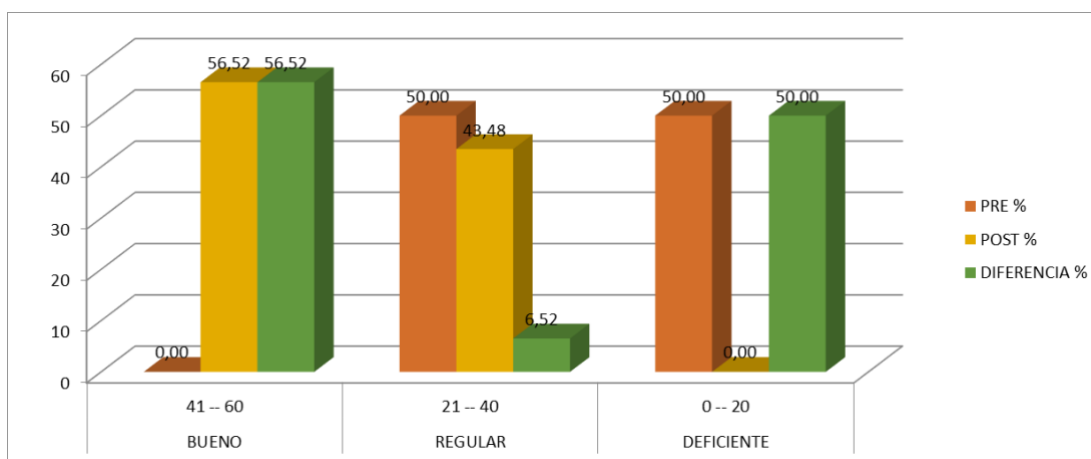
Determinar en qué medida, la aplicación de juegos colectivos mejora la inteligencia emocional, en niños(as) de 4 y 5 años de las II.EE. 1688, 304, Chimbote 2021

Tabla 5: Resultados del pre y pos test en los niveles de inteligencia emocional

NIVELES		PRE		POST		DIFERENCIA	
		Fi	%	Fi	%	Fi	%
BUENO	41 -- 60	0	0,00	26	56,52	26	56,52
REGULAR	21 -- 40	23	50,00	20	43,48	3	6,52
DEFICIENTE	0 -- 20	23	50,00	0	0,00	23	50,00
TOTAL		46	100	46	100		

Fuente: Base de datos

Figura 5: Resultados del pre y pos test en los niveles de inteligencia emocional



Fuente: Tabla 5

Análisis:

En la tabla 05 y gráfico 05 se aprecia las diferencias de los juegos colectivos para mejorar la inteligencia emocional encontrada entre el pre y pos test.

En el nivel bueno el porcentaje obtenido de los niños y niñas en el pre-test es de un total de un 0.00%, incrementándose en el pos-test a un porcentaje de 56.52%

En el nivel regular el porcentaje obtenido de los niños y niñas en el pre-test fue de un 50.00%, disminuyendo en el pos-test a un 43.48%, siendo la diferencia de un 6.52, que son los estudiantes que se mantienen en este nivel.

En el nivel deficiente los niños y niñas obtuvieron un porcentaje en el pre-test de un 50.00%, reduciéndose este porcentaje en el pos-test a un 0.00% por lo que podemos decir que el proyecto fue de gran ayuda para la mejora educativa de los estudiantes de las instituciones educativas 1688 y 304, Chimbote 2021

Interpretación:

Se puede deducir que los niños y niñas, que conforman la muestra se han desplazado de un nivel a otro logrando incremento de los niveles superiores y reducciones significativas en los niveles inferiores, obteniendo mejoras en el desarrollo de su inteligencia emocional, lo que hace garantizar que la “Aplicación de juegos colectivos” ha tenido un resultado favorable en los estudiantes de 4 y 5 años de las instituciones educativas 1688 y 304.

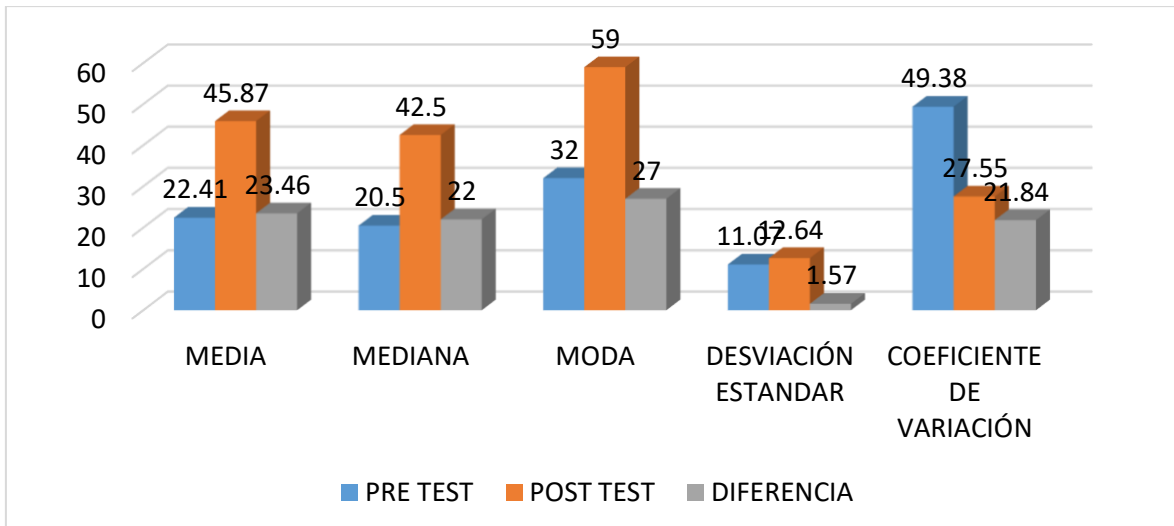
Tabla 6

Estadísticos de la variable dependiente (inteligencia emocional) en los niños(as) de 4 y 5 años.

ESTADISTICOS	PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIA
MEDIA	22.41	45.87	23.46
MEDIANA	20.5	42.5	22
MODA	32	59	27
DESVIACIÓN ESTANDAR	11.07	12.64	1.57
COEFICIENTE DE VARIACIÓN	49.38	27.55	21.84

Fuente: Resultados de procesamiento de instrumentos aplicados a la muestra

Figura 6: Resultados del pre y pos test en los niveles de inteligencia emocional



Fuente: Tabla 6

Descripción:

Según lo detallado en la tabla 6, se observa que existen diferencias significativas entre los estadísticos descriptivos del grupo experimental para la variable inteligencia emocional en el post test respecto al pre test; que al comparar los resultados se tiene una diferencia de 23.46 puntos en el promedio (media) a favor, del mismo modo la mediana presenta diferencia 22 puntos; con relación a la moda, la diferencia es de 27 puntos a favor, en la desviación estándar hay una reducción de 1.57%, asimismo, se puede encontrar que el coeficiente de variación presenta una ganancia de 21.84%, este último dato indica que los estudiantes de la muestra ingresaron como un grupo homogéneo y al término de la investigación el grupo afianzó su homogeneidad.

## 5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En las I.E. N° 1688 y N°304 se identificaron estudiantes que tienen problemas para socializar y pierden el control de sus emociones haciéndoseles difícil la convivencia con sus pares, para la solución de dicho problema el equipo investigador realizó actividades compuestas por juegos colectivos los cuales ayudaron a mejorar Inteligencia Emocional. Para recabar datos se aplicó una ficha de observación como guía para el monitoreo de las actividades desarrolladas en las aulas de los “talentosos” y “cariñositos”.

Respecto al objetivo general, Determinar en qué medida, la aplicación de juegos colectivos mejora la inteligencia emocional, en niños y niñas de 4 y 5 años de las II.EE. 1688, 304, los datos presentados en la tabla 05 Según lo detallado en la tabla 6, se observa que existen diferencias significativas entre los estadísticos descriptivos del grupo experimental para la variable inteligencia emocional en el post test respecto al pre test; que al comparar los resultados se tiene una diferencia de 23.46 puntos en el promedio (media) a favor, del mismo modo la mediana presenta diferencia 22 puntos; con relación a la moda, la diferencia es de 27 puntos a favor, en la desviación estándar hay una reducción de 1.57%, asimismo, se puede encontrar que el coeficiente de variación presenta una ganancia de 21.84%, este último dato indica que los estudiantes de la muestra ingresaron como un grupo homogéneo y al término de la investigación el grupo afianzó su homogeneidad, estos resultados tiene relación con la investigación realizada por Paredes (2018), titulada taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia en los niños y niñas de 5 años de la I.E.P. Abraham Lincoln Internacional, el equipo investigador logró demostrar que la aplicación de talleres de juegos tradicionales sirven y son importantes en la primera infancia para desarrollar inteligencia emocional, dicha investigación demuestra la eficacia tanto de los juegos tradicionales como los juegos colectivos demostrando así que el desarrollo de los diversos juegos dentro y fuera de la institución se convierte en instrumento para fortalecer la autorregulación, la empatía, la automotivación, autoconocimiento que son los componentes de la inteligencia emocional, es por eso que reconocemos la importancia del desarrollo del juego en los niños y niñas.

Respecto al objetivo Identificar el nivel de eficiencia de los juegos colectivos en la mejora de la inteligencia intrapersonal en los niños de 4 y 5 años de educación inicial en las Instituciones de Educación Inicial N°1688, 304 Nuevo Chimbote, se han encontrado diferencias significativas en el incremento de los niveles buenos y la disminución de los niveles deficiente y malo, el nivel bueno obtuvo un porcentaje de 54,35% y en el nivel regular obtuvo un porcentaje de 2.17% y el nivel deficiente obtuvo un 0.0% obteniendo así una mejora en la dimensión intrapersonal ya que los estudiantes aprenden a auto

controlarse, dominando sus sentimientos y sus emociones según Gardner (citado por Macías, 2002). Estos resultados tienen relación con la investigación realizada por Campués (2017), en su trabajo de tesis “Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños de 4 años de la Unidad educativa Urcuqui del Canton Urcuqui de la provincia de Imbabura en el años 20016-2017” ya que su objetivo fue determinar la influencia que tienen las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los infantes; al igual que nosotros creen que los actividades lúdicas (juegos) fomentan el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, genera valores y es donde interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento

Respecto al objetivo, Identificar la mejora de la inteligencia interpersonal, por efectos de la aplicación de los juegos colectivos, en los niños(as) de 4 y 5 años de las II.EE. 1688,304, según los resultados obtenidos en la tabla 3 nos muestras que los estudiantes han evolucionado de un nivel a otro de manera positiva ya que en el nivel bueno los estudiantes obtuvieron un porcentaje de 56.52%, en el nivel regular el porcentaje obtenido de 6.52% y en el nivel deficiente es de un 0.00% estos resultados se asemejan a la investigación de López (2016) titulado “juego de roles como herramienta para fortalecer la inteligencia interpersonal; niños y niñas de 3 años; centro infantil del buen vivir Dr. Enrique Garcés; cantón Otavalo, ya que su objetivo fue determinar la incidencia del juego de roles como herramienta en el fortalecimiento de la Inteligencia Interpersonal al igual que nuestro grupo investigador ellos lograron demostrar la eficacia del juego en la realización de las diferentes actividades hechas en las aulas de la I.E. en donde se aplicó esta investigación por lo tanto el equipo investigador concluye que no existe inteligencia emocional positiva si el niño o niña no juega, el juego es innato de ellos sobre todo en la primera infancia en donde se desarrolla la madurez; tanto física, psíquica y cognitiva.

## 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El equipo investigador concluye respecto a los resultados de los objetivos tanto general y específico que los juegos colectivos mejoran la inteligencia emocional ayudando a desarrollar las dimensiones intrapersonal e interpersonal es así que los 11 juegos colectivos aplicados en la I.E “304” y “1688” influyeron de manera positiva en el incremento del nivel deficiente a un nivel bueno.

### 6.1. Conclusiones

Al terminar todo el proceso investigativo el equipo concluye que el juego es innato en los infantes ya que se ha convertido, en una estrategia útil al momento de despertar el interés de los niños y niñas, es por eso que reconocemos su importancia y hemos aplicado la diversidad de juegos colectivos para desarrollar la inteligencia intrapersonal e interpersonal y es por eso que el equipo investigador concluye con todo este proceso muy significativo que nos ha dejado logros y satisfacciones al momento de apoyar a los infantes en el desarrollo de dicho juego los cuales le servirá tanto a la docente como estudiante a mejorar en los aspectos emocionales en el desarrollo de su aprendizaje

De la dimensión intrapersonal podemos deducir que lo juegos colectivos ayudaron a que los estudiantes controlen sus emociones, se autoevalúen y se auto controlen al momento de actuar de manera negativa frente a sus compañeros fomentando así una convivencia armoniosa

Con respecto a los estadísticos podemos deducir que Según lo detallado en la tabla 2 existe diferencias entre los estadísticos descriptivos para la inteligencia intrapersonal en el post test respecto al pre test; al comparar los resultados se tiene una diferencia de 9.48 en el promedio (media) a favor; del mismo modo, la mediana presenta una diferencia de 9.50, en relación a la moda es de 11 puntos a favor, en la desviación estándar hay una diferencia de 0.67 puntos; asimismo, se puede encontrar que el coeficiente de evaluación de variación presenta una diferencia de 22.27% este último dato indica que los estudiantes de la muestra ingresaron como grupo homogéneo y al finalizar la investigación el grupo ha consolidado su nivel de homogeneidad.

El uso de juegos colectivos Ha influido positivamente en la inteligencia interpersonal según los resultados obtenidos detallados en la tabla 4 existe diferencias entre los estadísticos descriptivos para la dimensión inteligencia interpersonal en el post test respecto al pre test; al comparar los resultados se tiene una diferencia de 13.91 en el promedio (media) a favor; del mismo modo, la mediana presenta una diferencia de 13.50

con relación a la moda, la diferencia es de 14 puntos a favor, en la desviación estándar hay una diferencia de 0.68 puntos; asimismo, se puede encontrar que el coeficiente de variación presenta una diferencia de 23.50%, este último dato indica que los estudiantes de la muestra ingresaron como grupo homogéneo y al finalizar la investigación el grupo ha consolidado su nivel de homogeneidad. Observamos estas mejoras porque los estudiantes comenzaron a socializar, respetar y convivir con sus pares cambiando así el ambiente del aula, ya que para lograr un mejor aprendizaje significativo debe existir empatía, armonía, colaboración y respeto dentro y fuera de las aulas de las instituciones educativas.

## 6.2. Recomendaciones

Por las experiencias adquiridas en las prácticas pre profesionales y en la ejecución de la presente investigación alcanzamos las recomendaciones:

A los directores y docentes de las instituciones educativas de Educación Inicial se sugiere brindar capacitación a los docentes para que aprendan y dominen una serie de juegos colectivos de patios y de mesa ya que estos sirven para brindar un aprendizaje divertido y significativo que facilite el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes.

A los(as) docentes de educación inicial, se sugiere utilizar como estrategia de aprendizajes diversos juegos colectivos para motivar a los niños y niñas captando su atención con estrategias novedosas, considerando que un buen aprendizaje se puede obtener a través de estrategias lúdicas.

A la EESPPCH, fortalecer en las futuras maestras el conocimiento del desarrollo de la inteligencia emocional en el periodo infantil, a través de los cursos y talleres, asimismo se les debe fortalecer en el manejo de las estrategias lúdicas que desde el área de Psicomotricidad procuren el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes.

A la EESPPCH, fortalecer en las futuras maestras el conocimiento del desarrollo de la inteligencia emocional en el periodo infantil, a través de los cursos y talleres; asimismo se les debe fortalecer en el manejo de las estrategias lúdicas que desde el área de psicomotricidad procuren el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes.



## REFERENCIAS

- Acevedo, A. (2014). *¿Cómo funciona el cerebro de los niños?* House grupo editorial S.A  
<https://acortar.link/RreWvk>
- Aguilera, M. (2018). *Los juegos verbales en el fortalecimiento del lenguaje oral de niñas y niños de 4 a 5 años de la unidad educativa "Prócer Manuel Quiroga", Santo Domingo de los Tsáchilas, cantón Santo Domingo, recinto nuevo Israel, km 21 vía a Chone, periodo noviembre 2018 – Abril.* [Tesis de pregrado, Universidad de Parvularia].  
<https://n9.cl/f0mz4>
- Alva, Y. y Javier, J. (2004). *Aplicación de módulos de aprendizaje para desarrollar la Inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años del C.E.I N°1534 Huanchaquito-Chimbote.* [Tesis de Licenciatura/ no publicado].
- Andrade, J. y Torres, J. (2018). *Introducción a la Metodología de la Investigación.*  
<http://repositorio.espe.edu.ec/jspui/bitstream/21000/15424/1/Introduccion%20a%20la%20Metodologia%20de%20la%20investigacion%20cientifica.pdf>
- Bachiller, L. (2017). *Programa basado en juegos didácticos para mejorar el nivel de inteligencia emocional en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la I.E. N° 89007 CHIMBOTE – 2015.* [Tesis de maestría, Universidad Nacional del Santa].  
<https://core.ac.uk/download/pdf/225485734.pdf>
- Bisquerra, R. (2020). *La inteligencia emocional según Salovey y Mayer.* Educación Emocional. <https://www.rafaelbisquerra.com/inteligencia-emocional/la-inteligencia-emocional-segun-salovey-y-mayer/>
- Binca Global (11 de abril del 2020). *IE - Inteligencia Emocional - Pablo Roman Luscher.* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=MpZuJD9-Apw>
- Borja, D.; Luzuriaga, D. (20109). *Importancia de considerar las inteligencias intrapersonal e interpersonal en el desarrollo integral de los niños y niñas en etapa escolar.* [Tesis de Pregrado, Universidad de Cuenca]. [http://ict.edu.ar/renovacion/wp-content/uploads/2012/02/Gardner\\_inteligencias.pdf](http://ict.edu.ar/renovacion/wp-content/uploads/2012/02/Gardner_inteligencias.pdf)

- Calatayud (2005). *El Juego y su Importancia en el Desarrollo Integral de los niños de 5 años en las Instituciones Educativas estatales de Educación Inicial*. Universidad Nacional del Santa. Distrito de Chimbote, Perú.
- Calero (2003). *Educación Jugando*. Editorial. San Marcos. Lima, Perú. <http://memsupn.weebly.com/uploads/6/0/0/7/60077005/creatividad.pdf>
- Campués, B. (2017). *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples de los niños de 4 años de la Unidad Educativa Urcuquí del cantón Urcuquí de la provincia de Imbabura en el año 2016-2017* [Tesis de fin de grado – Universidad Técnica del Norte]. Repositorio Institucional <https://n9.cl/loqm>
- Carrasco, M. (2003). Emociones infantiles, evolución, evaluación y prevención de V. DEL BARRIO. *Clínica y Salud*, 14(1). Madrid, España: Editorial Pirámide. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180617967007>
- Constance K. y De Uries R. (1982). *Aprendizaje Visor. La teoría y la educación preescolar*. Madrid España.
- Carhuamaca, B.; y Castro, P. (2017). *Inteligencia emocional en estudiantes de la institución educativa N°30155 Francisco Bolognesi del distrito de Chilca – Huancayo* [Tesis de Licenciatura - Universidad Nacional del centro del Perú]. <https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/5259/Tesis%20Beatriz%20Carhuamaca%20Huaman.pdf?sequence=1>
- Espinoza, G. (2008). *La Inteligencia Emocional Como Herramienta Pedagógica para un Mejor Rendimiento Escolar en niño(as) en edad Preescolar del Jardín de Niños General. José De San Martín*. [Tesis de fin de grado, Universidad Mayor De San Andrés]. <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/7950/TESIS%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gallardo, J. (2018). *Teorías del Juego como Recurso Educativo*. <https://n9.cl/gfv7g>
- García, B. (2012). *La teoría estética del juego*. [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Madrid]. Repositorio Institucional <https://n9.cl/pm6xx>
- Gardner, H. (2001). *Inteligencias Múltiples la teoría en la práctica*. Buenos Aires Argentina, Editorial PAIDOS. [http://ict.edu.ar/renovacion/wp-content/uploads/2012/02/Gardner\\_inteligencias.pdf](http://ict.edu.ar/renovacion/wp-content/uploads/2012/02/Gardner_inteligencias.pdf)

- Goleman, D. (2001): *Inteligencia Emocional. Por qué es más importante que el coeficiente intelectual*. Editorial Kairós.
- Goleman (1995). *Inteligencia Emocional. Por qué puede ser más importante que el coeficiente intelectual*. <https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2017/08/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf>
- Gonzales, M. y García, M. (1995). El estrés y el niño. Factores de estrés durante la infancia. *Primeros pasos*. 7, 23402, pp. 185-201. <https://n9.cl/vky8b>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. [https://www.academia.edu/25455344/Metodolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_investigaci%C3%B3n\\_Hernandez\\_Fernandez\\_y\\_Baptista\\_2010\\_](https://www.academia.edu/25455344/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n_Hernandez_Fernandez_y_Baptista_2010_)
- Jachilla, S. (2018). *Programa de actividades lúdicos para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la I.E.E. N°229 del Distrito de Mancos, Provincia de Yungay*. [Tesis para especialización, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/3329/BC-TES-TMP-2178.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lobo, D., y Ramírez, S. (2017). *Juegos Verbales para mejorar las habilidades comunicativas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 196 Lucanas, Ayacucho. Huancavelica, Perú*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://n9.cl/cgihq>
- López G. y Salinas R. (2019). *Inteligencia Emocional y las habilidades sociales de los niños de 5 años de I.E.I. N° 107 – Huancavelica*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional <https://n9.cl/i9jrg>
- López, L. (2018). *La inteligencia emocional y su influencia en la socialización de los estudiantes de educación Inicial, el porvenir – Trujillo*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedictino XVI]. [https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/471/1/015200324I\\_T\\_2018.pdf](https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/471/1/015200324I_T_2018.pdf)
- López, M. (2016). *Juego de roles como herramienta para fortalecer la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de 3 años del centro infantil del buen vivir Dr. Enrique Garcés de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, año 2015-2016*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio Institucional <https://n9.cl/3e095>

- Macías, M. (2002). *Las múltiples inteligencias según Howard Gardner*.  
<https://www.redalyc.org/pdf/213/21301003.pdf>
- Madrigal, M. (2007). Inteligencias múltiples: un nuevo paradigma. *Revista de medicina legal*, 81(98).  
[https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1409-00152007000200006](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-00152007000200006)
- Maza, N. (2016) Programa de juegos tradicionales en el desarrollo de inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 1563 Cristo Rey Amigo de los niños, Nuevo Chimbote. [Tesis para Licenciatura, Universidad Nacional del Santa].  
<http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3015/46269.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mendoza, B.; Suarez, I. (2008). Desarrollo De La Inteligencia Emocional Y De La Capacidad Para Establecer Relaciones Interpersonales E Intrapersonales. *Laurus*, 14(27).  
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892005.pdf>
- Montero, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico Educación. *Revista Educación*, 25 (2) pp. 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Manrique (2012), "Inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de 5° y 6° grado de primaria de la institución educativa de Ventanilla- Callao"
- Morón, C. (2010). La Inteligencia Emocional en la Infancia. *Temas para la Educación*, (9).  
<http://docplayer.es/36938284-La-inteligencia-emocional-en-la-infancia.html>
- Paredes, M. (2018). *Taller De Juegos Tradicionales para Desarrollar la Inteligencia Emocionales en los Niños y Niñas de 5 Años de edad de la Institución Educativa Particular Abraham Lincoln International School- Cercado*. [Tesis para Especialidad, Universidad Nacional San Agustín]. <https://n9.cl/ebyut>.
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. <https://n9.cl/eryqi>
- Baena, P. (2017). Metodología de la investigación (3a. ed.).  
[http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf)
- Tamayo A, y Restrepo, J. (2017). El Juego Como Mediación Pedagógica En La Comunidad De Una Institución De Protección, Una Experiencia Llena De Sentidos. *Revista*

*Latinoamericana de Estudios Educativos*. vol. 13, (1), pp. 105-128.  
<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

Vidaurre W. Montejo A. (2015) Programa de enseñanza basado en la inteligencia Emocional de Daniel Goleman para lograr un eficiente nivel académico en la asignatura de matemática básica en los estudiantes del i ciclo de la facultad de ciencias histórico sociales y educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.  
<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893>

Vintimilla, E. (2015). *La inteligencia emocional y su relación con el desarrollo de la empatía en los niños de 4 y 5 años de edad del centro de desarrollo infantil Safari kids Ambato-Ecuador*. [Tesis de fin de grado, Universidad Técnica de Ambato].  
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13758/1/TESIS%20ESTEFAN%c3%8dA%20VINTIMILLA%20MANCHENO.pdf>

# **ANEXOS**

## Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: Juegos colectivos para mejorar la inteligencia emocional, en niños(as) de 4 y 5 años – II.EE, N°1688, 304 Chimbote, 2021?

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES O ASPECTOS	INDICADORES	PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	MARCO TEÓRICO	INSTRUMENTOS	MÉTODOLÓGÍA
¿En qué medida, la aplicación de juegos colectivos mejora la Inteligencia Emocional, en niños(as) de 4 y 5 años – II.EE, N°1688, 304 Chimbote, 2021?	Experimentar la efectividad de los juegos colectivos para mejorar la inteligencia emocional, en niños(as) de 4 y 5 años – II.EE, N°1688, 304 Chimbote, 2021.	La aplicación adecuada de los juegos colectivos mejora la inteligencia, en los niños(as) 4 y 5 años – II.EE, N°1688, 304 Chimbote, 2021..	<b>VI:</b> <b>Los juegos colectivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos colectivos de patio</li> <li>Juegos colectivos de salón.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bailamos con el globo</li> <li>Jugamos con el ula-ula</li> <li>El huevo en la cuchara</li> <li>Abrazos musicales</li> <li>El ovillo</li> <li>El vendado</li> <li>El rey manda</li> <li>El juego de las sillas</li> <li>El vasito loco</li> <li>Encestamos la pelota</li> <li>Emparejamos las emociones</li> </ul>	<p>En qué medida los juegos colectivos mejoran la inteligencia intrapersonal en los niños(as) de 4 y 5 años – II.EE, N°1688, 304 Chimbote, 2021?</p> <p>En qué medida los juegos colectivos mejoran la inteligencia interpersonal en los niños(as) de 4 y 5 años – II.EE, N°1688, 304 Chimbote, 2021?</p>	<p>Identificar el nivel de eficiencia de los juegos colectivos en la mejora de la inteligencia intrapersonal en los niños(as) de 4 y 5 años – II.EE, N°1688, 304 Chimbote, 2021?</p> <p>Identificar el nivel de mejora de la inteligencia interpersonal por la aplicación de los juegos colectivos en los niños de 4 y 5 años de educación inicial en las Instituciones de Educación Inicial N°1688, 1549 Nuevo Chimbote, ¿2018?</p>	<p>La aplicación adecuada de los juegos colectivos, mejoran la inteligencia intrapersonal en los niños(as) de 4 y 5 años – II.EE, N°1688, 304 Chimbote, 2021?</p> <p>La aplicación adecuada de los juegos colectivos, mejoraran la inteligencia interpersonal en los niños(as) de 4 y 5 años – II.EE, N°1688, 304 Chimbote, 2021?</p>	<p><b>Para la VI:</b></p> <p>El juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Etimología</li> <li>✓ Concepciones</li> <li>✓ Características</li> <li>✓ Tipos</li> <li>✓ Importancia</li> <li>✓ Etapas</li> <li>✓ Factores</li> <li>✓ Teorías sobre el juego</li> </ul>	<p><b>Para la VI:</b></p> <p>• <b>Técnica:</b></p> <p>Observación</p> <p>• <b>Instrumento:</b></p> <p>Ficha de observación</p>	<p>• <b>Tipo de Inv.:</b></p> <p>Cuantitativo Experimental</p> <p>• <b>Diseño:</b></p> <p>Pre test y post test con un solo grupo</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">O1...X...O2</div> <p>• <b>Población:</b></p> <p>Los niños y niñas de 4 y 5 años de Educación Inicial del aula talentosos y cariñosos de la I.E.I. N° 1688 y 304, Chimbote, 2021.</p> <p>• <b>Muestra:</b></p> <p>Los niños y niñas de 4 y 5 años de Educación Inicial del aula amistad de la I.E.I. N° 1688 y 304. Chimbote, 2021.</p> <p>• <b>Método:</b></p> <p>Observación</p>

			<p><b>VD:</b> Inteligencia emocional</p>	<p>* Inteligencia intrapersonal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Reconocer emociones y sus consecuencias</li> <li>▪ Reconocer el tiempo de una crisis emocional.</li> <li>▪ Iniciativa para el logro de objetivos</li> <li>▪ Optimismo para resolver contratiempos.</li> <li>▪ Identificar lo que sienten los demás.</li> <li>▪ Capacidad de inspirar y guiar a los demás</li> <li>▪ Saber escuchar y transmitir mensajes</li> </ul> <p>*Inteligencia interpersonal.</p>				<p><b>Para la VD:</b> La inteligencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Etimología</li> <li>✓ Concepciones</li> <li>✓ Formas de inteligencia</li> <li>✓ Desarrollo de la inteligencia</li> </ul> <p>Teorías de la Inteligencia Emocional de Daniel Goleman:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Concepciones</li> <li>✓ Naturaleza</li> <li>✓ Cualidades</li> <li>✓ Aspectos</li> <li>✓ Componentes</li> </ul>	<p><b>Para la VD:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Técnica</b> Evaluación de comprobación.</li> <li>• <b>Instrumento:</b> Pre test y post test de la inteligencia emocional Emocional.</li> </ul>	
--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--



## **Anexo 2: Instrumentos para recolectar los datos**

### **FICHA DE OBSERVACIÓN DE INTELIGENCIA EMOCIONAL**

#### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1 Institución Educativa: N° 1688,304

1.2 Sección .....

1.3 Apellidos y nombres.....

1.4 Fecha de aplicación.....

El instrumento permitirá conocer y determinar el nivel porcentual de inteligencia emocional que presentan los niños y niñas de 4,5 años de edad de Educación Inicial; es decir, los estados emocionales que poseen cada uno de ellos, teniendo como referencia su actuación en su mundo escolar; asimismo, permitirá obtener el porcentaje de características de madurez y grado de autodesarrollo de los mismos.

Esta guía de observación se formuló en base a las cinco áreas de la inteligencia emocional de Goleman. Las preguntas fueron elaboradas en un lenguaje sencillo de manera que se entienda y se conteste de acuerdo a la realidad. En total son sesenta, doce para cada uno de los componentes. Cada pregunta puede ser respondida de la manera más sincera escogiendo con una “x” dentro del casillero las posibilidades de: nunca, a veces, casi siempre y siempre, que son evaluadas entre 0 y 3 puntos respectivamente.

#### **Instrucciones:**

Lee con detenimiento y responde con sinceridad cada una de las afirmaciones que se presentan, escribiendo una (X) en el casillero que representa la valoración que le das a cada una de ellas.

Valoraciones para cada ítem:

- |                |          |
|----------------|----------|
| ❖ Siempre      | 3 puntos |
| ❖ Casi siempre | 2 puntos |
| ❖ A veces      | 1 punto  |
| ❖ Nunca        | 0 puntos |

Dimensión :	<b>Inteligencia intrapersonal</b>	Siempre	Casi Siempre	A Veces	Nunca	Puntaje máximo
Indicador:	Reconocer emociones y sus consecuencias					
	1. Reconoce cuando está triste o enojado.					
	2. Menciona las emociones que experimenta (triste, alegría, miedo, enojo)					
	3. Expresa lo que siente usando gestos y movimientos corporales.					
	4. Identifica las acciones que le hacen sentir alegre o temeroso.					

Dimensión	<b>Inteligencia intrapersonal</b>	Siempre	Casi Siempre	A Veces	Nunca	Puntaje máximo
Indicador	Reconocer el tiempo de crisis emocional					
	1. Dice lo que siente y las argumenta.					
	2. Se sostiene y evita agredir a sus compañeros frente a una situación de conflicto.					
	3. Acepta sugerencias para resolver conflictos y las aplica.					
	4. Evita situaciones desagradables.					

Dimensión	<b>Inteligencia interpersonal</b>	Siempre	Casi Siempre	A Veces	Nunca	Puntaje máximo
Indicador	<b>Iniciativa para el logro de objetivos</b>					
	1. Expresa sus ideas para lograr metas comunes.					
	2. Actúa con alegría en la elaboración de sus productos.					
Indicador	Optimismo para resolver contratiempos					
	3. Es persistente cuando las cosas no le salen bien.					
	4. Se esfuerza para alcanzar metas comunes.					

Dimensión	<b>Inteligencia interpersonal</b>	Siempre	Casi Siempre	A Veces	Nunca	Puntaje máximo
Indicador	Identificar lo que sienten los demás					
	5- Expresa las emociones que sienten sus compañeros para evitar conflictos.					
	6. Ayuda a sus compañeros que lo necesitan.					
	7. Escucha con atención las opiniones de los demás.					
	8. Evita burlarse de sus compañeros cuando se encuentran en situaciones difíciles.					

Dimensiones	<b>Inteligencia interpersonal</b>	Siempre	Casi Siempre	A Veces	Nunca	Puntaje máximo
Indicador	<b>Capacidad de inspirar y guiar a los demás</b>					
	9. Orienta a sus compañeros hacia la consecuencia de tareas.					
	10. Respeta los acuerdos establecidos según las metas.					
Indicador	Saber escuchar y transmitir mensaje					
	11. Conversa con sus compañeros para llegar a acuerdos.					
	12. Escucha a sus compañeros sin interrumpirlo.					

### Anexo 3: Base de datos del pre test y post test

-Base de datos del pre test

ESTUDIANTES	RECONOCER EMOCIONES Y SUS CONSECUENCIAS				RECONOCE EL TIEMPO DE CRISIS EMOCIONAL				TOTAL	INICIATIVA PARA EL LOGRO DE OBJETIVOS		OPTIMISMO PARA RESOLVER CONTRATIEMPOS		IDENTIFICAR LO QUE SIENTEN LOS DEMÁS				CAPACIDAD DE INSPIRAR Y GUIAR A LOS DEMÁS		SABER ESCUCHAR Y TRANSMITIR MENSAJE		TOTAL	TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	2	1	2	1	1	2	1	2	12	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	18	30
2	2	1	1	2	2	2	1	2	13	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	21	34
3	2	2	2	1	2	2	1	2	14	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	19	33
4	2	2	2	1	2	1	1	2	13	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	19	32
5	2	1	2	2	2	2	2	1	14	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	18	32
6	2	2	1	1	2	2	1	2	13	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	23	36
7	2	2	1	2	2	1	1	1	12	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	19	28
8	2	1	1	2	2	1	1	1	11	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	21	32
9	2	2	1	1	1	2	1	1	11	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	22	33
10	2	2	2	2	2	2	1	1	14	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	18	32
11	2	2	2	2	2	1	1	1	13	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	19	32
12	2	2	1	2	2	2	2	2	15	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	22	37
13	2	2	1	0	2	1	1	0	9	2	2	1	0	2	2	2	1	2	2	2	1	19	28
14	2	1	1	2	2	2	2	1	13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	23	36
15	2	1	2	2	2	2	2	2	15	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	21	36
16	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	21	37
17	2	2	2	2	2	2	1	1	14	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	22	36
18	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	22	38
19	2	2	2	2	2	2	2	1	15	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	21	36
20	2	2	2	1	2	2	2	2	15	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	20	35

1	0	1	0	1	0	0	0	0	2	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	5	7
2	2	1	2	2	2	2	1	1	13	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	17	30	
3	1	1	1	1	1	0	1	0	6	1	1	2	1	1	1	1	1	1	0	1	12	18	
4	1	0	0	1	0	2	1	1	6	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7	13
5	0	0	2	1	0	2	0	0	5	0	1	0	1	2	1	0	2	0	1	0	1	9	14
6	1	1	0	1	1	2	2	2	10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11	21
7	1	1	1	1	1	1	0	1	7	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	9	16
8	0	1	0	1	0	1	1	1	5	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	5	10
9	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	12
10	1	0	1	1	1	2	1	1	8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	19
11	1	1	2	1	1	1	0	1	8	1	2	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	7	15
12	1	0	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	19
13	1	1	0	1	1	0	0	0	4	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	6	10
14	1	0	1	1	0	1	1	1	6	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	8	14
15	2	1	1	1	1	0	0	0	6	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	8
16	1	1	2	1	1	1	0	0	7	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	5	12
17	0	0	1	1	1	2	1	0	6	2	2	2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14	20
18	0	0	1	1	0	1	0	1	4	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	4	8
19	0	0	1	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2	4
20	0	0	0	0	1	0	1	0	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	13
21	1	1	1	1	0	0	1	0	5	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	7	12
22	1	1	0	0	0	1	0	2	5	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	13
23	1	1	2	1	1	0	0	1	7	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	17	24
24	0	0	1	1	0	1	1	0	4	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	4	8
25	1	1	0	0	0	2	0	1	5	0	1	0	0	1	1	0	2	0	1	0	1	7	12
26	0	0	0	1	0	1	0	1	3	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	3	6

-Base de datos del pos test

ESTUDIANTES	INTRAPERSONAL								INTERPERSONAL												TOTAL	TOTAL		
	RECONOCER EMOCIONES Y SUS CONSECUENCIAS				RECONOCE EL TIEMPO DE CRISIS EMOCIONAL				TOTAL	INICIATIVA PARA EL LOGRO DE OBJETIVOS		OPTIMISMO PARA RESOLVER CONTRATIEMPOS		IDENTIFICAR LO QUE SIENTEN LOS DEMÁS				CAPACIDAD DE INSPIRAR Y GUIAR A LOS DEMÁS		SABER ESCUCHAR Y TRANSMITIR MENSAJE			TOTAL	
	1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19				20
1	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35	59
2	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35	59
3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	60
4	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35	59
5	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35	59
6	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35	59
7	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	60
8	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	60
9	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35	59
10	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	35	59
11	3	3	3	3	3	2	3	3	23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	35	58
12	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	60
13	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	60
14	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	34	58
15	3	3	3	3	3	3	2	3	23	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	34	57

16	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	35	59	
17	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	34	58	
18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	60	
19	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	60	
20	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	60	
21	1	3	1	2	2	1	1	2	13	2	3	1	3	3	1	1	1	1	2	1	1	20	33
22	3	2	3	2	3	2	2	2	19	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	30	49
23	2	2	3	2	2	2	2	2	17	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	25	42
24	3	2	2	2	1	3	2	2	17	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	3	3	24	41
25	2	2	3	2	1	3	1	1	15	1	3	2	2	3	2	2	3	1	2	3	2	26	41
26	3	2	2	2	2	3	3	3	20	3	2	2	2	1	3	3	2	2	2	3	2	27	47
27	2	2	2	3	3	2	2	2	18	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	22	40
28	1	1	1	2	1	2	3	2	13	2	2	1	3	1	2	2	3	1	1	2	2	22	35
29	2	2	2	2	1	1	1	1	12	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	24	36
30	2	1	2	2	2	3	2	2	16	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	24	40
31	2	2	3	2	2	2	1	2	16	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	19	35
32	2	1	2	2	2	2	2	2	15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	39
33	2	2	2	2	2	1	1	1	13	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	18	31
34	2	1	2	2	1	2	2	2	14	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	20	34
35	3	2	2	2	2	1	1	1	14	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	16	30
36	2	2	3	2	2	2	1	1	15	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	19	34
37	1	1	2	2	2	3	2	1	14	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	25	39
38	1	1	2	2	1	2	1	2	12	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	16	28
39	1	1	2	1	1	2	1	1	10	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	16	26
40	1	1	1	1	2	1	2	1	10	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	23	33
41	2	2	2	2	1	1	2	1	13	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	19	32

42	2	2	1	1	1	2	1	3	13	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	21	34
43	2	2	3	2	2	1	1	2	15	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	43
44	2	1	2	2	1	2	2	1	13	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	16	29
45	2	2	1	1	1	2	1	2	12	1	2	1	1	2	2	1	3	1	1	1	2	18	30	
46	1	1	1	2	1	2	1	2	11	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	15	26

## Anexo 4: Actividades de aprendizaje

### TALLER N° 01

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E: N.º 304 / N° 1688
- 1.2. LUGAR: Trapecio / 1° de Agosto
- 1.3. EDAD: 4 años
- 1.4. SECCION: “Los talentosos”
- 1.5. DOCENTE: Sara López Tello / Marlene Díaz
- 1.6. PRACTICANTE: Nuñez Chavez Alessandra / Yennifer Abarca A.

#### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Bailamos con el globo”

Tipo de juego a aplicar	Desempeño	Evidencia	Instrumento
JUEGO colectivo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Mantener la calma en una situación de presión  Dialoga con la docente expresando sus emociones	Escala de actitudes.

#### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<b>Asamblea:</b> Iniciamos la asamblea con la canción llamada “si tú tienes muchas ganas” para poder llamar su atención Después de ello le comentaremos a los niños y niñas que le día de hoy realizaremos un juego llamado: “Bailando con el globo” que consiste en que los niños tendrán que buscar su pareja, para que puedan moverse al ritmo de la música, con la dificultad que tendrán que bailar con un globo pegado a la frente Acordamos las normas de convivencias para trabajar en armonía	Sillas globo canciones	10 min
DESARROLLO	<b>Desarrollo de la expresividad motriz</b>	Máscaras	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les explicaremos a los niños que saldremos a jugar al patio del colegio</li> <li>• Después de ello cantaremos la canción el marinero baila para buscar su pareja de cada uno de ellos.</li> <li>• Después de haber encontrado a su pareja la docente les entregara el globo a cada equipo orientándoles que lo deben colocar en su frente.</li> <li>• Luego los niños empezaran a mover su cuerpo al ritmo de la música, teniendo en cuenta de que no deben dejar caer el globo</li> <li>• La pareja que haya conseguido moverse al ritmo de la canción si haber dejado caer el globo es el ganador</li> </ul> <p><b>Relajación</b> Después de haber culminado con la actividad, les pediremos a los niños que se sienten en el patio para realizar la dinámica del “globo”, que consiste en que los niños se inflan los mas que puedan como un globo y después se vuelven a desinflar y se comienzan a tirarse al suelo.</p> <p><b>Expresión grafico plástico</b> Ingresaremos al aula y les brindaremos una hoja boom donde explicaremos que tienen que dibujar la parte que más les gusto de la actividad realizada el día de hoy</p>	De los animales Fondo de paisaje Título del cuento Bolsa sorpresa	35 min
CIERRE	<p><b>Cierre</b> En asamblea socializan lo jugado, respondiendo las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo se llamó el juego?, ¿Con quiénes jugamos?, ¿Qué materiales utilizamos?, etc.</p>	Diálogo	5 min

○ ¿Qué aspectos significativos se dieron durante el taller?

○ ¿Qué aspectos no se lograron o salieron como estaba previsto?, ¿Por qué?

○ ¿Qué aspectos debo mejorar en los siguientes talleres?

### Escala de actitudes-Taller N° 01

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **I.E** : N° 304, N° 1688  
 1.2. **LUGAR** : TRAPECIO / 1° De Agosto  
 1.3. **EDAD** : 4 años  
 1.4. **SECCIÓN** : “Los TALENTOSOS” / “Cariñositos”  
 1.5. **DOCENTE** : Sara López Tello / Marlene Díaz  
 1.6. **PRACTICANTE** : Alessandra Nuñez Chavez / Jennifer Abarca A.

DESEMPEÑO		Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.					
EVIDENCIAS		Mantener la calma en una situación de presión			Dialoga con la docente expresando sus emociones		
N°	NOMBRES	Mantiene la calma	Tiene dificultades para mantener la calma	No mantiene la calma	Dramatiza los personajes haciendo uso de su expresión corporal y oral.	Dramatiza los personajes con ciertas limitaciones con su expresión corporal y oral.	Presenta muchas limitaciones en su expresión corporal y oral para dramatizar los personajes
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							

## TALLER N° 02

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E: N° 304 / 1688
- 1.2. LUGAR: Trapecio / 1° de Agosto
- 1.3. EDAD: 4 años
- 1.4. SECCION: “Los talentosos” / “Cariñositos”
- 1.5. DOCENTE: Sara López Tello / Marlene Díaz
- 1.6. PRACTICANTE: Nuñez Chavez Alessandra /Yennifer Abarca A.

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “jugamos con ula - ula”

### III. FECHA: 09/10/2021

Tipo de juego a aplicar	Desempeño	Evidencia	Instrumento
JUEGO colectivo	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo	Trabajar en equipo  Utiliza técnica de comunicación eficaz	Escala de actitudes.

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><b>Asamblea:</b> Iniciamos la asamblea mostrándole a los niños y niñas los materiales que utilizaremos (ula- ula) Se realizará las siguientes preguntas: ¿Cómo se llamará este objeto? ¿Para que servirá? ¿Qué podemos hacer con en ella? ¿A qué podemos jugar con ella? Escuchas y anotamos sus respuestas Les contaremos que el día de hoy realizaremos un juego llamado: “Abrazos musicales” donde utilizaremos el ula ula Acordamos las normas de convivencias para trabajar en armonía</p>	Sillas Ula ula	10 min
DESARROLLO	<p><b>Desarrollo de la expresividad motriz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les contaremos a los niños que saldremos a jugar al patio</li> <li>• Después de ello al ritmo de la canción se les pedirá a los niños que busquen su pareja</li> </ul>	Patio Ula ula Música Usb	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Después de haber encontrado a su pareja la docente les entregara el ula-ula orientándoles que deberán estar dentro de ella.</li> <li>• Cuando escuchen la canción cada pareja deberá bailar al ritmo de la música sin salirse de ella, al parar la música cada pareja deberá buscar y agruparse con otra pareja que desee y colocarse dentro del ula-ula.</li> <li>• (una encima de otra, funcionando como una)</li> <li>• El juego continuo hasta que el mayor número de participantes este dentro del único aro.</li> <li>• El propósito de este juego es que los niños trabajen en equipo, conversando y coordinando entre ellos.</li> </ul> <p>• <b>Relajación</b> Después de haber culminado con la actividad les pediremos a los niños que se imaginen que son una muñeca esta con sueño y empieza a caer su cabeza, luego su brazo, luego sus piernas se desvanecen ya así sucesivamente hasta que su cuerpo pueda relajarse.</p> <p><b>Expresión grafico plástico</b> Ingresaremos al aula y les brindaremos una hoja boom donde explicaremos que tienen que dibujar la parte que más les gusto de la actividad realizada el día de hoy</p>	Niños y niñas Docente  Hojas boom Colores Plumones	35 min
CIERRE	<p><b>Cierre</b> En asamblea socializan lo jugado, respondiendo las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo se llamó el juego?, ¿Con quiénes jugamos?, ¿Qué materiales utilizamos?, etc.</p>	Diálogo	5 min

○ ¿Qué aspectos significativos se dieron durante el taller?

○ ¿Qué aspectos no se lograron o salieron como estaba previsto?, ¿Por qué?

○ ¿Qué aspectos debo mejorar en los siguientes talleres?

## Escala de actitudes-Taller N° 02

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **I.E** : N° 304 / N° 1688  
 1.2. **LUGAR** : TRAPECIO / 1° de Agosto  
 1.3. **EDAD** : 4 años  
 1.4. **SECCIÓN** : “Los TALENTOSOS” / “Cariñositos”  
 1.5. **DOCENTE** : Sara López Tello / Marlene Díaz  
 1.6. **PRACTICANTE** : Alessandra Nuñez Chavez / Yennifer Abarca A.

DESEMPEÑO		Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo					
EVIDENCIAS		Trabajar en equipo			Utiliza técnica de comunicación eficaz		
N°	NOMBRES	Trabaja en equipo	Tiene dificultades para trabajar en equipo	No trabaja en equipo	Utiliza una buena comunicación eficaz.	Se comunica con ciertas limitaciones.	Presenta muchas limitaciones en comunicarse.
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							

### TALLER N° 03

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **I.E:** 1688 / 304
- 1.2. **LUGAR:** 1° De Agosto / Trapecio
- 1.3. **EDAD:** 5 años
- 1.4. **SECCION:** “Cariñositos” / “Talentosos”
- 1.5. **DOCENTE:** Marlene Díaz / Fanny López
- 1.6. **PRACTICANTE:** Abarca Alvarez Yennifer / Nuñez Chavez A lessandra

#### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “EL HUEVO EN LA CUCHARA”

Tipo de juego a aplicar	Desempeño	Evidencia	Instrumento
JUEGO COLECTIVO	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo	Mantiene la calma en situaciones de presión  Sabe cómo controlar y manejar las situaciones difíciles	Escala de actitudes.

#### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><b>Asamblea:</b> Iniciamos la con el juego “el rey manda” que consiste en que los niños realizan diferentes tipos de actividades que indicara la docente. Se realizará las siguientes preguntas: ¿Quién será el rey? ¿Qué mandara el rey? ¿Podremos hacer todo lo que el rey nos pida? -Escuchas y anotamos sus respuestas Les contaremos que el día de hoy realizaremos un juego llamado: “el huevo en la cuchara” donde cada niño utilizara una cuchara y un huevo Acordamos las normas de convivencias para trabajar en armonía</p>	Cuchara Huevos Niños Silla corona	10 min
DESARROLLO	<p><b>Desarrollo de la expresividad motriz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les contaremos a los niños que saldremos a jugar al patio</li> </ul>	Patio Huevo	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada niño colocara el huevo en su cuchara al sonar el silbato comenzara el juego</li> <li>• Los niños tendrán que pasar diferentes obstáculos para poder llegar a la meta sin que el huevo se caiga</li> <li>• Allí mismo la docente les dará algún tipo de indicaciones mientras realizan el juego (dar vueltas, que se coloque en cuclillas, etc.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego terminar cuanto todos los niños hayan superado los obstáculos y no hayan dejado caer el huevo</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Relajación</b> Después de haber culminado con la actividad les pediremos que sienten en semicírculo para poder realizar la técnica de la respiración (inhala y exhala) De esa podrán relajar su cuerpo</li> </ul> <p><b>Expresión gráfico plástico</b> Ingresaremos al aula y les brindaremos una hoja boom donde explicaremos que tienen que dibujar la parte que más les gusto de la actividad realizada el día de hoy</p>	<p>Cuchara Música Ula-ula Conos Silbato</p> <p>Hojas boom Colores Plumones</p>	<p>35 min</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>Cierre</b> En asamblea socializan lo jugado, respondiendo las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo se llamó el juego?, ¿Con quiénes jugamos?, ¿Qué materiales utilizamos?, etc.</p>	<p>Diálogo</p>	<p>5 min</p>

○ ¿Qué aspectos significativos se dieron durante el taller?

○ ¿Qué aspectos no se lograron o salieron como estaba previsto?, ¿Por qué?

○ ¿Qué aspectos debo mejorar en los siguientes talleres?

### Escala de actitudes-Taller N° 03

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **I.E** : N° 304 / 1688
- 1.2. **LUGAR** : TRAPECIO / 1° de Agosto
- 1.3. **EDAD** : 4 años
- 1.4. **SECCIÓN** : “Los TALENTOSOS” “Cariñositos”
- 1.5. **DOCENTE** : Sara López Tello Marlene Díaz
- 1.6. **PRACTICANTE** : Alessandra Nuñez Chavez / Yennifer Abarca

DESEMPEÑO		Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo					
EVIDENCIAS		Mantiene la calma en situaciones de presión			Sabe cómo controlar y manejar las situaciones difíciles		
N°	NOMBRES	Mantiene la calma	Tiene dificultades para mantener la calma	No mantiene la calma	Controla las situaciones difíciles	Tiene dificultades para controlar las situaciones difíciles	No controla las situaciones difíciles
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							



## TALLER N° 04

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **I.E:** 304 / 1688
- 1.2. **LUGAR:** TRAPECIO / 1° De Agosto
- 1.3. **EDAD:** 4 años
- 1.4. **SECCION:** “Talentosos” “Cariñosito”
- 1.5. **DOCENTE:** Sara López Tello / Marlene Díaz
- 1.6. **PRACTICANTE:** Nuñez Chavez Alessandra / Yennifer A.

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “ABRAZOS MUSICALES”

Tipo de juego a aplicar	Desempeño	Evidencia	Instrumento
JUEGO COLECTIVO	Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.	Se relaciona eficazmente con sus compañeros  Utiliza técnicas de comunicación eficaces	Escala de actitudes.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><b>Asamblea:</b> Iniciamos la asamblea reuniendo a todos los niños y niñas en asamblea para poder realizar las explicaciones de la actividad Donde le vamos a explicar que realizaremos un juego llamado “ABRAZOS MUSICALES” y preguntaremos ¿Qué creen que realizaremos? ¿Con que música desean bailar? – escuchamos y anotamos sus respuestas</p>	Pizarra Plumones Diálogo	10 min
DESARROLLO	<p><b>Desarrollo de la expresividad motriz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenzamos la actividad con la breve explicación, les dirá que cuando empiece a sonar la música ellos bailaran muy alegremente</li> <li>• Al terminar la canción nos abrazaremos con el amigo que este cerca de nosotros, el abrazo durara mínimo un minuto</li> </ul>	Parlantes USB Niños y niñas	35 min

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La canción comenzara a sonar otra vez y ellos se soltarán y seguirán bailando</li> <li>• La canción volverá a parar y ellos se abrazarán otra vez, pero con otro amigo ya no con el mismo</li> <li>• El juego terminara cuando todos los niños se hayan abrazado, nadie se debe quedar sin dejar de recibir su abrazo</li> <li>• <b>Relajación</b> Después de haber culminado con la actividad les pediremos a los niños que se sienten uno detrás de otro, donde les explicamos que ellos están muy cansados y tendrán que hacerles masajes a sus compañeros, pasado un breve tiempo, intercambian de posición y seguirán con los masajes y así hasta que se hayan relajado completamente</li> <li>• <b>Expresión grafico plástico</b> Ingresaremos al aula y les brindaremos una hoja boom donde explicaremos que tienen que dibujar la parte que más les gusto de la actividad realizada el día de hoy</li> </ul>	Dialogo	
CIERRE	<p><b>Cierre</b> En asamblea socializan lo jugado, respondiendo las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo se llamó el juego?, ¿les gusto abrazar al compañero?, ¿Qué materiales utilizamos?, etc.</p>	Diálogo	5 min

○ ¿Qué aspectos significativos se dieron durante el taller?

○ ¿Qué aspectos no se lograron o salieron como estaba previsto?, ¿Por qué?

○ ¿Qué aspectos debo mejorar en los siguientes talleres?

**Escala de actitudes-Taller N° 04**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. **I.E** : N° 304 / 1688
- 1.2. **LUGAR** : TRAPECIO / 1° de Agosto
- 1.3. **EDAD** : 4 años
- 1.4. **SECCIÓN** : “Los Talentosos” “Cariñositos”
- 1.5. **DOCENTE** : Sara López Tello / Marlene Díaz
- 1.6. **PRACTICANTE** : Alessandra Nuñez Chavez / Yennifer A.

<b>DESEMPEÑO</b>		Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo					
<b>EVIDENCIAS</b>		Mantiene la calma en situaciones de presión			Sabe cómo controlar y manejar las situaciones difíciles		
<b>N°</b>	<b>NOMBRES</b>	Mantiene la calma	Tiene dificultades para mantener la calma	No mantiene la calma	Controla las situaciones difíciles	Tiene dificultades para controlar las situaciones difíciles	No controla las situaciones difíciles
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

## TALLER N° 05

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **I.E:** 304 / 1688
- 1.2. **LUGAR:** TRAPECIO / 1° de Agosto
- 1.3. **EDAD:** 4 años
- 1.4. **SECCION:** "TALENTOSOS" / "Cariñositos"
- 1.5. **DOCENTE:** SARA LOPEZ TELLO / Marlene Díaz
- 1.6. **PRACTICANTE:** Nuñez Chavez Alessandra / Yennifer A.

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "EL OVILLO"

Tipo de juego a aplicar	Desempeño	Evidencia	Instrumento
JUEGO COLECTIVO	Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.	Se relaciona eficazmente con sus compañeros  Usa el dialogo para transmitir ideas y pensamientos	Escala de actitudes.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<b>Asamblea:</b> Iniciamos la asamblea reuniendo a todos los niños y niñas en asamblea para cantar "ritmo a GO-GO" y así poder llamar su atención Después de ellos le vamos a explicar que realizaremos un juego llamado "EL JUEGO DEL OVILLO" les explicaremos en que consiste el juego Recordaremos las normas para trabajar en armonía	Pizarra Plumones Diálogo	10 min
DESARROLLO	<b>Desarrollo de la expresividad motriz</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes de comenzar con la actividad nos reuniremos en asamblea formando un círculo</li> <li>• Comenzamos la actividad con la breve explicación, que la docente tendrá un ovillo de hilo en la mano donde tendrá que lanzar ese ovillo a otra persona, mientras lo va</li> </ul>	Parlantes USB	

	<p>lanzando reconocerá lo positivo de esa persona sin soltar el ovillo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Después el otro niño realizara exactamente lo mismo sin soltar el ovillo de hilo</li> <li>• Terminaremos el juego cuando todos hagamos cogido el ovillo de hilo formando una tela de araña, pero con el ovillo de hilo</li> </ul> <p>• <b>Relajación</b> Después de haber culminado con la actividad les pediremos a los niños recoger el ovillo de hilo y le preguntaremos ¿le gusto lo que el compañero hablo sobre ustedes? ¿Qué hemos formado al terminar el juego?</p> <p><b>Expresión grafico plástico</b> Ingresaremos al aula y les brindaremos una hoja boom donde explicaremos que tienen que dibujar la parte que más les gusto de la actividad realizada el día de hoy</p>	Niños y niñas Dialogo	35 min
CIERRE	<p><b>Cierre</b> En asamblea socializan lo jugado, respondiendo las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo se llamó el juego?, ¿les gusto jugar con el ovillo de hilo?, ¿Qué materiales utilizamos?, etc.</p>	Diálogo	5 min

○ ¿Qué aspectos significativos se dieron durante el taller?

○ ¿Qué aspectos no se lograron o salieron como estaba previsto?, ¿Por qué?

○ ¿Qué aspectos debo mejorar en los siguientes talleres?

**Escala de actitudes-Taller N° 05**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. **I.E** : N° 304 / 1688
- 1.2. **LUGAR** : TRAPECIO / 1 de agosto
- 1.3. **EDAD** : 4 años
- 1.4. **SECCIÓN** : “Los Talentosos” “Cariñosos”
- 1.5. **DOCENTE** : Sara López Tello / Marlene Díaz
- 1.6. **PRACTICANTE** : Alessandra Nuñez Chavez

<b>DESEMPEÑO</b>		Expresa sus sensaciones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego					
<b>EVIDENCIAS</b>		Se relaciona eficazmente con sus compañeros			Usa el dialogo para transmitir ideas y pensamientos		
<b>N°</b>	<b>NOMBRES</b>	Trabaja con sus compañeros	Tiene dificultades para trabajar con sus compañeros	No le gusta trabajar en grupo	Expresa sus sentimientos	Tiene limitaciones para expresar sus sentimientos	Presenta muchas dificultades para expresar sus sentimientos
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

## TALLER N° 06

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **I.E:** 304 / 1688
- 1.2. **LUGAR:** TRAPECIO / 1° de Agosto
- 1.3. **EDAD:** 4 años
- 1.4. **SECCION:** "TALENTOSOS" / "Cariñositos"
- 1.5. **DOCENTE:** SARA LOPEZ TELLO / Marlene Díaz
- 1.6. **PRACTICANTE:** Nuñez Chavez Alessandra / Yennifer A.

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "EL VENDADO"

Tipo de juego a aplicar	Desempeño	Evidencia	Instrumento
JUEGO COLECTIVO	Realiza acciones y juego de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse hacer giros y patear y lanzar pelotas, etc.- en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio la superficie y los objetos como regulando su fuerza, velocidad y concierto control de su equilibrio.	Mantener la calma en una situación de presión.  Demuestra seguridad en diferentes situaciones	Escala de actitudes.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<b>Asamblea:</b> Iniciamos la asamblea con la canción llamada "adivina adivina" Después de ellos le comentaremos a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos un juego llamado: "el vendado" ¿en qué crees que consiste este juego? ¿Qué utilizaremos? ¿Alguna vez jugaron este juego? escuchamos y anotamos sus respuestas. Acordamos las normas de convivencia para trabajar en armonía	Silla Canciones	10 min
DESARROLLO	<b>Desarrollo de la expresividad motriz</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les contaremos que saldremos al patio a realizar el juego.</li> <li>• Antes de ello escogeremos al niños o niña que será el que estará vendado</li> </ul>	Venda	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El resto de niños se pondrán en círculo y el vendado estará en el medio del círculo.</li> <li>• Cantaremos la canción arroz con leche junto a los y cuando la docente las indique dejarán de cantar y todos estarán en silencio.</li> <li>• Luego del vendado se acercarán a unos de sus compañeros y adivinaras quien es.</li> <li>• La docente le pide que toque a su compañero y le pregunta ¿es niño o niña? ¿Quién crees que es?</li> <li>• Si el vendado adivino quién es su compañero se intercambiarán los roles</li> </ul> <p>• <b>Relajación</b> Después de haber culminado con la actividad les pediremos a los niños que se sienten en el patio para realizar la dinámica de la arañita</p> <p><b>Expresión grafico plástico</b> Ingresaremos al aula y le brindaremos una hoja boom donde explicaremos que tienen que dibujar la parte que más les gusto de la actividad</p>	Antifaz Canción Hojas Colores	35 min
CIERRE	<p><b>Cierre</b> En asamblea socializan lo jugado, respondiendo las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo se llamó el juego? ¿Qué materiales utilizamos?, etc.</p>	Diálogo	5 min

○ ¿Qué aspectos significativos se dieron durante el taller?

○ ¿Qué aspectos no se lograron o salieron como estaba previsto?, ¿Por qué?

○ ¿Qué aspectos debo mejorar en los siguientes talleres?



### Escala de actitudes-Taller N° 06

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **I.E** : N° 304 / 1688
- 1.2. **LUGAR** : TRAPECIO / 1 de agosto
- 1.3. **EDAD** : 4 años
- 1.4. **SECCIÓN** : “Los Talentosos” “Cariñosos”
- 1.5. **DOCENTE** : Sara López Tello / Marlene Díaz
- 1.6. **PRACTICANTE** : Alessandra Nuñez Chavez / Yennifer abarca A.

DESEMPEÑO		Realiza acciones y juego de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse hacer giros y patear y lanzar pelotas, etc.- en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio la superficie y los objetos como regulando su fuerza, velocidad y concierto control de su equilibrio.					
EVIDENCIAS		Mantener la calma en una situación de presión.			Demuestra seguridad en diferentes situaciones		
N°	NOMBRES	Trabaja con sus compañeros	Tiene dificultades para trabajar con sus compañeros	No le gusta trabajar en grupo	Expresa sus sentimientos	Tiene limitaciones para expresar sus sentimientos	Presenta muchas dificultades para expresar sus sentimientos
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

## TALLER N° 07

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **I.E:** 304 / 1688
- 1.2. **LUGAR:** TRAPECIO / 1° de Agosto
- 1.3. **EDAD:** 4 años
- 1.4. **SECCION:** “TALENTOSOS” / “Cariñositos”
- 1.5. **DOCENTE:** SARA LOPEZ TELLO / Marlene Díaz
- 1.6. **PRACTICANTE:** Nuñez Chavez Alessandra / Yennifer A.

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “QUE PASE EL REY”

Tipo de juego a aplicar	Desempeño	Evidencia	Instrumento
JUEGO COLECTIVO	Realiza acciones y juego de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse hacer giros y patear y lanzar pelotas, etc.- en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio la superficie y los objetos como regulando su fuerza, velocidad y concierto control de su equilibrio.	Mantener la calma en una situación de presión.  Dialoga con la docente expresando sus emociones	Escala de actitudes.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<b>Asamblea:</b> Iniciamos la asamblea con la canción llamada “si tú tienes muchas ganas de aplaudir” para poder llamar su atención Después de ello le comentaremos q los niños y niñas que el día de hoy realizaremos un juego llamado: “que pase el rey” comentamos con ellos ¿de qué creen que se tratara este juego? ¿Quiénes podrán jugar? Escuchamos la respuesta de los niños. Acordamos la norma de convivencia escuchando la propuesta de los niños y niñas para trabajar en orden y armonía	Silla equipo Canciones	10 min
DESARROLLO	<b>Desarrollo de la expresividad motriz</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comentamos con los niños que saldremos al patio a realizar esta actividad</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes de ello escogeremos a dos compañeros que harán como una especie de arco, con la canción que pase el rey</li> <li>• Los dos jugadores eligen quien de ellos será alegría y quien será sorprendido.</li> <li>• Luego saldremos al patio y los dos compañeros que escogieron estarán vendados, el resto de compañeros estarán en una hilera para poder pasar por los arcos</li> <li>• Los dos niños que hacen de arco cantaran junto con la docente esta canción: que pase el rey que hare pasar que el hijo del conde te are quedar</li> <li>• El niño que se quede en medio del arco tendrá que escoger entre alegría o sorpresa</li> <li>• Al contestar detrás del que escogió</li> <li>• El juego sigue hasta que todos hayan sido atrapados por los arcos y están detrás de uno de ellos</li> <li>• Luego se forma una línea en medio de los arcos y los dos arcos se agarran de la mano mientras sus demás compañeros se sostienen de la cintura y jalan</li> <li>• Gana el equipo que paso la línea marcada</li> <li>• <b>Relajación</b> Después de haber culminado con la actividad le pediremos a los niños que se imaginen que son un cubo de hielo que están muy congelados, en un rato le decimos a los niños que el sol a salido y se imaginen que se están derritiendo poco a poco</li> </ul> <p><b>Expresión grafico plástico</b> Ingresaremos al aula y le brindaremos una hoja boom donde explicaremos que tienen que dibujar la parte que más les gusto de la actividad</p>	Patio Tiza Venda Música	35 min
CIERRE	<p><b>Cierre</b> En asamblea socializan lo jugado, respondiendo las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo se llamó el juego? ¿Qué materiales utilizamos?, etc.</p>	Diálogo	5 min

○ ¿Qué aspectos significativos se dieron durante el taller?

○ ¿Qué aspectos no se lograron o salieron como estaba previsto?, ¿Por qué?

○ ¿Qué aspectos debo mejorar en los siguientes talleres?

### Escala de actitudes-Taller N° 07

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **I.E** : N° 304 / 1688
- 1.2. **LUGAR** : TRAPECIO / 1 de agosto
- 1.3. **EDAD** : 4 años
- 1.4. **SECCIÓN** : “Los Talentosos” “Cariñosos”
- 1.5. **DOCENTE** : Sara López Tello / Marlene Díaz
- 1.6. **PRACTICANTE** : Alessandra Nuñez Chavez / Yennifer abarca A.

DESEMPEÑO		Realiza acciones y juego de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse hacer giros y patear y lanzar pelotas, etc.- en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio la superficie y los objetos como regulando su fuerza, velocidad y concierto control de su equilibrio.					
EVIDENCIAS		Mantener la calma en una situación de presión.			Dialoga con la docente expresando sus emociones		
N°	NOMBRES	Trabaja con sus compañeros	Tiene dificultades para trabajar con sus compañeros	No le gusta trabajar en grupo	Expresa sus sentimientos	Tiene limitaciones para expresar sus sentimientos	Presenta muchas dificultades para expresar sus sentimientos
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

## TALLER N° 08

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **I.E:** 304 / 1688
- 1.2. **LUGAR:** Trapecio / 1° de Agosto
- 1.3. **EDAD:** 4 años
- 1.4. **SECCION:** “TALENTOSOS” “CARIÑOSITOS”
- 1.5. **DOCENTE:** SARA LOPEZ TELLO / MARLENE DIAZ
- 1.6. **PRACTICANTE:** NUÑEZ CHAVEZ ALESSANDRA / YENNIFER A

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “EL JUEGO DE LAS SILLAS”

Tipo de juego a aplicar	Desempeño	Evidencia	Instrumento
JUEGO COLECTIVO	Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.	Se relaciona eficazmente con sus compañeros  Participa con entusiasmo para alcanzar nuevas metas	Escala de actitudes.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<b>Asamblea:</b> Iniciamos la asamblea reuniendo a todos los niños y niñas en asamblea para poder realizar las explicaciones de la actividad Donde le vamos a explicar que realizaremos un juego llamado “EL JUEGO DE LAS SILLAS” les explicaremos en que consiste el juego Recordaremos las normas para trabajar en armonía	Pizarra Plumones Diálogo	10 min
DESARROLLO	<b>Desarrollo de la expresividad motriz</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes de comenzar con la actividad con la ayuda de los niños ordenaremos la silla en círculo</li> <li>• Comenzamos la actividad con la breve explicación, les dirá que cuando empiece a sonar la música ellos bailaran muy alegremente alrededor de las sillas</li> </ul>	Parlantes USB	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al terminar la canción cada uno de ellos tendrán que elegir rápidamente en la silla que se va a sentar para que no pueda perder en el juego</li> <li>• La canción comenzara a sonar otra vez y ellos seguirán dando vuelta alrededor de las sillas</li> <li>• Seguiremos con la actividad hasta que solo quede un participante, cuando ese participante haya ganado todos sus compañeros lo abrazaremos fuertemente por haber alcanzado nuevas metas</li> <li>• <b>Relajación</b> Después de haber culminado con la actividad les pediremos a los niños que se sienten uno detrás de otro, donde les explicamos que ellos están muy cansados y tendrán que hacerles masajes a sus compañeros, pasado un breve tiempo, intercambian de posición y seguirán con los masajes y así hasta que se hayan relajado completamente</li> <li>• <b>Expresión grafico plástico</b> Ingresaremos al aula y les brindaremos una hoja boom donde explicaremos que tienen que dibujar la parte que más les gusto de la actividad realizada el día de hoy</li> </ul>	Niños y niñas Dialogo	35 min
CIERRE	<p><b>Cierre</b> En asamblea socializan lo jugado, respondiendo las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo se llamó el juego?, ¿les bailar?, ¿Qué materiales utilizamos?, etc.</p>	Diálogo	5 min

○ ¿Qué aspectos significativos se dieron durante el taller?

○ ¿Qué aspectos no se lograron o salieron como estaba previsto?, ¿Por qué?

○ ¿Qué aspectos debo mejorar en los siguientes talleres?

### Escala de actitudes-Taller N° 08

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **I.E** : N° 304 / 1688
- 1.2. **LUGAR** : TRAPECIO / 1° de Agosto
- 1.3. **EDAD** : 4 años
- 1.4. **SECCIÓN** : “LOS TALENTOSOS” / “CARIÑOSITOS”
- 1.5. **DOCENTE** : Sara López Tello / Marlene Díaz
- 1.6. **PRACTICANTE** : Alessandra Nuñez Chavez / Yennifer A.

DESEMPEÑO		Expresa sus sensaciones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego					
EVIDENCIAS		Se relaciona eficazmente con sus compañeros			Participa con entusiasmo para alcanzar nuevas metas		
N°	NOMBRES	Trabaja con sus compañeros	Tiene dificultades para trabajar con sus compañeros	No le gusta trabajar en grupo	Participa con alegría	Participa con ciertas limitaciones	Presenta muchas dificultades al participar
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

## TALLER N° 09

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E: 304 / 1688
- 1.2. LUGAR: TRAPECIO / 1 ° DE AGOSTO
- 1.3. EDAD: 4 años
- 1.4. SECCION: "TALENTOSOS" "CARIÑOSITOS"
- 1.5. DOCENTE: SARA LOPEZ TELLO / MARLENE DIAZ
- 1.6. PRACTICANTE: NUÑEZ CHAVEZ ALESSANDRA / YENNIFER A.

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "el vasito loco"

Tipo de juego a aplicar	Desempeño	Evidencia	Instrumento
JUEGO COLECTIVO	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio	Es perseverante en todas sus actividades	Escala de actitudes.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><b>Asamblea:</b> Iniciamos la asamblea reuniendo a todos los niños y niñas en asamblea para poder realizar las explicaciones de la actividad Donde le vamos a explicar que realizaremos un juego llamado "EL VASITO LOCO" los niños observaran los materiales y preguntaremos: ¿Cómo creen que jugaremos con estos materiales? ¿Qué podemos hacer con ellos? ¿En dónde podemos jugar? Recordaremos las normas para trabajar en armonía</p>	Pizarra Plumones Diálogo Vasos Pita	10 min
DESARROLLO	<p><b>Desarrollo de la expresividad motriz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salimos en fila al patio y escogeremos a dos niños para que puedan sostener la pita, en medio tendrá un vaso.</li> <li>• Los demás niños estarán formados en una fila para poder realizar la actividad que consiste en que:</li> </ul>		



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada niño tendrá que soplar el vaso que está colocada en la pita hacia el otro extremo.</li> <li>• La actividad concluye cuando todos los niños hayan realizado el juego.</li> <li>• Después de haber culminado con la actividad les pediremos a los niños que se sienten uno detrás de otro, donde les explicamos que ellos están muy cansados y tendrán que hacerles masajes a sus compañeros, pasado un breve tiempo, intercambian de posición y seguirán con los masajes y así hasta que se hayan relajado completamente.</li> </ul> <p><b>Expresión gráfico plástico</b> Ingresaremos al aula y les brindaremos una hoja boom donde explicaremos que tienen que dibujar la parte que más les gusto de la actividad realizada el día de hoy</p>	Patio Pita Vasos Niños y niñas Dialogo	35 min
CIERRE	<p><b>Cierre</b> En asamblea socializan lo jugado, respondiendo las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo se llamó el juego?, ¿les bailar?, ¿Qué materiales utilizamos?, etc.</p>	Diálogo	5 min

○ ¿Qué aspectos significativos se dieron durante el taller?

○ ¿Qué aspectos no se lograron o salieron como estaba previsto?, ¿Por qué?

○ ¿Qué aspectos debo mejorar en los siguientes talleres?

### Escala de actitudes-Taller N° 09

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **I.E** : N° 304 / 1688  
 1.2. **LUGAR** : TRAPECIO / 1 DE AGOSTO  
 1.3. **EDAD** : 4 años  
 1.4. **SECCIÓN** : “Los TALENTOSOS” “CARIÑOSITOS”  
 1.5. **DOCENTE** : Sara López Tello / MARLENE DIAZ  
 1.6. **PRACTICANTE** : Alessandra Nuñez Chavez / YENNIFER A.

<b>DESEMPEÑO</b>		Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de sus cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio		
<b>EVIDENCIAS</b>		Es perseverante en todas sus actividades		
N°	NOMBRES	Es perseverante	Tiene dificultades para seguir con el juego	No mostro perseverancia
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

## TALLER N° 10

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E: 304 / 1688
- 1.2. LUGAR: TRAPECIO / 1 ° DE AGOSTO
- 1.3. EDAD: 4 años
- 1.4. SECCION: "TALENTOSOS" "CARIÑOSITOS"
- 1.5. DOCENTE: SARA LOPEZ TELLO / MARLENE DIAZ
- 1.6. PRACTICANTE: NUÑEZ CHAVEZ ALESSANDRA / YENNIFER A.

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Encestamos la pelota"

Tipo de juego a aplicar	Desempeño	Evidencia	Instrumento
JUEGO COLECTIVO	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio	Fomenta confianza con los demás	Escala de actitudes.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><b>Asamblea:</b> Iniciamos la asamblea reuniendo a todos los niños y niñas en asamblea para poder realizar las explicaciones de la actividad Donde le vamos a explicar que realizaremos un juego llamado "ENCESTAMOS LA PELOTA" los niños observaran los materiales y preguntaremos: ¿Ah que podemos jugar con la pelota y las sillas? ¿En dónde podemos jugar? Recordaremos las normas para trabajar en armonía</p>	Pizarra Plumones Diálogo Pelota silla	10 min
DESARROLLO	<p><b>Desarrollo de la expresividad motriz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salimos en fila al patio y previamente acomodado el espacio y los materiales.</li> <li>• Los niños y niñas tendrán que escoger su pareja.</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada pareja se pondrá en la fila y se les brindará una pelota.</li> <li>• Las parejas de niños tendrán que hacer un puente con sus brazos para que puedan pasar con la pelota encima de los brazos, por encima de la fila de sillas.</li> <li>• El juego termina cuando todos los niños hayan pasado su pelota al extremo de la fila de las sillas encestándola y dejándola allí.</li> <li>• Después de haber culminado con la actividad les pediremos a los niños que se sienten y se imagine que son unos globos que se inflan y luego se desinflan.</li> </ul> <p><b>Expresión gráfico plástico</b> Ingresaremos al aula y les brindaremos una hoja boom donde explicaremos que tienen que dibujar la parte que más les gusto de la actividad realizada el día de hoy</p>	Tina o caja Patio Pelotas Sillas Niños y niñas Dialogo	35 min
CIERRE	<p><b>Cierre</b> En asamblea socializan lo jugado, respondiendo las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo se llamó el juego?, ¿fue difícil o fácil? ¿Por qué? ¿Qué materiales utilizamos?, etc.</p>	Diálogo	5 min

○ ¿Qué aspectos significativos se dieron durante el taller?

○ ¿Qué aspectos no se lograron o salieron como estaba previsto?, ¿Por qué?

○ ¿Qué aspectos debo mejorar en los siguientes talleres?

### Escala de actitudes-Taller N° 10

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **I.E** : N° 304 / 1688  
 1.2. **LUGAR** : TRAPECIO / 1 DE AGOSTO  
 1.3. **EDAD** : 4 años  
 1.4. **SECCIÓN** : “Los TALENTOSOS” “CARIÑOSITOS”  
 1.5. **DOCENTE** : Sara López Tello / MARLENE DIAZ  
 1.6. **PRACTICANTE** : Alessandra Núñez Chávez / YENNIFER A.

DESEMPEÑO		Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio		
EVIDENCIAS		Fomenta confianza con los demás		
N°	NOMBRES	Fomenta confianza con los demás	Tiene dificultades para fomentar confianza con los demás	No fomenta confianza con los demás
01	FABIAN			
02	JORGE			
03	ELIAS			
04	JOHANA			
05	PRISCILA			
06	KEISI			
07	AMEIA			
08	DULCE			
09	ALONDA			
10	AIRAN			
11	ALONDRA YURI			
12	SAMANTHA			
13	LIAN			
14	GUSTAVO			
15	JOSE			
16	EYAL			
17	ANA			
18	SANTIAGO			
19	CARLA			
20	ROSANGELA			

## TALLER N° 11

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : N° 304 / 1688  
 1.2. LUGAR : TRAPECIO / 1 DE AGOSTO  
 1.3. EDAD : 4 años  
 1.4. SECCIÓN : “Los TALENTOSOS” “CARIÑOSITOS”  
 1.5. DOCENTE : Sara López Tello / MARLENE DIAZ  
 1.6. PRACTICANTE : Alessandra Núñez Chávez / YENNIFER A.  
 1.7. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Emparejamos las emociones”

Tipo de juego a aplicar	Desempeño	Evidencia	Instrumento
JUEGO COLECTIVO (De mesa)	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo- podar, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Mantiene la calma en situaciones de presión.	Escala de actitudes.

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ACTIVIDAD	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<b>Asamblea:</b> Iniciamos la asamblea reuniendo a todos los niños y niñas en asamblea para poder realizar las explicaciones de la actividad Donde le vamos a contarles que hoy realizaremos un juego llamado “emparejamos las emociones” los niños observaran los materiales y preguntaremos: ¿De qué creen que se tratara este juego? ¿Cómo lo haremos? Realizamos las normas para trabajar en armonía.	Pizarra Plumones Diálogo	10 min
DESARROLLO	<b>Desarrollo de la expresividad motriz</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comenzaremos la actividad sentados en asamblea, en la pizarra estarán las tarjetas con las imágenes de las emociones.</li> <li>Cantaremos palo palito palo, para que un niño empiece el juego.</li> </ul>	Tina o caja	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El niño tendrá que descubrir que emoción hay en la tarjeta, luego tendrá que encontrar la misma emoción con ayuda de sus compañeros.</li> <li>• Cuando el niño empareje la emoción todo el grupo tendrá que realizar los gestos de la emoción que le salió</li> <li>• Si no logra encontrar la emoción tendrá que dar la oportunidad a otro compañero.</li> <li>• El juego termina cuando todas las emociones hayan sido descubiertas.</li> </ul> <p><b>Expresión gráfico plástico</b> Los niños tendrán que plasmar a través de dibujo lo que les justo de la actividad.</p>	Patio Pelotas Sillas Niños y niñas Dialogo Tarjetas	35 min
<b>CIERRE</b>	<p><b>Cierre</b> En asamblea socializan lo jugado, respondiendo las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo se llamó el juego?, ¿fue difícil o fácil? ¿Por qué?, etc.</p>	Diálogo	5 min

○ ¿Qué aspectos significativos se dieron durante el taller?

○ ¿Qué aspectos no se lograron o salieron como estaba previsto?, ¿Por qué?

○ ¿Qué aspectos debo mejorar en los siguientes talleres?

## Escala de actitudes-Taller N° 11

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.7. I.E : N° 304 / 1688  
 1.8. LUGAR : TRAPECIO / 1 DE AGOSTO  
 1.9. EDAD : 4 años  
 1.10. SECCIÓN : “Los TALENTOSOS” “CARIÑOSITOS”  
 1.11. DOCENTE : Sara López Tello / MARLENE DIAZ  
 1.12. PRACTICANTE : Alessandra Núñez Chávez / YENNIFER A.  
 1.1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Emparejamos las emociones”

DESEMPEÑO		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo- podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.		
EVIDENCIAS		Mantiene la calma en situaciones de presión.		
N°	NOMBRES	Mantiene la calma.	Tiene dificultades para mantener la calma.	No mantiene la calma.
01	FABIAN			
02	JORGE			
03	ELIAS			
04	JOHANA			
05	PRISCILA			
06	KEISI			
07	AMEIA			
08	DULCE			
09	ALONDA			
10	AIRAN			
11	ALONDRA YURI			
12	SAMANTHA			
13	LIAN			
14	GUSTAVO			
15	JOSE			
16	EYAL			
17	ANA			
18	SANTIAGO			
19	CARLA			
20	ROSANGELA			



## Anexo 6: Evidencias de las actividades ejecutadas.

### Evidencias fotográficas de La actividad N° 1



Observamos que los niños y niñas están coordinando como se lo colocaran el globo para que no se les caiga

## Evidencia Fotográfica N° 2



Observamos que los niños están dentro del ula-ula como se les indico.

Coordinando entre ellos para que puedan seguir ingresando más compañeros dentro del ula-ula

### Evidencia Fotográficas N° 3



Observamos que los niños se encuentran realizando esta actividad totalmente concentrados para que el objeto que sostienen con la cuchara no se les caiga y puedan llegar al final del circuito

Evidencias fotográficas N° 4



Observamos que los niños buscaron sus diferentes parejas para realizar esta actividad( abrazos musicales) , pero también habían niños que se aislaron y no querían abrazar a sus compañeros

Evidencias fotográficas N° 5



Observamos que los niños y niñas están totalmente coordinados realizando su actividad de (tela de araña)

## Evidencias fotográficas N° 6



Acá podemos observar que los niños están vendados los ojos, pero ellos tienen que tocar al compañero y adivinar quién es sin sacarse la venda de la vista. También observamos a los niños mostrando los dibujos de que realizaron de la actividad

Evidencias fotográficas N° 7



Aquí vemos a 2 niños realizando el puente coordinadamente, mientras los otros niños esperan su turno para pasar.

## Evidencia fotográficas N° 8



Observamos que los niños se encuentran ubicados en sus sillas, y tienen que esperar que la maestra le da las indicaciones

En el otro momento observamos que los niños ya se encuentran realizando la actividad concentrados para que no se queden fuera de la silla



Evidencias fotográficas N° 9



Observamos como los niños se encuentran concentrados soplando el vasito para poder llegar al otro lado del circuito

Evidencias fotográficas N° 10



Observamos que los niños ya se encuentran realizando el circuito en parejas , y vemos que están coordinando para que la pelota no se les caiga.

Evidencia de fotográficas N° 11



En esta actividad los niños están observando muy atentos las imágenes que les está mostrando la docente, después la docente pega las imágenes (al revés) y ellos tienen que encontrar la imagen que sea igual a la que voltearon