

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**UNS**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DEL SANTA

**TALLER BASADO EN EL JUEGO DE ROLES PARA REGULAR  
LAS EMOCIONES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS  
DE LA I.E N°322 EL PROGRESO**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN; ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORAS:**

Bach. BLAS SAAVEDRA ELIZETH PRECILIANA

Bach. PAREDES PAREDES MARIA ELIZABETH

**ASESORA:**


Dra. MARY JUANA ALARCON NEIRA

**NUEVO CHIMBOTE – PERÚ**

**2021**

## HOJA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

Este informe de investigación titulado TALLER BASADO EN EL JUEGO DE ROLES PARA REGULAR LAS EMOCIONES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E N°322 EL PROGRESO, ha contado con el asesoramiento de la Dra. Mary Juana Alarcón Neira, quien deja constancia de su aprobación.



.....

Dra. Mary Juana Alarcón Neira

**ASESORA**


## HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR DE TESIS

Terminada la sustentación del informe de investigación titulada TALLER BASADO EN EL JUEGO DE ROLES PARA REGULAR LAS EMOCIONES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E N°322 EL PROGRESO, se considera **APROBADA**. A las señoritas bachiller BLAS SAAVEDRA ELIZET PRECILIANA y PAREDES PAREDES MARIA ELIZABETH, dejando constancia el jurado evaluador integrado por:



.....  
**Mg. María Magdalena Huerta Flores**

**PRESIDENTE**



.....  
**Dra. Mary Juana Alarcón Neira**

**SECRETARIO**



.....  
**Dra. Ursula Milagros Chu Amaranto**

**INTEGRANTE**

**ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS**

Siendo las 11.30 am. del día 11 de Diciembre del 2020 se instaló en LA PLATFORMA Zoom de la Facultad de Educación y Humanidades, el Jurado Evaluador, designado mediante Resolución N.º 114-2020-UNS-DFEH, integrado por los docentes:

- Mg. María Magdalena Huerta Flores (Presidenta)
- Dra. Mary Juana Alarcón Neira (Secretario)
- Dra. Ursula Milagros Chu Amaranto (Integrante); para dar inicio a la Sustentación

y Evaluación de Tesis, titulada TALLER BASADO EN EL JUEGO DE ROLES PARA REGULAR LAS EMOCIONES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 322 EL PROGRESO; elaborado por las Bachilleres en Educación Inicial:

- ELIZETH PRECILIANA BLAS SAAVEDRA
- MARIA ELIZABETH PAREDES PAREDES

Asimismo, tienen como Asesor a la docente: Dra. Mary Juana Alarcón Neira

Finalizada la sustentación, el(los) Tesistas respondió (eron) las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y el Público presente.

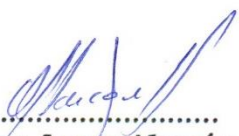
El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo de investigación, contenido y sustentación del mismo, y con las sugerencias pertinentes **DECLARA APROBADO**, en concordancia con el Artículo 39° y 40° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Siendo las 13 horas del mismo día, se dio por terminada dicha sustentación, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote 11 de Diciembre del 2020



.....  
**Mg. María Magdalena Huerta Flores**  
Presidente



.....  
**Dra. Mary Juana Alarcón Neira**  
Secretario



.....  
**Dra. Ursula Milagros Chu Amaranto**  
Integrante

## **DEDICATORIA**

A nuestros Padres por el apoyo incondicional día a día, brindándonos sus consejos para poder culminar satisfactoriamente nuestra Carrera Profesional.

A la doctora Mary Juana, por estar guiándonos y brindándonos sus aprendizajes durante esta investigación y así poder cumplir nuestras metas.

A los niños participantes de esta investigación, las cuales fueron satisfactorio y necesario para ellos y así mejorar ciertas conductas que poseían.

**Las Autoras**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por darnos las fuerzas de poder culminarlo satisfactoriamente la elaboración de este informe.

A Mary Juana Alarcón Neira, nuestra asesora de este informe. Nuestra admiración, gratitud y respeto hacia su persona. Por ese compromiso que tiene con sus estudiantes, demostrando su valor como profesional y como persona.

Al profesor Luis Calderon de estadística por su paciencia, sabiduría y poder brindarnos su apoyo en el procesamiento estadístico de este informe de investigación.

A nuestros padres, el motivo más grande en nuestras vidas, quienes nos apoyan día a día brindándonos una buena seguridad y así poder terminar armoniosamente el informe.

A las docentes y niños (as) de la I.E N 322 El progreso, por brindarnos ese apoyo durante el desarrollo de nuestro taller de esta manera poder obtener los resultados y así terminar nuestro informe.

**Las Autoras**

## ÍNDICE

Dedicatoria.....	v
Agradecimiento .....	vi
Resumen .....	ix
Abstrac.....	x
<b>CAPITULO I: INTRODUCCIÓN</b>	
1.1.Planteamiento del problema.....	12
1.2.Enunciado del problema .....	13
1.3.Antecedentes.....	14
1.4.Justificación .....	16
1.5.Objetivos.....	17
1.5.1. General .....	17
1.5.2. Específicos .....	17
1.6.Limitaciones.....	18
<b>CAPITULO II: MARCO TEÒRICO</b>	
2.1. Juego de Roles .....	20
2.1.1. Juego .....	20
2.1.2 Características .....	20
2.1.3. Tipos.....	21
2.1.4. Origen.....	23
2.1.5. Concepto .....	23
2.1.6. Importancia .....	24
2.2. Regulación de Emociones .....	24
2.2.1. Regulación.....	24
2.2.2. Emociones .....	25
2.2.3. Teorías Regulación de emociones .....	26
2.2.4. Habilidades básicas para una adecuada regulación emocional .....	26
2.2.5. Características emocionales de los niños de 5 años .....	27
2.3. Juego de roles y regulación de emociones.....	27
2.3.1. Fundamentación del taller .....	28
2.3.2. Fundamentación psicológica .....	28
2.3.3. Fundamentación Pedagógica .....	29

### **CAPITULO III: MATERIALES Y METODOS**

3.1.Método de Investigación .....	32
3.2.Diseño de investigación.....	32
3.3.Población muestral .....	33
3.4. Formulación de hipótesis.....	34
3.4.1. Hipótesis alternativa .....	34
3.4.2. Hipótesis nula .....	34
3.5. Variables.....	34
3.5.1. Definición conceptual.....	34
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	35
3.6.1. Técnicas.....	35
3.6.2. Instrumentos .....	36
3.7. Procesamiento estadístico.....	36

### **CAPITULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIONES**

4. Resultados.....	40
4.1. Resultados de la hipótesis T-Student .....	40
4.2.Discusión.....	47

### **CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5. Conclusiones.....	50
5.1. Recomendaciones .....	52

<b>VI. BIBLIOGRAFIA</b> .....	54
-------------------------------	----

<b>ANEXOS</b> .....	57
---------------------	----



## **RESUMEN**

El presente informe de investigación tuvo como objetivo general demostrar que los talleres basados en juego de roles permite regular las emociones en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 el progreso 2019.

El tipo de investigación es cuantitativo y el diseño que se utilizo fue cuasi-experimental con dos grupos, donde se aplicó un pre-test, luego el tratamiento y finalmente el post test. La población muestral estuvo conformada por 46 niños y niñas de 5 años de las aulas los exploradores y trabajadores.

Para la recolección de información se utilizó la técnica de observación y como instrumento la guía de observación con 27 ítems dirigida a los niños; la cual fue adaptada como pre-test y post-test. Posteriormente realizamos un procesamiento de información a través del Software IBM-SPSS, la que nos permitió llegar a la conclusión, que los “Talleres basado en el juego de roles”, resulto ser significativo en el grupo experimental alcanzo un 69, 57% favorable en el desarrollo de la regulación de emociones luego de haber finalizado la ejecución de los talleres.

## **ABSTRACT**

This research report called, its general objective was to demonstrate that workshops based on role-play allow to regulate emotions in 5 year old boys and girls of the I.E N° 322 Progress.

The type of research is quantitative and the design that was used was quasi-experimental with two groups, where a pre-test was applied, then the treatment and finally the post test. The sample population was made up of 46 5-year-old boys and girls from the classrooms, explorers and workers.

For the collection of information, the observation technique was used and as an instrument the observation guide with 27 items aimed at children which was adapted as a pre-test and post-test. Subsequently, we carried out information processing through the IBM-SPSS Software, which allowed us to conclude that “Workshops based on role-playing” turned out to be significant in the experimental group reached 69, 57% favorable in the development of the regulation of emotions after having finished the execution of the workshops.

# **CAPÍTULO I**

## **INTRODUCCIÓN**

## **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Desde tiempos inmemorables el hombre ha ido formando y adquiriendo una identidad que le ha permitido adaptarse a las necesidades que priman dentro del desarrollo social. Como lo menciona Darwin (2004) en su teoría evolutiva el ser se adapta a los medios contextuales que lo rodea para una supervivencia; valiéndose de sus capacidades.

La reestructuración del hombre dentro del ámbito educativo sigue siendo el mismo, es decir, los patrones conductuales que lo rigen no han cambiado. Sin embargo, en los últimos años la educación básica regular en el nivel inicial ha tenido un avance en el desarrollo del niño, no solo en el grado cognitivo, sino que se busca la integración para la construcción de los pilares emocionales.

Por otro lado Goleman (1995) nos hace mención que como seres humanos primero debemos de conocer nuestras propias emociones, saber manejarlas, motivarnos a nosotros mismos, reconocer las emociones de los demás y establecer buenas relaciones con nuestros pares; de tal manera que auto reflexionamos de nuestros propios sentimientos o emociones y de los demás para luego poder regularla de manera adecuada.

Sin embargo hoy en día los padres de familia dan más prioridad a su trabajo por el mismo hecho de las necesidades económicas que tienen en el hogar. Su primordial objetivo de ellos es el desarrollo cognitivo en sus hijos; sin darse cuenta están dejando de lado el desarrollo emocional, ya que el niño necesita el afecto tanto familiar como de su guía educativa.

Los padres de familia comúnmente desempeñan la labor de comerciantes en el mercado de la comunidad; su mentalidad de ellos es que en la institución en la que estén sus niños le enseñaran todo lo que requiere; es por ello que muchas veces no participan de las actividades de integración que se hace con los niños; lo que genera que sus pequeños despierten el enojo hacia sus padres o la inseguridad durante el desarrollo de las actividades. A los padres de familia les cuesta aceptar que la educación de sus niños se realiza de la mano con ellos.

En la actualidad dentro de las aulas del nivel inicial se debe trabajar el desarrollo de las habilidades sociales, motoras, cognitivas y emocionales que rigen en el párvulo desde una visión distinta. Sin embargo, las docentes del nivel inicial se

enfocan en extender el área cognitiva descuidando el área emocional ya que es considerada como uno de los soportes importantes en el desarrollo evolutivo del niño. El área emocional está basada en el clima afectivo, que se debe brindar al niño en todo momento desde el inicio al término de la jornada pedagógica, es decir, va generar cierta seguridad en los pequeños.

Muchas veces la falta de regulación emocional se da debido a que los niños observan conductas inadecuadas en el hogar tales como discusiones, maltratos, divorcios, etc.; dichas conductas traen consigo consecuencias como: la inestabilidad emocional, cambios repentinos del humor, frustraciones, agresividad y baja autoestima en el niño.

Si no erradicamos estas conductas en la etapa infantil más adelante pueden traer consecuencias graves en la personalidad tales como: ansiedad, inseguridad, miedo y rechazo del niño hacia sus pares.

El juego de roles conlleva a que los niños asuman papeles de grandes, donde van mostrando y expresando lo que observan en su entorno, ya sea familiar o social. Estas actividades se realizan de manera individual y grupal haciendo uso de su imaginación y fantasía que posee cada individuo.

Por ende en la I.E N°322 se pudo observar ciertas conductas tales como la falta de respeto a sus compañeros, el no compartir los juegos, el pelearse entre ellos, en ocasiones llegaban tristes y molestos al jardín, sin ganas de trabajar y ni de jugar. El socializar con los demás compañeros también es un problema habitual puesto que se guiñan los ojos, sacan la lengua y hacen gestos que a los demás compañeros le molesta.

## **1.2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA**

Por lo expuesto se consideró conveniente realizar la investigación sobre:

¿De qué manera influye la aplicación de talleres basado en el juego de roles para regular las emociones en los niños d 5 años de la I.E N°322 el Progreso Chimbote 2019?

### 1.3. ANTECEDENTES

#### 1.3.1. Antecedentes nacionales:

**Paitán & Paredes (2016) en su tesis Programa de biodanza “Tususpa” para fortalecer la capacidad de autorregulación emocional en los niños de 5 años de la institución educativa 215 Trujillo, Universidad Nacional de Trujillo, Perú.**

Se concluye que al aplicar el programa biodanza se logró mejorar ciertas conductas negativas en los niños tales como insultos, enojos, empujones, rabietas, berrinches y malos hábitos de conducta; que no eran tan favorables en su convivencia con sus compañeros de aula.

Con este programa se logró que los niños se respeten entre sí, que aprendan a reconocer límites del mismo modo sigan normas de convivencia

**Porta (2018) en su tesis Efecto del Programa Educación emocional infantil para el desarrollo de las competencias emocionales en niños de 5 años, Universidad Cesar Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima.**

Con este programa se busca que los niños de 5 años logren desarrollar sus competencias emocionales teniendo como base la conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional y habilidades emocionales para una mejor calidad de vida en el individuo.

#### 1.3.2. Antecedentes locales:

**Chaves (2014) en su tesis Aplicación de las actividades grafico plásticas para el manejo de emociones en los niños y niñas de 5 años de nuevo Chimbote, Universidad Nacional del Santa, Chimbote, Perú.**

En conclusión podemos decir que con las actividades grafico plásticas se logra manejar las emociones en niños y niñas de 5 años.

A medida que se van desarrollando las actividades gráfico plásticas se va notando cambios importantes en niños reprimidos, tímidos que no pronunciaban palabra alguna, que no muestran una sonrisa, con frustraciones y temor a equivocarse o a

experimentar; logrando en ellos niños que socialicen, tengan confianza en sí mismos, dispuestos a trabajar con un grupo de compañeros, comunicativos e investigadores.

**Maza (2016) en su tesis Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de nuevo Chimbote, Universidad nacional del santa, Chimbote, Perú.**

Con los juegos tradicionales se logra que los niños de 5 años tengan una comunicación favorable respetándose entre compañeros durante el desarrollo de sus actividades.

El juego le permite al niño desarrollar capacidades de imaginación, creatividad y socialización.

### **1.3.3. Antecedentes internacionales**

**Cano (2014) con su tesis Juegos de rol y análisis de modelos, Colombia**

Esta investigación surgió a partir de su experiencia como docente y de la utilización de los juegos de roles como una estrategia didáctica la cual que permitía a los estudiantes asumir un papel protagónico a la hora de solucionar problemas, ya que consideraba que ellos eran los directos responsables de los retos dados por sus docentes.

**Vásquez (2014) en su tesis. La autorregulación de emociones una ruta posible para desarrollar competencias ciudadanas en niños de 5 años, Universidad nacional de Colombia.**

Concluye que los niños están en constante aprendizaje; considera también que el niño es un ser de relaciones es por eso que denomina a la escuela como un espacio fundamental para la formación del estudiante ya que es considerado como el primer contexto, luego el hogar, en donde el niño y la niña aprende a socializar con sus pares.

#### **1.4. JUSTIFICACIÓN**

El trabajo de investigación, se realizó considerando las observaciones de nuestras prácticas profesionales en la I.E N° 322 “El Progreso”, donde se pudo observar algunas conductas emocionales (frustraciones, peleas entre compañeros, el no querer participar en las actividades, ponerse a llorar entre otros). Estos problemas se vieron reflejados en los comportamientos de los párvulos durante las actividades planificadas por la docente, también en la socialización y el juego en equipos.

Los talleres pueden convertirse en el lugar de la participación, la comunicación y la expresión también el lugar de producción social de objetos, hechos reales, fantásticos y conocimientos que los niños emplean para su ejecución de sus actividades durante la jornada diaria que se realiza en las aulas, expresando lo que sienten y piensan al realizar talleres. González (2002)

Bruner en su teoría cognitiva del aprendizaje por descubrimiento expone que el estudiante “construye su propio aprendizaje mediante la acción directa”. Entonces podemos decir que con el trabajo, juego de roles, se logró regular la relación a nivel personal e interpersonal de cada uno de los niños; ayudándoles así: a respetarse entre ellos, a expresarse con libertad, desenvolverse y socializar con sus demás compañeros durante el juego.

Los talleres basado en el juego de roles se pusieron en práctica día a día para que los estudiantes puedan superar estas conductas emocionales como frustraciones, peleas entre compañeros, el no querer participar en las actividades, ponerse a llorar; de tal forma que se pueda evitar la ansiedad, inseguridad, miedo y rechazo.

Para poder regular las emociones se empleó talleres basados en el juego de roles, para poder ayudar a los niños a regular sus emociones ante las circunstancias que ocurren en el aula, mejorando así su expresividad de sentimientos, la comunicación verbal, participación y sentido de pertenencia, durante el juego o el compartir materiales.

Con los 20 talleres realizados contribuimos también a que la docente pueda nutrirse de las estrategias que puedan ser favorables para el trabajo con los niños.

Hall (2000), denomina a los talleres como juegos de las generaciones pasadas, su contenido responde a las actividades que emplean los seres humanos en su vida cotidiana. Afirma entonces que es un ejercicio necesario para la vida ya que nos



ayuda en la socialización y el desarrollo de las habilidades sociales y autoestima de nuestros niños.

El informe de investigación posee una vital importancia, puesto que en el aula los “Exploradores” de la I.E N° 322 “El Progreso” niños y niñas presentaban ciertas conductas emocionales que surgían a consecuencia del descuido familiar. Para esto se ha planificado desarrollar talleres basado en juego de roles para regular las emociones en los estudiantes de dicha institución educativa, contribuyendo al desarrollo de una personalidad adecuada.

## **1.5. OBJETIVOS**

### **1.5.1. O. GENERAL**

Demostrar que los talleres basados en juego de roles permite regular las emociones en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 el progreso 2019.

### **1.5.2. O. ESPECÍFICO**

- Identificar la media de la dimensión social luego de aplicar el taller basado en juego de roles en ambos grupos de los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 el Progreso.
- Demostrar que los talleres basado en juego de roles permite mejorar significativamente la dimensión social en los niños y niñas de 5 años de la I.E N°322 el Progreso.
- Identificar la media de la dimensión conductual luego de aplicar el taller basado en el juego de roles en ambos grupos de los niños y niñas de 5 años de la I.E N°322 el Progreso.
- Demostrar que los talleres basado en juego de roles permiten mejorar significativamente la dimensión conductual en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 el Progreso.
- Comparar el nivel de regulación de las emociones antes y después de la aplicación del taller basado en el juego de roles en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 el Progreso.

## **1.6. LIMITACIONES**

- ❖ Se nos hizo dificultoso encontrar los antecedentes de la variable independiente, la cual recurrimos a fuentes de otras universidades.
- ❖ Otra de nuestras limitaciones fue realizar el procesamiento estadístico, lo cual se pudo superar ya que contamos con las orientaciones de un profesor con más dominio en el tema y se pudo superar.

# **CAPÍTULO II**

## **MARCO TEÓRICO**

## **2.1. JUEGO DE ROLES**

### **2.1.1. JUEGO:**

El juego ha estado presente desde los orígenes humanos, los cuales han ayudado a una sedimentación de la sociedad, prueba de ello son los restos arqueológicos que muestran la evidencia del juego desde hace miles de años. Estos hallazgos corroboran que el juego es una actividad entretenida de mucha importancia para el desarrollo social, emocional, cognitivo del ser humano.

Por otro lado Bruner en su teoría cognitiva del aprendizaje por descubrimiento expone que el estudiante “construye su propio aprendizaje mediante la acción directa”.

Mientras que Jean Piaget, considera que el juego va cambiando a lo largo de la vida del niño a medida de su desarrollo evolutivo que va teniendo.

Según (Bequer, 1993) afirma que mediante el juego, “el niño aprende progresivamente a compartir, desarrollando conceptos de cooperación y trabajo común; protegiéndose y defendiendo sus derechos”.

Entonces podríamos decir que cuando el pequeño realiza actividades como correr, saltar, trepar, perseguir, se divierte y al mismo tiempo fortifica sus músculos; así como también cuando se arrastra, se estira, alcanza objetos, patea y explora con el cuerpo, va desarrollando un aprendizaje el cual va fortalecer sus movimientos motrices y cognitivos.

Abarcando una definición más concreta para (Zapata, 1990) define que el juego “es un ejercicio preparatorio para la vida”

En síntesis entonces; el juego en el niño se da de manera natural, libre y placentera; el cual le lleva a sedimentar un espacio y tiempo determinado, favoreciendo el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales.

### **2.1.2 CARACTERÍSTICAS:**

(Fernández, 1997) señala que las principales características que se ven implícitas en el niño son las siguientes:

- **Libre y voluntario:** Hace referencia que el niño debe elegir el juego que desee, dejándose orientar por sus motivaciones e intereses personales, sin imposiciones de otros.
- **Centra en un espacio y un tiempo concretos:** En cuanto al espacio se relaciona con el lugar donde se hace la actividad lúdica, y el tiempo de juego depende de la motivación e interés del que juega.
- **Autotélico:** Se juega con un fin placentero, por la satisfacción de hacer la actividad sin esperar resultados finales. Lo importante es el proceso, y que el niño disfrute con la actividad lúdica.
- **Universal e innato:** Es decir el juego está presente en todos los tiempos y las culturas ya que es una actividad innata del ser humano. Los niños no necesitan recibir explicaciones sobre cómo jugar.
- **Tiene un carácter incierto:** El juego se desarrolla y se modifica según los intereses de los propios niños.
- **Favorece la socialización:** Juego es una de las principales actividades de relación con las demás personas y con el entorno que le rodea. El juego facilita la comunicación y la creación de lazos afectivos.
- **Potencia el desarrollo integral:** Nos da entender que el juego es el principal motor del desarrollo en los niños: en la cual favorece el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social.

### 2.1.3. TIPOS:

Según (Rodríguez, 1995) señala que existen cuatro tipos de juegos en la etapa infantil los cuales son:

#### ○ **Juego psicomotor**

Este tipo de juego tiene relación entre los procesos psíquicos y motores; permitiendo el desarrollo de las habilidades motoras a través de la acción corporal y el movimiento.

Dentro de este se encuentran los siguientes juegos:

**Juegos sensoriales y perceptivos:** Permiten la discriminación sensorial y ayudan al desarrollo del conocimiento.

**Juegos motores:** Amplían el desarrollo del conocimiento del esquema corporal, la expresión corporal y la coordinación.

- **Juego cognitivo**

Contribuye al desarrollo de las capacidades intelectuales. Algunos tipos de juegos cognitivos son:

**Juegos de manipulación y construcción:** Fortalecen la atención, concentración y creatividad del individuo.

**Juegos de experimentación:** Ayudan a desarrollar el interés por el descubrimiento e incitan a la manipulación.

**Juegos de atención y memoria:** Impulsan al individuo el interés por la observación y la concentración.

**Juegos lingüísticos:** Aumentan su vocabulario, mejoran su expresión verbal perfeccionando su capacidad comunicativa.

**Juegos imaginativos:** Permiten el desarrollo de la imaginación, creatividad mediante representaciones, al resolver problemas incluso en la expresión verbal.

- **Juego social**

Se realiza en grupos, lo cual favorece la integración grupal, las relaciones sociales, y el proceso de socialización. Los juegos sociales son los siguientes:

**Juegos simbólicos:** Consisten en representar situaciones, experiencias y momentos vividos en sus hogares, donde se utilizan objetos y personajes (reales o imaginarios) que no están presentes en el momento de juego.

**Juegos de reglas:** Son aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.

**Juegos cooperativos:** Son los que requieren jugar en equipo para lograr un objetivo común.

- **Juego afectivo**

Este juego involucra los sentimientos, el afecto, cobijo, las emociones y el desarrollo de la autoestima y el auto concepto. En la etapa de la primera infancia destacan los siguientes juegos afectivos:

**Juegos de rol o dramáticos:** Favorecen el crecimiento emocional, ayudando a vencer las tensiones, frustraciones y preocupaciones cambiando la existencia de estos mediante escenificación de situaciones.

**Juegos de autoestima:** Contribuyen a la estimación y apreciación individual.

#### 2.1.4. *ORIGEN:*

El concepto surge a finales de la década de los 60, en sus inicios era rústica y poco usual para la época.

En los Estados Unidos se da un gran realce a este concepto gracias al profesor en sociología William A. Gamson, quien se encargó de difundir en las universidades esta noción, fundamentando que el juego no se basaba en tableros ni fichas y no habría reglas drásticas; solamente se basaría en la socialización e interpretación de acciones desarrolladas por el individuo. A partir de lo conceptualizado por el sociólogo William en 1974 se publica *Dungeons y Dragons*, este libro está basado en demostrar la mecánica de los juegos estratégicos e introducir aspectos fantasiosos. A esta nueva modalidad se le determinó como “juego de rol” dicha palabra deriva del francés “role” que tiene como significado “papel”, es decir, el hombre toma este significado para interpretar un personaje actuado.

#### 2.1.5. *CONCEPTO:*

Según (Martín, 1992) el juego de roles permite que los estudiantes asuman y representen papeles actorales o vivenciales en el contexto de situaciones reales o fantasiosas del mundo estudiantil. Esta forma es muy importante, debido a que permite llevar la realidad al aula. Nos menciona también que en el juego de roles el estudiante no debe seguir reglas estructurales, sino que tiene el libertinaje de establecer un mecanismo autónomo para ejercer decisiones y acciones que interpreten las creencias y valores de sus personajes al que representara. En esta situación el juego de los roles, busca apartarse de las dramatizaciones actorales, para dar paso a un libreto libre.

Una etapa muy importante en el ser humano es la infancia, debido a que el párvulo sigue comportamientos ajenos a los de su edad, copiando acciones las cuales son realizadas por los padres; juegan a ser adultos y hacer todo lo que estos hacen rompiendo limitaciones reales para sus años. A partir de estos juegos el pequeño desarrolla áreas psíquicas las cuales le ayudan a descubrir en las situaciones apartadas del campo personal.

El juego de roles practicado a través del grupo; nos permite descubrir nuevas funciones de imaginación, resolver diversos problemas proponiendo alternativas

viables, sedimentar nuevos métodos de pensar partiendo desde un estilo propio, el cual favorece a la construcción de nuestra conducta. A través de esta actividad el individuo va descubriendo momentos perdidos en su ser, el cual da paso a una fantasía heroica y asombrosa; donde el espíritu toma el papel de receptor emocional.

En conclusión el juego de roles es una actividad libre donde no se basa en reglas y se puede representar de manera libre según las creencias o experiencias que tengan los niños, donde se repartirán algunos roles y papeles que tienen que desempeñar en ese ámbito social que se encuentran, como puede ser con sus amigos o familiares, bien puede ser utilizando materiales según su creatividad del niño para que se sienta cómodo al jugar.

#### **2.1.6. IMPORTANCIA:**

Si bien es cierto el juego de roles es de vital importancia en la etapa infantil, debido a que refuerza factores físicos y cognitivos en los niños. El hablar del juego simbólico establece una correlación indudable para el desarrollo cognitivo y motor del párvulo, por ende el juego de roles establece un grado estructural superior en las actividades grupales e individuales. Este proceso implica la interacción que el niño va desarrollando desde elementos muy básicos en su día a día hasta llegar a la construcción de complejas figuras significativas en su vida como lo pueden ser sus padres o personajes que él admira y respeta. El elemento fundamental que se vincula al juego de roles es la capacidad imaginativa, debido a que esta es la puerta a la fantasía y explosión emocional, desde esta perspectiva el niño puede conocer un ámbito de su personalidad aun sin descubrir.

## **2.2. REGULACIÓN DE EMOCIONES**

### **2.2.1. REGULACIÓN:**

La regulación es aquella que se va encargando de controlar algunas reglas o conductas que presente el ser humano, ya sea en el ámbito educativo, profesional o social. De esta manera poder tener un entorno social adecuado, controlarnos en cualquier circunstancia que nos encontremos para poder mejorar nuestras emociones.



Según (Chueque, 2004) “afirma que en el ambiente en el que nos desenvolvemos los seres humanos; debemos formarnos en el respeto de ciertas reglas o normas impuestas por nosotros mismos y nuestros grupos sociales”.

(Kast y Rosenzweig, 2005) deducen que la palabra regular “consta de varias evidencias significativas tales como controlar, limitar, restringir y ejercer autoridad; evitando así que el individuo conciba una conducta incontrolable”.

### 2.2.2. EMOCIONES

(Lawler, 1999) pag.23 define las emociones como “estados evaluativos, sean positivos o negativos, relativamente breves, que tienen elementos fisiológicos, neurológicos y cognitivos”.

Por otro lado (Denzin, 2009) señala que la emoción “deriva de la experiencia corporal de diversos factores vividos o circunstancias, los cuales transmiten flujos de conciencia personal que va ser captada desde el interior y recorrer todo el cuerpo”.

Mientras que (Brody, 1999) establece a las emociones como “pilares motivacionales desde los aspectos fisiológicos, conductuales, experimentales y cognitivos”; es decir, poseen un estado de sentimiento positivo o negativo según la situación que el niño experimente en su vida en el plano interpersonal o intrapersonal.

Las emociones son procesos complejos; que parten desde los circuitos psicológicos; los cuales son activados a través de las redes neuronales que trabajan en el plano memorial. El aspecto fisiológico también desempeña un papel trascendental, debido a que actúa como conector estimulante llevando los estados anímicos, los cuales son representados corporalmente por los sistemas nerviosos y endocrinos. Por último el plano contextual favorece al individuo en las interacciones personales creando vínculos afectivos o fraternales.

Entonces podemos decir que las emociones son respuestas positivas o negativas de algo, que se van a demostrar a través de las expresiones faciales, según la situación en la que nos encontremos como seres humanos, mucho influye el ámbito social, familiar si bien es cierto que al relacionarnos con alguien van a surgir estas emociones.

### 2.2.3. TEORÍAS REGULACIÓN DE EMOCIONES

Es la aptitud para dominar las emociones y así mismo transmitirlo de forma apropiada. “Supone tomar conciencia para poder expresar de una manera amena y no afectar a las demás personas de nuestros alrededores entre emoción, cognición y comportamiento; tener buenas estrategias de afrontamiento; así mismo contar con la capacidad para autogenerarse emociones positivas” (Bizquera, 2009)

La regulación de emociones es la capacidad de manejar la intensidad, la frecuencia o la duración de las emociones en función del propio bienestar del ser humano o para alcanzar objetivos. Para ello incluye el manejo de los impulsos, el estrés, la frustración, ira, la agresión, el miedo y los estados de ánimo no motivadores. La cual nos ayudaran a poder relacionarnos mejor con las demás personas.

Para (Bizquera, 2009) el elemento fundamental de la educación emocional, “está compuesto por aspectos como la tolerancia, la frustración, el manejo de la ira, la capacidad para retrasar gratificaciones, el desarrollo de empatía, entre otros”. Se dice también que estos aspectos son importantes para una buena regulación de emociones en el ser humano, lo cual ayuda a poder identificar la personalidad de la persona en el momento de interactuar con los que se relaciona.

Entonces podemos decir que regular las emociones se refiere a controlar nuestros estados de ánimo y mejor aún cambiarlo a nuestra propia realidad que nos encontremos por eso es muy importante aplicarlo en nuestras vidas ya que determinan nuestras decisiones de actuar en las diferentes situaciones de nuestra vida cotidiana.

### 2.2.4. HABILIDADES BÁSICAS PARA UNA ADECUADA REGULACIÓN

#### EMOCIONAL:

Para (Hernández, 1992) clasifica a las habilidades básicas para la regulación de emociones en:

- **PERCEPCIÓN, EVALUACIÓN Y EXPRESIÓN DE EMOCIONES:** Se puede decir que cada persona tiene la capacidad para poder reconocer y aceptar sus

sensaciones, emociones y estados de ánimo que posee; del tal manera que sienta la liberación de poder expresar sus sentimientos, emociones y estados de ánimo de una manera libre sin temor a equivocarse.

- **ASIMILACIÓN O FACILITACIÓN EMOCIONAL:** Hace referencia que todos los seres humanos debemos ser conscientes cuando tomamos nuestras decisiones y no dejarnos influenciar por nuestro grupo de amigos, familiares u otros. Nosotros debemos ser los únicos protagonistas de tomar nuestras propias decisiones; la cual nos hará crecer como personas capaces de nuestro propio éxito.
  
- **COMPRENSIÓN Y ANÁLISIS DE LAS EMOCIONES:** Con esta habilidad se busca identificar emociones y de donde nacen los sentimientos; conocer cuál es su punto de partida y sus posibles consecuencias que ocasionaríamos con nuestras acciones.
  
- **REGULACIÓN EMOCIONAL:** Como seres humanos estamos propensos a sentimientos positivos como también negativos; lo cual significa que cada individuo se someterá a llevar a cabo un record de tratar de disminuir los sentimientos negativos y maximizar los positivos.

#### **2.2.5. CARACTERÍSTICAS EMOCIONALES DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS**

- Se muestra más dispuesto a la socialización con sus compañeros.
- Más interesados a conocer a sus padres y no solo en recibir su afecto, sino que también el apego por ellos es enorme.
- Disfruta de los juegos en grupo en la que se muestra activo y participativo.
- Sus emociones son cada vez más complejas.
- Son más respetuosos, obedientes y comprensivos.
- Muestran un mayor dominio sobre sus movimientos.

#### **2.3. JUEGO DE ROLES Y REGULACIÓN DE EMOCIONES**

Propuesta del Taller basado en el Juego de Roles para Regular las Emociones

### 2.3.1. FUNDAMENTACIÓN DEL TALLER

Desde hace algunos años la práctica de estos talleres se ha ido perfeccionando y a la vez enfocándose en la educación infantil, y así mismo de ser, un lugar donde varias personas trabajan cooperativamente para hacer o ejecutar algo, en donde se aprende haciendo y expresando lo que sentimos junto con otros, esto dio motivo a la realización de experiencias innovadoras para el mejor desarrollo de sus habilidades de los niños.

El taller puede convertirse en el lugar de la participación, la comunicación y la expresión también el lugar de producción social de objetos, hechos reales, fantásticos y conocimientos que los niños emplean para su ejecución de sus actividades durante la jornada diría que se realiza en las aulas, expresándonos lo que sienten y piensan al realizar talleres. (González, 2002)

También podemos decir que los talleres son juegos de pre ejercicio las cuales nos van a servir en las funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de las capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñarán cuando sean grandes.

Los talleres son actividades sociales, en la que se da la cooperación, la relación con otros niños, se logran asumir papeles o roles que surgen por interés y necesidad de los propios niños. Este autor también nos menciona que para realizar taller debemos apoyarnos del juego simbólico. De tal manera que los niños vayan transformando algunos objetos y convirtiéndolo de acuerdo a su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, como por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuyendo a la capacidad simbólica de los niños y niñas. (Vygotsky, 2006)

### 2.3.2. FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA:

(Hall, 2000) denomina a los talleres como juegos de las generaciones pasadas, su contenido responde a las actividades que emplean los seres humanos en su vida cotidiana. Afirma entonces que es un ejercicio necesario para la vida ya que nos ayuda en la socialización y el desarrollo de las habilidades sociales y autoestima de nuestros niños. Es así que hoy en día se pone en práctica constantemente para poder

mejorar su estado de ánimo de los niños y tengan una mejor personalidad y salgan adelante como futuros profesionales.

Con los talleres se pretende perseverar la calma de los niños ante las reacciones difíciles o conflictivas que presentan ante sus compañeros, donde se experimenta una alta carga de estrés tal vez estén pasando algunos problemas familiares y las cuales tienden a responder con agresividad o rechazo. Implica manejar efectivamente el estrés y aquellas emociones negativas que pueden derivar en conflictos personales o interpersonales de esta manera podrán expresar sus emociones de manera más eficaz.

### 2.3.3. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA:

El taller es una metodología donde los niños aprenden por imitación de los adultos todo lo que observan en su ámbito que se desarrollan lo van transmitiendo en las actividades o juegos que realizan entre compañeros. Bien sabemos que los niños en el nivel inicial aprenden mediante la experiencia directa con el objeto o el medio en el que se desarrollan.

Para (Froebel, 1998) el taller se organiza con un encuadre interdisciplinario y globalizador donde la docente ya no enseña en el sentido tradicional; sino que es una guía que ayuda a los niños a aprender. Es muy importante que los niños aprendan haciendo y que sus respuestas o soluciones que puedan dar según las experiencias obtenidas durante la ejecución de las actividades y puedan lograr su objetivo.

Para (Vygotsky, 1978) nos dice que el taller es una organización de diversiones y actividades que utilizan la inteligencia de los niños, donde van empleando objetos para poder transmitir alguna experiencia que observaron según su creatividad.

También sostiene que el taller tienen que ser según su imaginación de los niños y no basarse en reglas, más bien debe mostrarse la fantasía y a la vez responder a las necesidades e intereses de los niños según lo que quieren representar, sientan alegría y emoción al desarrollar estos talleres.

Con estos talleres pretendemos regular las emociones negativas que poseen los niños, para una mejor calidad de vida y una buena construcción de su personalidad y se quieran con sus cualidades que presentan y sean buenos ciudadanos para el mañana.

Los talleres en educación inicial son muy vivencial ya que se trabaja a diario, las cuales se basan en diferentes actividades como son de lectura, psicomotricidad, pintura, danza y música. Las cuales ayudan a poder resolver sus emociones negativas de los niños, en donde se convierte en talleres armoniosos y creativos para que los niños lo disfruten a lo máximo.

# **CAPÍTULO III**

**MATERIALES**

**Y**

**MÉTODOS**

### 3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Para llevar a cabo la ejecución del “taller basado en el juego de roles para regular las emociones en los niños y niñas de 5 años de la I.E N°322 el Progreso” según (Rodríguez, 2015) refiere que es un método cuantitativo; este se enfoca por lo general en las muestras numéricas; este método también pretende tomar decisiones, pero tomando de la mano a las variables de información y datos. Es decir trata de analizar los resultados que se obtiene al estudiar una población.

#### TIPO DE INVESTIGACIÓN

**Investigación Experimental:** Según el autor (Fidias, 2012) define que es un proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos, a determinadas condiciones, estímulos o tratamiento” (variable independiente), para observar los efectos o reacciones que se producen (variable dependiente).

Se considera que el tipo de investigación es experimental ya que en la I.E. N° 322 se encontró dos aulas de 5 años es por ello que consideramos que el aula de los trabajadores era el grupo control y el aula los exploradores el grupo experimental donde se ejecutó los talleres y pudimos darnos cuenta darnos cuenta de resultados favorables para cada uno de los niños debido a la aplicación de estos talleres.

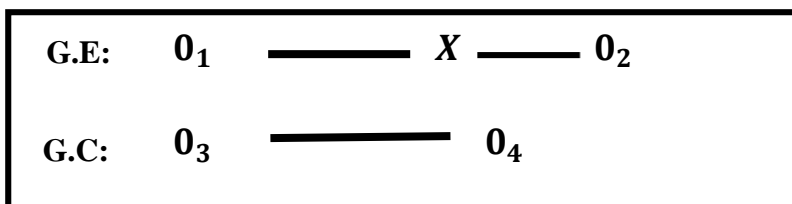
### 3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Según (Carrasco, 2006) el diseño de investigación es **Cuasi- experimental**; ya que se aplicó una pre-prueba a los niños de 5 años del aula los “exploradores” que es el grupo experimental y al aula de 5 años de los “trabajadores” que es el grupo de control. Luego se aplicó los talleres basado en juego de roles al grupo experimental.

Finalmente se aplicó la pos-prueba a ambos grupos con el propósito de medir los efectos de dichos talleres basado en juego de roles sobre la regulación de emocional; en donde se analizó, procesó y valoró los datos obtenidos.



### Grafico del diseño:



Donde:

G.E= Niños de 5 años del aula los exploradores.

G.C = Niños de 5 años del aula los trabajadores.

$O_1$  y  $O_3$  = Pre-prueba.

X= Aplicación del taller basado en juego de roles.

$O_2$  y  $O_4$  = Post-prueba.

### 3.3. POBLACIÓN MUESTRAL

La población, Según (Ñaupás, 2015) Es el conjunto de hechos o eventos que se van a estudiar con variadas técnicas que hemos analizado. En las ciencias sociales es considerada como un conjunto de individuos o personas o instituciones que nos sirven como motivo de investigación.

La muestra, es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación. Es decir una muestra es representativa si reúne las características de los individuos del universo. (Ñaupás, 2015)

La población muestral se dará con dos grupos intactos con pre test y pos test, representada por los niños de 5 años del aula los exploradores y los trabajadores de la I.E N°322 El Progreso, siendo un aproximado de 46 niños el cual está distribuida de la siguiente manera:

<b>GRUPOS DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>AULA</b>	<b>VARONES</b>	<b>MUJERES</b>	<b>TOTAL</b>
Grupo experimental	Los exploradores	13	10	23
Grupo control	Los trabajadores	13	10	23

### **3.4. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS**

#### **3.4.1. Hipótesis alternativa (H1):**

Si aplicamos el taller basado en el juego de roles en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 El Progreso entonces se podrá regular las emociones.

#### **3.4.2. Hipótesis nula (H0)**

Si aplicamos el taller basado en el juego de roles en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 El Progreso entonces NO se regula las emociones.

### **3.5. VARIABLES**

- **Variable independiente:** Juego de Roles
- **Variable dependiente:** regulación de Emociones
- **Variable Interviniente:** niños de 5 años

#### **3.5.1. Definición conceptual:**

- **Juego de roles:** Es una forma de entretenimiento que pueden hacer los niños para pasar momentos muy divertidos con sus demás compañeros, desarrollando las siguientes capacidades y valores. Podemos decir que desde pequeños siempre jugamos hacer adultos en diversas situaciones imaginarias como lo son: el papá y la mamá, a la cocinita, el lobo entre otros, esto indica que desde pequeños tratamos de meternos en el papel de otra persona, constantemente imitamos a otras personas, sus gestos, movimientos, es decir, que desde pequeños están presente los juegos de roles en nuestra cotidianidad y en el ámbito que nos desenvolvemos.

- **Regulación de emociones:** se refiere al control de nuestros estados de ánimo y mejor aún cambiarlo a nuestra propia realidad que nos encontremos por eso es muy importante aplicarlo en nuestras vidas ya que determinan nuestras decisiones de actuar en las diferentes situaciones de nuestra vida cotidiana.
- **Definición operacional:** conjunto de procedimientos que describen las actividades que se van ejecutar indicando el lugar de realización de las actividades, las cuales indican la existencia de un concepto teórico en mayor o menor grado. Como investigadoras nos ayuda a derivar los ítems o preguntas para el instrumento con que se recolectara la información.

### 3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

VARIABLES	TÉCNICA	INTRUMENTOS
REGULACIÓN DE EMOCIONES  JUEGO DE ROLES	OBSERVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• TEST Y POS TEST</li> <li>• GUÍA DE OBSERVACIÓN</li> </ul>

#### 3.6.1. Técnicas:

- **Observación:** Consiste en observar detenidamente a las personas, niños, contextos y comportamientos. Se trata de registrarlos por medios como las fotografías, u otro medio auditivo o visual a fin de analizarlos, para inferir de ellos sus propósitos o causas así como sus correlatos emocionales. La observación se puede realizar de manera directa para que los niños no detecten que están siendo observados o abiertamente por la percepción personal.

##### **Pasos:**

- Determinación del comportamiento, objeto o situación.
- Especificación de los objetivos de la observación.
- Selección del tipo de registro.
- Registro de los datos.
- Análisis e interpretación de los datos.

Esta técnica nos yudo a poder recoger los datos de los niños de las dos aulas experimental y control, así darnos cuenta de su desarrollo durante el empleo de los talleres.

### **3.6.2. Instrumentos:**

Son medios, herramientas o formatos que el investigar utiliza, adapta o crea para recolectar y registrar la información. El instrumento que utilizamos fue la guía de observación.

- **Guía de Observación:**

Es un instrumento que se basa en una lista de indicadores que puedan redactarse con afirmaciones o preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula señalando los aspectos que son relevantes al observar. Este instrumento tiene como finalidad observar las respuestas de los estudiantes en una actividad, durante una semana de trabajo, una secuencia didáctica completa o en alguno de sus tres momentos o en el transcurso del ciclo escolar. Este instrumento está dirigido a los estudiantes de todos los niveles para poder identificar sus avances educativos.

Nos permite realizar una evaluación instantánea que permite percibir actitudes específicas que presentan los niños (conductas observables). Se puede emplear durante una semana, mes, semestre, etc. Según (Hurtado 2000).

Este instrumento se utilizó como pre-test y post-test con un total de 27 ítems, en el aula control y experimental para verificar los resultados de los niños antes y después de aplicar el taller.

## **3.7. PROCESAMIENTO ESTADISTICO**

Para realizar el análisis respectivo se tuvo en cuenta la información recolectada en la guía de observación, a través de la observación, teniendo en cuenta cada uno de los criterios de la práctica de los talleres basado en juego de roles: expresividad, socialización, compartir con sus compañeros y respeto. Los pasos que tuvimos en cuenta para realizar este análisis en la investigación fueron las siguientes:

### **1ª ETAPA:**

En esta periodo se elaboraron cuadros estadísticos unidimensionales con sus respectivas frecuencias absolutas y relativas, los cuales nos permitieron realizar un estudio del nivel de Regulación emocional de los diferentes criterios de la práctica de talleres basado en el juego de roles. Se obtuvieron diferentes reglas estadísticas como la desviación estándar, los cuales nos ayudaron a poder realizar un análisis para lo cual se utilizó la siguiente formula:

#### **Desviación estándar:**

Esta regla se utiliza para determinar la variabilidad que existe entre los diferentes puntajes de los dos grupos estudiados la cual fue obtenido con la guía de observación. Su fórmula es la siguiente:

$$s = \sqrt{\frac{1}{n} \left[ \sum x_i^2 - \frac{(\sum x_i)^2}{n} \right]}$$

Donde:

$X_i$  : Son los diferentes puntajes que toma la variable.

$n$  : número de datos o tamaño de muestra.

También se realizaron **gráficos estadísticos** con la finalidad de visualizar el comportamiento de los puntajes promedios para cada de los diferentes criterios de la práctica de los talleres basado en el juego de roles.

### **2ª ETAPA:**

En este periodo se realizaron pruebas de hipótesis con el objetivo de dar respuesta a nuestro problema y así mismo pudimos hacer las comparaciones en cada uno de los criterios de práctica del taller basado en Juego de Roles. Para tratar las hipótesis se utilizó la Prueba “t” de Student ya que se tuvo información del grupo de estudio.

### 3.7.1. Prueba t de student:

#### Hipótesis:

H<sub>0</sub>: Los puntajes promedios de pre prueba es igual a post prueba.

H<sub>1</sub>

#### Estadístico de prueba:

Para experimentar esta hipótesis se deben de calcular 2 valores. Un valor experimental (estadístico de prueba) y un valor tabular.

Para medir el valor experimental se utiliza la siguiente fórmula:

$$t_e = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S_{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}}$$

Donde:

- $S_{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}$  : es la desviación estándar de las diferencias de los puntajes de ambos grupos.

#### Valor tabular:

Para experimentar el valor tabular se tiene en cuenta lo siguiente:

$t_t = t_{(n-1, \alpha/2)}$  El cual tienen una distribución t de Student con n-1 grados de libertad, donde n= número de datos.

#### Decisión: (0)

Si  $t_e \geq t_t$  rechazar la hipótesis H<sub>0</sub> de que Los puntajes promedios de pre prueba es igual a post prueba. Otra forma de analizar estos resultados evaluar el valor de p, si p<0.05, la prueba es significativa, es decir, Rechazar H<sub>0</sub>. Los puntajes promedios de pre prueba es diferente a post prueba.

# **CAPÍTULO IV**

## **RESULTADOS Y DISCUSIONES**

#### 4. RESULTADOS

A continuación se presentaran los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados a los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 El Progreso, durante el periodo de septiembre del 2019.

Para poder obtener un análisis más claro se realizó el vaciado en el programa SPSS, para posteriormente ser analizados con tablas y gráficos.

Con una población muestral de 46 niños.

##### 4.1. RESULTADOS DE LA PRUEBA DE T-ESTUDENT

**Objetivo General:** Demostrar que los talleres basados en juego de roles permiten regular las emociones en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 el progreso 2019.

*Tabla 1: Indicadores estadísticos en el POS TEST, de las emociones en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 el progreso 2019*

Media		Diferencia	Desviación estándar		Coeficiente de Variación	
GC	GE		GC	GE	GC	GE
49	74	25,00	3.015	0.775	36.15%	10.44%

**Fuente:** Datos obtenidos de los instrumentos de pre-test y pos-test a los niños y niñas de 5 años de a I.E N° 322 El Progreso. Elaboración propia

**Interpretación:** En la Tabla 1 se observa que el puntaje medio alcanzado por los estudiantes en las emociones, en el grupo control es 49; en cambio en el grupo experimental su puntaje medio es 74. Esto determina una diferencia de 25 puntos favorable al grupo experimental. Por otro lado, se observa también que los puntajes obtenidos por los estudiantes del grupo experimental presentan una dispersión relativa (10.44%) más estable que en el grupo control (36.15%), esto manifiesta que en el taller basado en juego de roles regulo las emociones en los niños de 5 años.



- Demostración de los talleres basados en juego de roles por la prueba t-student para regular las emociones

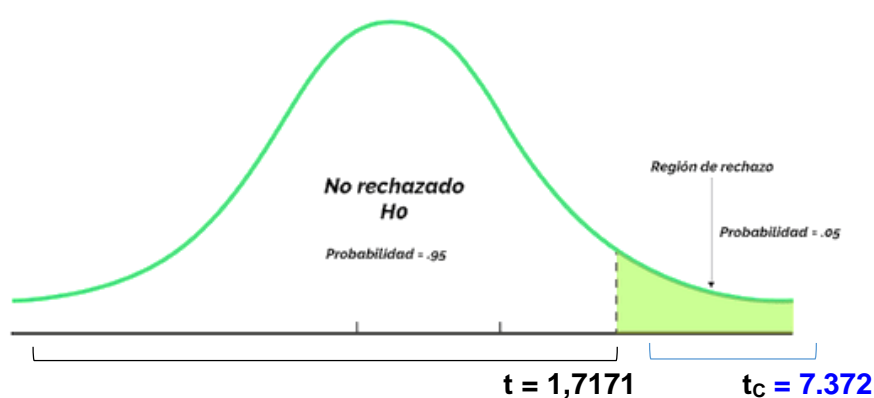
**H. NULA ( $H_0$ ):** La aplicación de los talleres basados en juego de roles no mejora las emociones en forma significativa.

**H. ALTERNA ( $H_1$ ):** La aplicación de los talleres basados en juego de roles mejora las emociones en forma significativa.

**Tabla 2:** Prueba T-Student y su significancia

Valor Calculado	Sig.	Decisión $p < 0,05$
$T_c = 7.372$	$p = 0,000$	Significativo

**Interpretación:** Observando la Figura 1 y su significancia en la Tabla 2 ( $p < 0,05$ ) se demuestra a través de la Prueba T-Student que los talleres basados en juegos de roles permiten mejorar las emociones con un nivel de confianza superior al 95% en el grupo experimental, respecto del grupo control, es decir de manera significativa.



**Figura 1:** Demostrar que la aplicación de los talleres basados en juego de roles mejora las emociones en forma significativa.

**Objetivo Específico:** Identificar la media de la dimensión social luego de aplicar el taller basado en juego de roles en ambos grupos de los niños y niñas de 5 años de la I.E N°322 el Progreso.

**Tabla N° 03:** Indicadores estadísticos en el POS TEST, de la dimensión social antes y después de aplicar el taller basado en juego de roles en los niños y niñas de la I.E N°322 el Progreso.

Media			Desviación estándar		Coeficiente de Variación	
GC	GE	Diferencia	GC	GE	GC	GE
11.31	17.05	5.74	1.678	1,008	14.84%	5.91%

**Fuente:** Datos obtenidos de los instrumentos de pre-test y pos-test a los niños y niñas de 5 años de a I.E N° 322 El Progreso. Elaboración propia

**Interpretación:** En la Tabla 3 se observa que la media alcanzada por los estudiantes en la dimensión social, en el grupo control es 11.31; en cambio en el grupo experimental su puntaje es 17.05. Esto determina una diferencia de 5.74 puntos favorables al grupo experimental. Por otro lado, se observa también que los puntajes obtenidos por los estudiantes del grupo experimental presentan una dispersión relativa (5.91%) más estable que en el grupo control (14.84%), esto manifiesta que la dimensión social aplicada a causado efecto.

**Objetivo Específico:** Demostrar que los talleres basados en juego de roles permita mejorar significativamente la dimensión social en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 el Progreso.

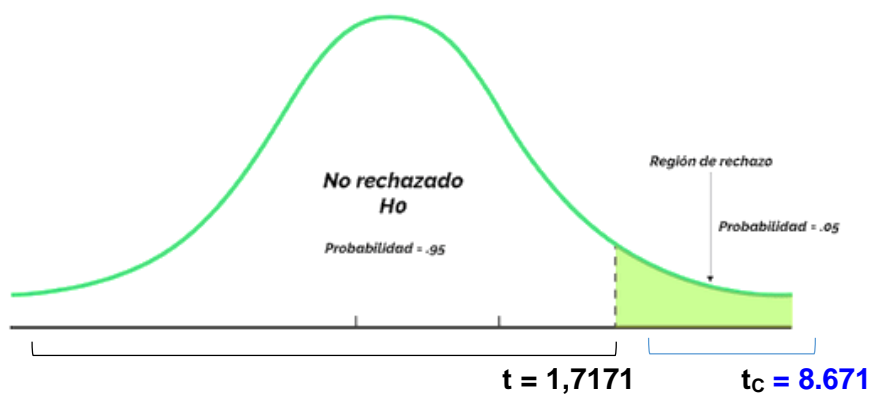
**H. NULA  $H_0$ :** La aplicación de los talleres basados en juego de roles no mejora la dimensión social en forma significativa.

**H. ALTERNA  $H_1$ :** la aplicación de los talleres basados en juego de roles mejora la dimensión social en forma significativa.

**Tabla 04:** Prueba T-Student y su significancia

Valor Calculado	Sig.	Decisión $p < 0,05$
$T_c = 8.671$	$p = 0,000$	Significativo

**Interpretación:** Observando la figura 2 y su significancia en la tabla 4 ( $p < 0,05$ ) se demuestra a través de la prueba T-Student que los talleres basados en juegos de roles permiten mejorar la dimensión social con un nivel de confianza superior al 95% en el grupo experimental, respecto del grupo control, es decir de manera significativa.



**Figura 2:** Demostrar que la aplicación de los talleres basados en juego de roles mejora la dimensión social de forma significativa.

**Objetivo Específico:** Identificar la media de la dimensión conductual luego de aplicar el taller basado en juego de roles en ambos grupos de los niños y niñas de 5 años de la I.E N°322 el Progreso.

**Tabla N° 05:** Indicadores estadísticos en el POS TEST, de la dimensión conductual antes y después de aplicar el taller basado en juego de roles en los niños y niñas de la I.E N°322 el Progreso.

Media		Diferencia	Desviación estándar		Coeficiente de Variación	
GC	GE		GC	GE	GC	GE
10,27	17,93	7,66	5,036	3,382	49.0%	18,90%

**Fuente:** Datos obtenidos de los instrumentos de pre-test y pos-test a los niños y niñas de 5 años de a I.E N° 322 El Progreso. Elaboración propia.

**Interpretación:** En la Tabla 5 se observa que la media alcanzada por los estudiantes de la dimensión conductual, en el grupo control es 10.27; en cambio en el grupo experimental su puntaje es 17.93. Esto determina una diferencia de 7,66 puntos favorable al grupo experimental. Por otro lado, se observa también que los puntajes obtenidos por los estudiantes del grupo experimental presentan una dispersión relativa (18.90%) más estable que en el grupo control (49.0%), esto manifiesta que el taller aplicado a causado efecto.

**Objetivo Específico:** Demostrar que los talleres basados en juego de roles permite mejorar significativamente la dimensión conductual en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 el Progreso.

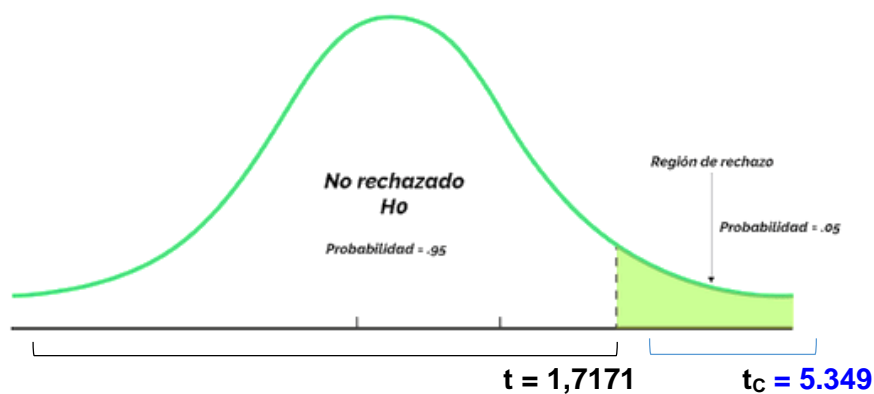
**H. NULA** **H<sub>0</sub>:** La aplicación de los talleres basados en juego de roles no mejora la dimensión conductual en forma significativa.

**H. ALTERNA** **H<sub>1</sub>:** La aplicación de los talleres basados en juego de roles mejora la dimensión conductual en forma significativa.

**Tabla 06:** Prueba T-Student y su significancia

Valor Calculado	Sig.	Decisión $p < 0,05$
$T_C = 5.349$	$p = 0,002$	Significativo

**Interpretación:** Observando la figura 3 y su significancia en la tabla 6 ( $p < 0,05$ ) se demuestra a través de la Prueba T-Student que los talleres basados en juegos de roles permiten mejorar la dimensión conductual con un nivel de confianza superior al 95% en el grupo experimental, respecto del grupo control, es decir de manera significativa.



**Figura 3:** Demostrar que la aplicación de los talleres basados en juego de roles mejora la dimensión conductual en forma significativa.

**Objetivo Específico:** Comparar el nivel de regulación de las emociones, antes y después de la aplicación del taller basado en juego de roles en ambos grupos de los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 el Progreso.

**Tabla N° 07:** Nivel de regulación de las emociones, antes y después de la aplicación del taller basado en juego de roles en ambos grupos en los niños de la I.E N° 322 el Progreso.

NIVELES	PUNTAJE	PRE TEST				POS TEST			
		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
BAJA	[18 - 29]	12	52,17	9	39,13	3	13,04	0	0,00
PROMEDIO	[30 - 41]	11	48,83	14	60,87	20	86,96	7	30,43
ALTA	[42 - 54]	0	0,00	0	0,00	0	0,00	16	69,57
Total		23	100,0	23	100,0	23	100,0	23	100,0

**Fuente:** Datos obtenidos de los instrumentos de pre-test y pos-test a los niños y niñas de 5 años de a I.E N° 322 El Progreso. Elaboración propia

**Interpretación:** En la tabla 7, se observa que, los estudiantes del grupo control en el pre test mostraron mayormente nivel de regulación de emociones baja y promedio con 52.17% y 48.83% respectivamente, sin embargo, en el pre test del grupo experimental el nivel de regulación de emociones fue de nivel bajo con 13.04% del total de participantes en el estudio y de nivel promedio con 86.96%.

En el Pos test se ha determinado que los estudiantes del grupo control mostraron mayor mejora con nivel de regulación de emociones baja respecto del grupo experimental, pues del 60.87% que presentaron este nivel en el grupo control se redujo al 30.43% en el grupo experimental.

Antes de la aplicación del Taller, los estudiantes del grupo control y experimental mayormente presentaron regulación de emociones de nivel baja y promedio, sin embargo, cuando se aplica el taller de los estudiantes del grupo experimental mayormente alcanzaron regulación de emociones promedio y alta.

## 4.2. DISCUSIÓN

En la tabla nº 1 y 2: De la prueba de hipótesis se observa que existe una diferencia entre P valor = 0,000 y el nivel de significancia 5% ( $\alpha=0.05$ ) en la que se considera según la normalidad que si P valor  $< \alpha$  se acepta la Ha y se rechaza la Ho, demostrando así que el “taller basado en juego de Roles” si tiene efectos significativos sobre la mejora del desarrollo de la regulación de las emociones en los niños y niñas de 5 años. Por otro lado según la prueba “T” nos dice que el valor (calculado por estadística)  $t_c > t_\alpha$  (valor crítico) se rechaza la hipótesis Ho y se acepta la Ha. Como lo menciona Denzin (2009) “La emoción deriva de la experiencia corporal de diversos factores vividos o circunstancias, los cuales transmiten flujos de conciencia personal que va ser captada desde el interior y recorrer todo el cuerpo”. Por lo cual los talleres ejecutados fueron parte de la experiencia que los niños han adquirido; jugaron “Así soy yo”, “Probando texturas”, “la mamá de Owen”, “Somos héroes” entre otros; tal similar resultado de otra persona podemos ver que fue significativo para poder regular las emociones en los niños y niñas de 5 años.

En la tabla 3, se observan los resultados obtenidos luego de aplicar el taller basado en juego de roles como resultado del pos-test en la dimensión social, la media del grupo control fue de 11,31 % mientras que en el grupo experimental es de 17,05 % esto determina una diferencia de 5,74 % a favor del grupo experimental. Por otro lado se observa que el grupo experimental presenta una dispersión relativa de 5,91 % más estable que el grupo control con un 14,84 % entonces esto demuestra que la dimensión social causó efecto. Como nos habla Vygotsky (1978), que el taller es una organización de diversiones y actividades que utilizan la inteligencia de los niños, donde van empleando objetos para poder transmitir alguna experiencia que observaron según su creatividad. También sostiene que el taller tienen que ser según su imaginación de los niños y no basarse en reglas, más bien debe mostrarse la fantasía y a la vez responder a las necesidades e intereses de los niños según lo que quieren representar, sientan alegría y emoción al desarrollar estos talleres. Durante el desarrollo de estos talleres los niños mostraron alegría, tranquilidad y satisfacción consigo mismo, por lo que podemos decir que esta dimensión se logró desarrollar significativamente.

En la tabla 5, se observan los resultados obtenidos en un nivel medio del pos test en la respuesta conductual, en el grupo control es de 10,27 % en cambio en el grupo experimental es de 17,93 % esto determina una diferencia de 7,66 favorable al grupo experimental. Por otro lado se visualizó que el grupo experimental presento una dispersión relativa de 18,90 % más estable que el grupo control con 49,0 % a esto se puede decir que la dimensión conductual fue significativa. Empírico se utilizó las actividades para regular las emociones. Zapata, (1990) define que el juego “es un ejercicio preparatorio para la vida”, podemos ver que los niños lograron desarrollar esta dimensión con mucha efectividad con los talleres presentados, así poder mejorar sus emociones negativas que transmitían a sus compañeros.

En la tabla 07, se observan los resultados generales obtenidos del pre-test aplicado al grupo control, los cuales indicaron que el 52,17 % de los niños mostraban un nivel bajo y promedio con un 48,83 % en el desarrollo de regulación de emociones. Mientras que los resultados en los niños del grupo experimental, en el nivel se mostró un 13,04 % y promedio con un 86,96 % en el desarrollo de regulación de emociones. Posteriormente en la misma figura se observa los resultados obtenidos en la aplicación del pos-test en donde se demostró que el grupo control los cuales indicaron que el 86,96 % de los niños mostraban un nivel promedio mientras que el grupo experimental mostro un nivel alto con un 69,57 % en el desarrollo de la regulación emocional. La comparación de los resultados del pre-test y pos-test demuestran que el nivel de mejora de la regulación emocional aumente significativamente de un nivel bajo a alto. Los resultados de esta investigación dan preferencia a la hipótesis alternativa propuesta, la cual afirma que la aplicación del “Taller juego de Roles” tiene influencia significativa para desarrollar la mejoría de la regulación de emociones en los niños y niñas de la I.E N° 322 El Progreso. Esta hipótesis afirma lo mencionado, por Martín, (1992) el juego de roles permite que los estudiantes asuman y representen papeles actorales o vivenciales en el contexto de situaciones reales o fantasiosas del mundo estudiantil. Esta forma es muy importante, debido a que permite llevar la realidad al aula. Nos menciona también que en el juego de roles el estudiante no debe seguir reglas estructurales, sino que tiene el libertinaje de establecer un mecanismo autónomo para ejercer decisiones y acciones que interpreten las creencias y valores de sus personajes al que representara. En esta situación el juego de los roles, busca apartarse de las dramatizaciones actorales, para dar paso a un libreto libre.



**CAPÍTULO V**

**CONCLUSIONES**

**Y RECOMENDACIONES**

## 5. CONCLUSIONES

- Se demostró que la aplicación del “Taller basado en el juego de roles” permitió mejorar las emociones donde el valor calculado (tc) es de 7,372 encontrándose en la región de rechazo de la hipótesis nula por lo que resulto significativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 El Progreso. Ya que se acepta la hipótesis alterna. Las emociones que logramos regular fueron el miedo, la tristeza, rechazo, la ira, el pelearse entre compañeros y no compartir los materiales.
- Se identificó que el puntaje medio alcanzado por los estudiantes del grupo control en la dimensión social es de 11.31% y en el grupo experimental su puntaje es 17.05 luego de aplicar el taller basado en juego de roles, terminando con una diferencia favorable de 5.74 en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 el Progreso.
- Se demostró que los talleres basado en juego de roles permitió regular la dimensión social donde el valor calculado (tc) 8,671 encontrándose en la región de rechazo de la hipótesis nula por lo que resulto significativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 El Progreso. Donde los niños jugaron libremente con sus compañeros, compartieron sus materiales de juego y dramatizaron situaciones de su vida cotidiana en conjunto con sus compañeros, esto se evidencia cuando regularon sus emociones.
- Se identificó que el puntaje medio alcanzado por los estudiantes en el grupo control en la dimensión conductual es 10,27 % y en el grupo experimental su puntaje es 17.93 % luego de aplicar el taller basado en juego de roles, terminando con una diferencia favorable de 7,66 % en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 el Progreso.
- Se demostró que los talleres basado en juego de roles permitió regular la dimensión conductual donde el valor calculado (tc) 5,349 encontrándose en la región de rechazo de la hipótesis nula por lo que resulto significativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 El Progreso. Expresando afecto de cariño a sus compañeros, ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan, expresaron sus

sentimientos y emociones apoyándose de gestos, esto se evidencia cuando regularon las emociones.

- Al comparar la media alcanzada por los estudiantes del grupo control en el pre test mostraron un nivel de regulación de emociones con 52.17% y 48.83% mientras que en el pre test del grupo experimental el nivel de regulación de emociones fue de 13.04% del total de participantes en el estudio y de nivel promedio con 86.96%. En el Pos test se ha determinado que los estudiantes del grupo control mostraron mayor mejora en el nivel de regulación de emociones con un puntaje obtenido de 60.87% mientras que en el grupo experimental se redujo al 30.43%.

## 5.1. RECOMENDACIONES

Por lo tanto, a partir de la investigación realizada y experiencias pedagógicas propias podemos recomendar a:

- Futuros investigadores deben tener en cuenta los resultados obtenidos en este trabajo; insertando nuevas técnicas, estrategias metodológicas inclusive pueden emplear otro tipo de juegos para mejorar significativamente las emociones en los niños.
- Que los investigadores hagan uso de diferentes técnicas e instrumentos de evaluación tales como: el test, la lista de cotejo, guía de observación, escala valorativa, etc.
- A las docentes de educación inicial se requiere que estimulen en los niños y niñas el desarrollo de sus emociones, ya que esto permitirá que los niños tengan buenas conductas emocionales, puedan compartir momentos de felicidad con sus compañeros y desarrollar sus actividades con mucha facilidad.
- Las docentes de las instituciones educativas del nivel inicial deben involucrar a los padres de familia en las actividades y estrategias que se realizan dentro de las aulas de educación inicial y así poder desarrollar conductas emocionales en los niños y niñas.

**CAPÍTULO VI**

**REFERENCIAS**

**BIBLIOGRÁFICAS**

## BIBLIOGRAFÍA

- Bequer, G. (1993). *Juegos de Movimiento*. Cuba.
- Bizquera, R. (2009). *Educación emocional*. Madrid, España
- Brody, L. (1999). *La emoción y la familia*. Universidad Harvard EE.UU.
- Bruner, J. (2000). *Teoría cognitiva del aprendizaje por descubrimiento*. Nueva York EE.UU.
- Cáceres, N. (2012). *Juego de roles como estrategias motivadora en el aprendizaje por competencia en los cadetes de la escuela militar de Chorrillos*. (Tesis de Pregrado). Universidad de San Martín de Porres. Lima, Perú.
- Cano, N. (2014). *Juegos de rol y análisis de modelos*. (Tesis de Pregrado). Colombia.
- Castillo, M. & Sanclemente, M. (2010). *Influencia de la inteligencia emocional en la enseñanza, aprendizaje y evaluación de las ciencias naturales*. Santiago de Cali, Colombia.
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Universidad San Marcos Lima.
- Chavez, D. (2014). *Aplicación de las actividades gráfico plástico para el manejo de emociones en los niños y niñas de 5 años de Nuevo Chimbote*. (Tesis de Pregrado). Universidad Nacional del Santa. Nuevo Chimbote, Perú.
- Chueque, M. (2004). *Ámbitos de desenvolvimiento del ser humano*.
- Darwin, CH. (2004). *El origen del hombre*. Reino Unido.
- Denzin, N. (2009). *Comprensión de la emoción*. Canadá.
- Fernández T. (1997). *El juego en la etapa infantil*. Granada, España.
- Fidias, G. (2012). *Metodología de la investigación*. Caracas, Venezuela.
- Froebel, F. (1998). *Pedagogía de los Párvulos*. Alemania.
- García, C. (s.f.). *Educación emocional en la infancia: las emociones en la infancia*. Barcelona, España.

- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*. California EE.UU.
- Gonzales, M. (2002). *Didáctica y organización escolar*. España.
- Groos, k. (1898). *Teorías del juego*.
- Hernández D. (1992). *Habilidades básicas en la regulación emocional*. Madrid, España.
- Lawler, E. (1999). *Estados evolutivos de la emociones*. California, EE.UU.
- Martín, X. (1992). *El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. Comunicación, Lenguaje y Educación*. Universidad Católica del Perú San Miguel Lima- Perú.
- Maza, N. (2016). *Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de nuevo Chimbote*. (Tesis de Pregrado). Universidad nacional del santa, Chimbote, Perú.
- Meseses, M. & Monge, M. (2001). *El juego en los niños: Enfoque teórico*. San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica.
- Ñaupas, H. (1986). *Metodología de la investigación Cuantitativa - Cualitativa y Redacción*. (Tesis de Pregrado). Bogotá. Colombia.
- Paitán, C. & Paredes, A. (2016). *Programa de biodanza "Tususpa" para fortalecer la capacidad de autorregulación emocional en los niños de 5 años de la institución educativa 215Trujillo*. (Tesis de Pregrado). Universidad Nacional de Trujillo, Perú.
- Pichón, P. (1985). *Los roles como modelos organizados*. Morelos, México.
- Porta, T. (2018). *"Efecto del Programa Educación emocional infantil" para el desarrollo de las competencias emocionales en niños de 5 años*. (Tesis de Pregrado). Universidad Cesar Vallejo, San Juan de Lurigancho, Lima.
- Rodríguez, M. (1995). *Influencia del juego y desarrollo del infante*. Bogotá, Colombia.
- Rodríguez, J. (2015). *Manual de la metodología de investigación*.
- Sanz, L. (s.f.). *Las emociones en el aula: Propuesta didáctica para educación infantil*. (Tesis de maestría). Universidad de Valladolid. España.
- Stanley H. (2000). *La teoría de la recapitulación*. Asunción, Paraguay.

Vásquez, G. (2014). *La autorregulación de emociones una ruta posible para desarrollar competencias ciudadanas en niños de 5 años*. (Tesis de Pregrado). Universidad nacional de Colombia.

Vygotsky, L. (1978). *Teoría sociocultural*. Moscú – unión soviética

Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México.



# **CAPITULO VII**

## **ANEXOS**

**ANEXO 1: INSTRUMENTO**

**GUIA DE OBSERVACIÓN**

<b>LEYENDA</b>	
<b>SIEMPRE: S</b>	<b>MUY POCO: M</b>
<b>NUNCA: N</b>	

ACTITUDES		DIMENSIÓN SOCIAL																									
INDICADORES	Capacidad para comunicarse haciendo uso de la palabra.									Utiliza palabras mágicas.									Trabajo en equipo.								
	Dialoga con sus compañeros para llegar a un acuerdo durante el juego.			Se expresa con libertad ante sus compañeros asumiendo un rol.			Pide disculpas cuando ofende a sus compañeros durante el juego.			Pide por favor cuando necesita ayuda.			Pide por favor que le alcancen un juguete.			Agradece después de recibir un vestuario para asumir un rol.			Juega libremente con sus compañeros.			Comparte sus materiales de juego con sus compañeros.			Dramatiza situaciones de su vida cotidiana en conjunto con sus compañeros.		
APELLIDOS Y NOMBRES	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N
1.																											
2.																											
3.																											
4.																											
5.																											
6.																											
7.																											
8.																											
9.																											
10.																											
11.																											
12.																											
13.																											
14.																											
15.																											
16.																											
17.																											
18.																											
19.																											
20.																											
21.																											
22.																											
23.																											

ACTITUDES		DIMENSIÓN SOCIAL																										
INDICADORES		La voz									Desarrolla su sentido de colaboración									Capacidad de autonomía								
		Imita distintos tonos de voz al asumir un papel.			Regula su tono de voz al dirigirse a sus compañeros.			Opina sobre el tema de su interés.			Ayuda en actividades para agradecer a sus compañeros.			Juega juntamente con sus pares sin problema alguno.			Comparte sus materiales con sus compañeros que lo necesitan.			Realizan actividades por sí solos.			Muestra seguridad al expresarse.			Elige sus materiales sin ayuda de sus compañeros o docente.		
APELLIDOS Y NOMBRES		S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N
1.																												
2.																												
3.																												
4.																												
5.																												
6.																												
7.																												
8.																												
9.																												
10.																												
11.																												
12.																												
13.																												
14.																												
15.																												
16.																												
17.																												
18.																												
19.																												
20.																												
21.																												
22.																												
23.																												

ACTITUDES		DIMENSIÓN CONDUCTUA																										
INDICADORES		Capacidad para expresar sentimientos positivos y negativos.									Capacidad de ser empático con sus compañeros									Expresión facial								
		Expresa afecto de cariño a sus compañeros			Apoya a sus compañeros a lograr un objetivo durante el juego.			Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.			Comparte los materiales con sus compañeros			Apoya a sus compañeros cuando necesitan de su ayuda.			Agradece al compañero que le ayuda durante la actividad			Expresan sus sentimientos y emociones apoyándose de sus			Muestra su agrado y desagrado durante la actividad.			Manifiesta alegría durante el desarrollo de la actividad.		
APELLIDOS Y NOMBRES		S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N
1.																												
2.																												
3.																												
4.																												
5.																												
6.																												
7.																												
8.																												
9.																												
10.																												
11.																												
12.																												
13.																												
14.																												
15.																												
16.																												
17.																												
18.																												
19.																												
20.																												
21.																												
22.																												
23.																												

ACTITUDES		DIMENSIÓN CONDUCTUAL																										
INDICADORES	Capacidad para expresar sentimientos positivos y negativos.									Capacidad de ser empático con sus compañeros									Expresión facial									
	Expresa afecto de cariño a sus compañeros			Apoya a sus compañeros a lograr un objetivo durante el juego.			Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.			Comparte los materiales con sus compañeros			Apoya a sus compañeros cuando necesitan de su ayuda.			Agradece al compañero que le ayuda durante la actividad			Expresan sus sentimientos y emociones apoyándose de sus gestos.			Muestra su agrado y desagrado durante la actividad.			Manifiesta alegría durante el desarrollo de la actividad.			
APELLIDOS Y NOMBRE		S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N	S	M	N
1.																												
2.																												
3.																												
4.																												
5.																												
6.																												
7.																												
8.																												
9.																												
10																												
11																												
12																												
13																												
14																												
15																												
16																												
17																												
18																												
19																												
20																												
21																												
22																												
23																												

## **ANEXO 2: PROGRAMA GENERAL Y ANALÍTICO:**

### **TALLER BASADO EN EL JUEGO DE ROLES**

#### **JUSTIFICACIÓN:**

Proponemos talleres basados en el juego de roles para poder regular las emociones poco favorables para los niños de 5 años del aula los creativos, evitando así la ansiedad, inseguridad, miedo y rechazo.

Con estos talleres buscamos en los niños la expresividad, la socialización, respeto, empatía y el compartir con sus compañeros.

En la actualidad debido al descuido de los padres los niños muestran reacciones negativas al expresarse, socializar y compartir objetos no suelen hacerlo de manera correcta, es por eso que con el taller basado en juego de roles pretendemos regular estas emociones poco favorables que presentan los niños para un desarrollo integral de ellos.

#### **FUNDAMENTACIÓN:**

La base fundamental para el desarrollo de este taller es la teoría del Juego, ya que permite que el niño pueda hacer uso de sus sentidos al explorar, tocar y manipular objetos; del mismo modo también pueda hacer uso de su cuerpo, su voz de manera libre y espontánea lo cual es característico de un niño de la etapa infantil.

El juego permite que los niños puedan desarrollar, la concentración, imaginación, memoria, diversión y creatividad esto se va potenciar durante el tiempo de juego.

Por otro lado Vygotsky en su teoría es constructivista da a conocer que a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Resalta también que el niño al jugar con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que él llama zona de desarrollo próximo.

#### **OBJETIVOS:**

- Identificar las emociones en los niños y niñas del aula los exploradores.

- Promover y facilitar un clima afectivo y de confianza para el desarrollo adecuado de las emociones en los niños y niñas.
- Ejecutar talleres basados en el juego de roles para modificar las conductas negativas en los niños y niñas del aula los exploradores.
- Promover el trabajo en equipo entre niños y niñas.
- Lograr el control de las emociones negativas en los niños y niñas mediante la aplicación de los talleres basados en el juego de roles.

#### ESTRATEGIA METODOLOGICA DEL TALLER:

El método de trabajo de este taller fue la participación grupal de los niños y niñas basándose en la teoría del juego de Vygotsky, en donde dice que los niños logran el trabajo cooperativo entre compañeros ya sea asumiendo roles u otros papeles.

Las estrategias que se empleó nos sirvieron como herramienta de mejora de las emociones que poseían los niños (as) a través de la realización de diferentes actividades cotidianas, fabulosas y creativas.

Los juegos de roles ayudan a los niños a tener mayor manejo de sus emociones y expresión con los compañeros que se relacionan. Y a través de la práctica se irá mejorando sus emociones de los niños.

Los talleres del “taller basado en el juego de roles para regular las emociones” involucra la socialización y participación de los estudiantes, la cual se llevó a cabo 3 veces por semana siendo un total de 20 actividades, con una duración de 30 minutos cada una de ellas, para mejorar la regulación emocional en los niños, por el medio de realización de juegos, dramatizaciones y actividades motrices. Para dar inicio al taller se realizó una evaluación a los niños a través de diversas actividades para poder verificar sus emociones que poseen los niños, así mismo cuando culminó la ejecución de los talleres se realizó otra evaluación la cual nos permitió ver si logró la regulación emocional en los estudiantes.

Para poder ejecutar el taller se tuvo en cuenta que el espacio sea adecuado para la ejecución de los talleres.

Por lo tanto también se tomó en cuenta los indicadores de cada una de las dimensiones de la variable dependiente de acuerdo a cada objetivo que quisimos lograr durante la ejecución de los talleres.

TIEMPO DE DURACIÓN PRE Y POS-TEST

ESPACIO

INDICADORES

CRONOGRAMA

**Duración:**

- **Inicio:**
- **Termino:**

Talleres	Mes/Año	Agosto 2019				
		L	M	M	J	V
Así soy yo.						
Somos héroes						
Probando texturas.						
Cosquillas y Abrazos para todos.						
Paletas de las emociones.						
La caja de los miedos.						
Teatrillo de las emociones.						
Como me veo						
Masajes relajantes.						
El sapito chico.						
La caperucita roja.						
La momia.						
Nuestra masa casera.						
Creando nuestra orquesta.						
La mama de Owen.						
Los tres cerditos.						
Nuestro cuento favorito.						
Una familia feliz.						
La gallina trabajadora.						
Yo soy.						



## **MEDIOS Y MATERIALES:**

### **A. MEDIOS:**

- Grabadora
- Usb
- Celular
- Cable
- Patio
- Mesas
- voz

### **B. MATERIALES.**

- Vestimenta
- Cuentos
- Mascaras
- Harina
- Espejo
- Teatrín
- Texturas
- Plumones
- Papel higiénico
- Imágenes
- Paletas
- Telas
- Sillas
- Caja
- Papel bond
- Colores
- Sal
- Aceite
- Instrumentos musicales
- Escenario para cuento
- Cartulinas
- Papel sabana
- Papel craf molde
- Papel crepe
- Plumones
- Papel lustre
- Goma
- Silicona
- Tijera
- Cartón
- Cajitas reciclables (medicina)

## SECUENCIA METODOLOGICA

### TALLER DE DRAMATIZACIÒN

- A. **ASAMBLEA O INICIO:** Se refiere a la motivación que se dará al inicio de cada actividad, para incentivar a los niños en el juego a realizar posteriormente. Esta motivación inicial se dará a través de canciones creadas, canciones conocidas o dinámicas.
- B. **EXPLORACIÒN DEL MATERIAL:** los niños descubren el material a trabajar el día de hoy a través de la manipulación libre de cada uno de ellos.
- C. **DESARROLLO:** Consiste en la ejecución de la actividad en sí, hecho por los niños. Se realiza luego de que han escuchado y entendido la explicación para llevarla a cabo. Las actividades se realizarán en el aula y en el patio.
- D. **EXPRESIVIDAD:** Lo niños expondrán sus trabajos realizados durante la actividad.

### TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

- A. **ASAMBLEA O INICIO:** Los niños y las niñas junta a la profesora se ubica en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y construir juntos las reglas o normas para el uso de materiales, uso del espacio y respeto a a sus compañeros.
- B. **EXPRESIVIDAD O JUEGO MOTRIZ:** Se invita a los niños que hagan un reconocimiento del espacio, acompañado de un ritmo que la docente marca con un instrumento. Es recomendable iniciar con ritmos lentos y luego rápidos. Luego se explora el material a utilizar, de manera libre, se propicia actividades que se relacionan con las competencia vincular al desarrollo psicomotor.
- C. **RELAJACIÒN:** La docente propicia una vuelta a la calma, a la tranquilidad a través de canciones relajantes en un espacio acogedor, la respiración es muy importante (inhalar – exhalar).

**D. EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICO:** La docente propone a los niños una producción o construcción de lo realizado ya sea de manera individual o grupal haciendo uso de diversos materiales gráficos.

**E. CIERRE:** Se invita a los niños a ubicarse en la posición inicial y puedan narrar lo que más les gusto de la actividad; es necesario que todos los niños den sus ideas y se finaliza preguntándoles que les gustaría jugar la próxima vez

### **TALLER GRAFICO PLÁSTICO**

**A. ASAMBLEA O INICIO:** Los niños y niñas conversan sobre el desarrollo de la actividad y en Asamblea, recuerdan las normas de uso y cuidado de los materiales.

**B. EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:** Se presenta el material y los niños pueden observar, manipular, etc. luego La docente motiva a los niños y niñas a la creación libre de sus trabajos a partir de la exploración.

**C. DESARROLLO:** Los niños y niñas exploran libremente el material organizado por la docente, para que observen las posibilidades que tienen con su uso. Luego cada niño y niña realiza su propuesta con el material elegido

**D. VERBALIZACIÓN:** Los niños y niñas verbalizan o conversan de manera espontánea lo que han realizado. Se puede realizar un recuento de lo vivido en el taller y su sentir en relación al mismo.

### **TALLER DE MÚSICA**

**A. ASAMBLEA O INICIO:** Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra en un espacio del aula y en asamblea dialogan sobre lo que van a realizar, recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados. La docente motiva a los niños y niñas a la creación libre de sus producciones a partir de la manipulación de los instrumentos u otros recursos.

**B. EXPRESIVIDAD MUSICAL:** La docente invita a niños y niñas a explorar el material tanto estructurado como no estructurado, para descubrir los diferentes sonidos que producen los instrumentos y/o materiales colocados para la

exploración (papeles, telas, instrumentos, etc.). Luego la docente invita a niños y niñas para que vayan tomando conciencia de los sonidos producidos por los demás y los invita a jugar y crear en grupo o de manera individual.

**C. CIERRE:** Cada niño y niña comenta la propuesta que realizó.

### **TALLER LITERARIO**

**A. ASAMBLEA O INICIO:** Los niños y las niñas junta a la profesora se ubica en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y construir juntos las reglas o normas para el uso de materiales, uso del espacio y respeto a sus compañeros.

**B. DESARROLLO:** Consiste en la ejecución de la actividad en sí, hecho por los niños. Se realiza luego de que han escuchado y entendido la explicación para llevarla a cabo. Las actividades se realizarán en el aula y en el patio.

**C. CIERRE:** Cada niño y niña comenta la propuesta que realizó.

## PROGRAMA ANALÍTICO:

### TALLER DE DRAMATIZACIÓN N° 01

#### I. DATOS GENERALES:

**I.E:** N°322 –PP.JJ. el progreso

**AULA:** Los Exploradores

**EDAD:** 5 años

**DOCENTE:** Loo Robles Pamela Stefanie

#### RESPONSABLES:

- Blas Saavedra Elizeth
- Paredes Paredes María

#### II. NOMBRE DEL TALLER: “Así soy yo”

#### III. APRENDIZAJES ESPERADOS

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	INSTRUMENTO
Dimensión Conductual	Expresión Facial	Expresan sus sentimientos y emociones apoyándose de sus gestos	Guía de observación

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>ASAMBLEA O INICIO</b>	se ubicó a los niños sentados en asamblea para entonar la canción “mi carita redondita”	<b>-dialogo parlante</b>	<b>5 min</b>
<b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b>	se presentó una caja sorpresa Dentro de ella habrá un espejo para ello se preguntó a los niños ¿qué creen que habrá dentro de la caja?	<b>-caja -espejo</b>	<b>5 min</b>
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	Luego se pasó la caja por cada uno de los niños para que puedan observar que hay dentro; se detuvo la caja en cada uno de ellos para que	<b>-Dialogo -espejo</b>	<b>30 min</b>

	<p>puedan mirar sus rostros en el espejo.</p> <p>Después se preguntó a los niños ¿cómo se vieron en el espejo? ¿Cómo son sus ojos? ¿Cómo están tristes, enojados o felices? ¿Cómo está su rostro cuando están felices? ¿Cuándo están enojados? ¿Y cuando están tristes? ¿Qué hacen ustedes cuando están enojados o tristes? Se anotó sus respuestas en la pizarra</p>		
<b>EXPRESIVIDAD</b>	Se ubicó a los niños en asamblea para que nos puedan comentar como se sintieron durante la actividad y si les gustaría volverá realizarlo	<b>-Dialogo</b>	<b>5 min</b>

## ESCALA VALORATIVA N° 01

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ASI SOY YO**

N°	DIMENSIONES  INDICADORES	Dimensión conductual			Dimensión social		
		Expresión Facial			Capacidad de autonomía		
		Expresan sus sentimientos y emociones apoyándose de sus gestos			Realizan actividades por si solos.		
		A	B	C	A	B	C
APELLIDOS Y NOMBRES							
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							

## TALLER DE DRAMATIZACIÓN N° 02

### I. DATOS GENERALES:

**IE:** N°322 –PP.JJ. el progreso

**AULA:** Los exploradores

**EDAD:** 5 años

**DOCENTE:** Loo Robles Pamela Stefanie

**RESPONSABLES:**

- Blas Saavedra Elizeth
- Paredes Paredes María

### II. NOMBRE DEL TALLER: “Somos héroes”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	INSTRUMENTO
Dimensión conductual	Capacidad para expresar sentimientos positivos y negativos.	Expresa efecto de cariño a sus compañeros.	Guía de observación

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>ASAMBLEA O INICIO</b>	Se ubicó a los niños sentados en asamblea para escuchar “la historia Nelson Mandela” donde se explicó que fue denominado premio nobel de la paz el ayudaba a las personas sin hacerlos daño por nada.	<b>-dialogo</b> <b>-imágenes</b>	<b>5 min</b>
<b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b>	Se presentó una paleta con la imagen de Nelson Mandela y paso por cada uno de los niños	<b>-paleta</b> <b>-imagen</b>	<b>5 min</b>
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	la docente propuso a los niños dramatizar la historia escuchada; para ello tenemos que elegir a <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nelson Mandela</li> </ul>	<b>-Dialogo</b>	<b>30 min</b>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Frederik de Klerk quien lo libero de la cárcel</li> <li>• la gente que lo rodea a la que trataba con mucho cariño</li> </ul> <p>los niños dramatizaron de acuerdo a su creatividad la historia escuchada</p>		
<b>EXPRESIVIDAD</b>	Se ubicó a los niños en asamblea para dialogar de lo que realizaron, de cómo se sintieron durante la actividad. La docente dijo a los niños que a nuestros compañeros y a las personas que nos rodean se debe tratar con cariño dando abrazos, besos, dándole una mano, una sonrisa.	<b>-Dialogo</b>	<b>5 min</b>

## ESCALA VALORATIVA N° 02

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: SOMOS HEROES**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Dimensión conductual			Dimensión Social		
		DIMENSIONES			INDICADORES		
		Capacidad para expresar sentimientos positivos y negativos.			Trabajo en equipo.		
		Expresa efecto de cariño a sus compañeros.			Juega libremente con sus compañeros.		
		A	B	C	A	B	C
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 03

### I. DATOS GENERALES:

**I.E:** N°322 –PP.JJ. el progreso

**AULA:** Los exploradores

**EDAD:** 5 años

**DOCENTE:** Loo Robles Pamela Stefanie

**RESPONSABLES:**

- Blas Saavedra Elizeth
- Paredes Paredes María

### II. NOMBRE DEL TALLER: “Probando texturas”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	INSTRUMENTO
Dimensión Social	Capacidad de autonomía	Realizan actividades por si solos.	Guía de observación

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATER.	TIEMPO
INICIO O ASAMBLEA	Sentados en asamblea se invitó a los niños a realizar la dinámica “soy una serpiente” donde se salió al patio de la institución.	-dialogo	5 min
EXPRESIVIDAD O JUEGO MOTRIZ	Se ubicó a los niños sentados en semicírculo  Se recordó la normas que se debe tener durante el juego  Luego se presentó el material que utilizaremos; la docente pregunto a los niños ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Cómo podemos jugar con ellos? ¿Cómo empezaremos? ¿Luego que haremos? Se irá armando el	-huellitas de pies con menestra -arena -telas polares -maíz -pelotas de trapo	20 min

	<p>circuito según las sugerencias de los niños, así como qué acciones motrices se realizará en cada obstáculo. De ser necesario, la docente propuso a los niños quitarse los zapatos ¿Cómo serán estas texturas?</p> <p>los niños realizaron el circuito tal cual lo propusieron.</p>		
RELAJACIÓN	<p>Se ubicó a los niños en asamblea y se preguntó ¿cómo respira un león? ¿Cómo respira el ratón? Se escuchó sus respuestas luego se dijo a los niños que imitaremos la respiración de un león y de un ratón</p>	-Dialogo	5 min
EXPRESIVIDAD GRÁFICA PLÁSTICA	<p>Se entregó a los niños una cartulina A4 con tizas de colores donde dibujaron lo que más le gusto de la actividad que realizaron.</p>	-dialogo -cartulina -tizas	10 min
CIERRE	<p>Se realizó las siguientes preguntas ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron durante la actividad?</p>	Dialogo	5 min

### ESCALA VALORATIVA N° 03

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: PROBANDO TEXTURAS**

N°		Dimensión Social			Dimensión Conductual		
		Capacidad de autonomía			Expresión facial		
		Realizan actividades por si solos			Manifiesta alegría durante el desarrollo de la actividad.		
		A	B	C	A	B	C
APELLIDOS Y NOMBRES							
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 04

### I. DATOS GENERALES:

**I.E:** N°322 –PP.JJ. el progreso

**AULA:** Los exploradores

**EDAD:** 5 años

**DOCENTE:** Loo Robles Pamela Stefanie

#### **RESPONSABLES:**

- Blas Saavedra Elizeth
- Paredes Paredes María

### II. NOMBRE DEL TALLER: “Cosquillas y Abrazos para todos”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	INSTRUMENTO
Dimensión Conductual	Expresión Facial	Expresan sus sentimientos y emociones apoyándose de sus gestos.	Guía de observación

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATER.	TIEMPO
INICIO O ASAMBLEA	Se ubicó a los niños en asamblea para escuchar el cuento del “mostrito cosquillón”	-dialogo	5 min
EXPRESIVIDAD O JUEGO MOTRIZ	Luego se presentó al mostrito cosquillon quien propuso la dinámica “debajo del puente” y al niño que se ríe le dará muchas cosquillas y al que se mueve un fuerte abrazo Hasta culminar con todos los niños.	- dialogo	20 min
RELAJACIÓN	Se ubicó a los niños en asamblea para realizar los ejercicios de relajación inhalando y exhalando para poder relajarnos y tranquilizarnos	-Dialogo	5 min

EXPRESIVIDAD GRÁFICA PLÁSTICA	Los niños dibujaron lo que más le gusto de la actividad realizada.	-dialogo -hojas bond -lápiz -colores	10 min
CIERRE	Se realizó las siguientes preguntas ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron durante la actividad?	Dialogo	5 min

### ESCALA VALORATIVA N<sup>o</sup> 04

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: COSQUILLAS Y ABRAZOS PARA TODOS**

N <sup>o</sup>  APELLIDOS Y NOMBRES	DIMENSIONES  INDICADORES	Dimensión Conductual			Dimensión social		
		Expresión Facial			Trabajo en equipo		
		Expresan sus sentimientos y emociones apoyándose de sus gestos.			Juega libremente con sus compañeros.		
		A	B	C	A	B	C
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							



## TALLER DE GRAFICO PLÁSTICO N° 05

### I. DATOS GENERALES:

**I.E:** N°322 –PP.JJ. el progreso

**AULA:** Los exploradores

**EDAD:** 5 años

**DOCENTE:** Loo Robles Pamela Stefanie

**RESPONSABLES:**

- Blas Saavedra Elizeth
- Paredes Paredes María

### II. NOMBRE DEL TALLER: “Paletas de las emociones”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	INSTRUMENTO
Dimensión Conductual	Expresión Facial	Expresan sus sentimientos y emociones apoyándose de sus gestos.	Guía de observación

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>ASAMBLEA O INICIO</b>	Se entonó la canción “una mane”	-Diálogo	5 min
<b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b>	Se ubicó a los niños sentados en asamblea para presentar los materiales (cartulina, goma, tijera, cinta, palitos baja lengua) se preguntara a los niños ¿Qué nombre tiene estos materiales? ¿Para qué sirven? ¿Qué podemos hacer con estos materiales?  Se anotó sus respuestas	-dialogo -cartulina -goma -tijera -cinta -palitos baja lengua -silicona	5 min
	Se explicó a los niños que con los materiales presentados realizaremos una		

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>paleta para ello tenemos que realizar los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Primer paso: hacer un círculo en la cartulina.</li> <li>• Segundo paso: recortar el círculo.</li> <li>• Tercer paso: pegaran el palito baja lengua.</li> <li>• Cuarto paso: dibujar como se sienten el día de hoy.</li> </ul> <p>Finalmente los niños nos contaron porque dibujaron así.</p>	<p>Dialogo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- cartulina</li> <li>-goma</li> <li>-tijera</li> <li>-cinta</li> <li>-palitos baja lengua</li> <li>-silicona</li> </ul>	<p>30 min</p>
<p><b>VERBALIZACIÓN</b></p>	<p>Finalmente se les pregunto a los niños ¿Cómo se sintieron al elaborar esta actividad? ¿Les fue fácil hacerlo? ¿Les gustaría volver a realizarlo? ¿Les gusto?</p>	<p>-Diálogo</p>	<p>5 min</p>

## ESCALA VALORATIVA N° 05

### NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: PALETAS DE LAS EMOCIONES

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Dimensión fisiológica			Dimensión Social		
		Expresión Facial			La voz		
		Expresan sus sentimientos y emociones apoyándose de sus gestos.			Opina sobre el tema de su interés.		
		A	B	C	A	B	C
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							

## TALLER DE GRAFICO PLÁSTICO N° 06

### I. DATOS GENERALES:

**IE:** N°322 –PP.JJ. el progreso

**AULA:** Los exploradores

**EDAD:** 5 años

**DOCENTE:** Loo Robles Pamela Stefanie

**RESPONSABLES:**

- Blas Saavedra Elizeth
- Paredes Paredes María

**II. NOMBRE DEL TALLER:** “La caja de los miedos”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	INSTRUMENTO
Dimensión Social	Capacidad de autonomía	Realizan actividades por si solos.	Guía de observación

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>ASAMBLEA O INICIO</b>	Se ubicó a los niños en asamblea para escuchar un cuento, “Juanito en el Jardín”	-Diálogo	5 min
<b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b>	Se les mostro a los niños dos cajas de color negro. Luego se planteó las siguientes preguntas ¿de qué color es esta caja? ¿Qué podemos hacer con ella? ¿Lo han visto alguna vez? Se anotó en la pizarra las respuestas de los niños	-Dialogo -cajas -plumón.	5 min

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Se explicó a los niños que con las cajas presentadas haremos un juego muy divertido. pero primero se tuvo que ubicar las cajas en un espacio del aula para posteriormente poder guardar los dibujos o mensajes que hacen los niños; puede ser que sienten muy tristes, alegres, enojados se explicara a los niños que no importa cómo se sientan la cajita guardara todo lo que ellos quieran expresar finalmente se cerró la caja con lo que los niños pusieron</p>	<p>Dialogo - cajas -hojas bond -colores - lápiz</p>	<p>30 min</p>
<p><b>VERBALIZACIÓN</b></p>	<p>Se pedio la colaboración de niños voluntarios que nos cuenten lo que realizaron. Finalmente se les pregunto a los niños ¿Cómo se sintieron realizara esta actividad? ¿Les fue fácil hacerlo? ¿Les gustaría volver a realizarlo? ¿Les gusto?</p>	<p>-Diálogo</p>	<p>5 min</p>

## ESCALA VALORATIVA N<sup>o</sup> 06

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: LA CAJA DE LOS MIEDOS**

N <sup>o</sup>	APELLIDOS Y NOMBRES	Dimensión Social			Dimensión Conductual		
		Capacidad de autonomía			Expresión facial		
		Realizan actividades por si solos.			Expresa sus sentimientos y emociones apoyándose de sus gestos.		
		A	B	C	A	B	C
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							

## TALLER DE DRAMATIZACIÓN N° 07

### I. DATOS GENERALES:

**IE:** N°322 –PP.JJ. el progreso

**AULA:** Los exploradores

**EDAD:** 5 años

**DOCENTE:** Loo Robles Pamela Stefanie

#### RESPONSABLES:

- Blas Saavedra Elizeth
- Paredes Paredes María

### II. NOMBRE DEL TALLER: “Charada de las emociones”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	INSTRUMENTO
Dimensión Conductual	Expresión Facial	Expresan sus sentimientos y emociones apoyándose de sus gestos.	guía de observación

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>ASAMBLEA O INICIO</b>	Se ubicó a los niños en asamblea para entonar la canción “si tú tienes muchas ganas”	-dialogo	5 min
<b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b>	Se presentó un parlante, USB, pelota se preguntó a los niños: ¿Qué se puede hacer con estos materiales que tenemos?	-dialogo - parlante - USB -pelota	5 min
	Se ubicó a los niños parados en semicírculo para realizar una dinámica que consiste en poner música infantil y al compás de la música se ira pasando una pelota. El niño que se quede con	-Dialogo	30 min

<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	la pelota al parar la música tuvo que elegir una acción que va realizar mediante gestos puede ser estar molesto, feliz o cualquier otro y realizar gestos para que sus compañeros puedan adivinar la acción realizada		
<b>EXPRESIVIDAD</b>	Se ubicó a los niños en asamblea para dialogar de lo que realizaron de ¿cómo se sintieron durante la actividad?	-Dialogo	5 min



## ESCALA VALORATIVA N<sup>o</sup> 07

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: CHARADA DE LAS EMOCIONES**

N <sup>o</sup>	APELLIDOS Y NOMBRES	Dimensión Conductual			Dimensión Social		
		Expresión Facial			Utiliza palabras mágicas		
		Expresan sus sentimientos y emociones apoyándose de sus gestos.			Pide por favor cuando necesita de ayuda.		
		A	B	C	A	B	C
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							

## TALLER DE DRAMATIZACIÓN N° 08

### I. DATOS GENERALES:

**I.E:** N°322 –PP.JJ. el progreso

**AULA:** Los exploradores

**EDAD:** 5 años

**DOCENTE:** Loo Robles Pamela Stefanie

#### **RESPONSABLES:**

- Blas Saavedra Elizeth
- Paredes Paredes María

**II. NOMBRE DEL TALLER:** “El juego del espejo”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>ITEMS</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
Dimensión conductual.	Capacidad para expresar sentimientos positivos y negativos.	Apoya a sus compañeros a lograr un objetivo durante el juego.	Guía de observación

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>ASAMBLEA O INICIO</b>	se ubicó en asamblea para entonar la canción “el elefante dante”	-dialogo -parlante -USB	5 min
<b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b>	Se presentó un espejo y se preguntó a los niños ¿para qué sirve el espejo?	-Espejo -Dialogo	5 min
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	Se realizó la dinámica el “barco se está hundiendo” para formar grupos de dos integrantes. Una vez que estuvieron formados los grupos se propondrá a los niños realizar un juego pero antes de iniciar el juego	-Dialogo	30 min

	<p>se recordó las normas que debemos tener en cuenta durante el juego</p> <p>el juego consistió en que un niño tendrá que ser el espejo y otro niño tendrá que mirarse en el niño para eso tendrán que dialogar y ver quien asumirá tal papel, por que el niño espejo tendrá que hacer todos los movimientos realizados por el que se está mirando.</p> <p>luego cambiaron de personaje</p> <p>el juego finalizo cuando todos los niños hayan participado</p>		
<b>EXPRESIVIDAD</b>	<p>Se ubicó a los niños en asamblea para que nos cuenten ¿Quién fue tu pareja durante el juego? ¿Cómo se sintieron durante la actividad?</p> <p>¿les gustaría volver a realizarlo?</p>	-Dialogo	5 min

## ESCALA VALORATIVA N° 08

### NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: EL JUEGO DEL ESPEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Dimensión Conductual			Dimensión Social		
		Capacidad para expresar sentimientos positivos y negativos.			Capacidad para comunicarse haciendo uso de la palabra.		
		INDICADORES			INDICADORES		
		Apoya a sus compañeros a lograr un objetivo durante el juego.			Dialoga con sus compañeros para llegar a un acuerdo durante el juego.		
		A	B	C	A	B	C
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 09

### I. DATOS GENERALES:

**IE:** N°322 –PP.JJ. el progreso

**AULA:** Los exploradores

**EDAD:** 5 años

**DOCENTE:** Loo Robles Pamela Stefanie

#### **RESPONSABLES:**

- Blas Saavedra Elizeth
- Paredes Paredes María

### II. NOMBRE DEL TALLER: “Masajes relajantes”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	INSTRUMENTO
Dimensión Social	Desarrolla su sentido de colaboración	Ayuda en actividades para agradar a sus compañeros.	Guía de observación

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATER.	TIEMPO
INICIO O ASAMBLEA	se ubicó a los niños en asamblea para realizar la dinámica “el monstruo de la laguna”	-dialogo -parlante -Usb	5 min
EXPRESIVIDAD O JUEGO MOTRIZ	Después de haber realizado la dinámica formaron parejas de tal forma que uno de ellos se tumbará en las colchonetas dispuestas por todo el suelo. Se puso una música relajante que acompañe e induzca a la tranquilidad de los niños.  La docente iba dando las indicaciones para que, los niños que se han	- Colchonetas -Parlante -Usb	20 min

	tumbado relajan todo el cuerpo, estirándolo y dejándolo caer sobre el suelo, relajan la mente olvidándose de todo lo que están pensando y el otro niño realizo los masajes a su compañero.		
RELAJACIÓN	Se realizó los ejercicios de relajación inhalan y exhalan	-Dialogo	5 min
EXPRESIVIDAD GRÁFICA PLÁSTICA	Se entregó plastilina a cada uno de los niños para que plasmen lo que hicieron luego de manera voluntaria salieron exponer sus trabajos	-dialogo -plastilina -cartulina	10 min
CIERRE	Se realizó las siguientes preguntas ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron durante la actividad?	Dialogo	5 min

## ESCALA VALORATIVA N° 09

### NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: MASAJES RELAJANTES

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Dimensión Social			Dimensión Conductual		
		Desarrolla su sentido de colaboración.			Expresión facial		
		Ayuda en actividades para agradar a sus compañeros.			Muestra su agrado y desagrado durante la actividad.		
		A	B	C	A	B	C
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							

## TALLER DE DRAMATIZACIÓN N° 10

### I. DATOS GENERALES:

**IE:** N°322 –PP.JJ. el progreso

**AULA:** Los exploradores

**EDAD:** 5 años

**DOCENTE:** Loo Robles Pamela Stefanie

#### **RESPONSABLES:**

- Blas Saavedra Elizeth
- Paredes Paredes María

### II. NOMBRE DEL TALLER: “El sapito chico”

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	INSTRUMENTO
Dimensión conductual.	Capacidad para expresar sentimientos positivos y negativos.	Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.	Guía de observación

### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>ASAMBLEA O INICIO</b>	Se ubicó a los niños en asamblea para escuchar el cuento del “sapito chico”	-Cuento -Dialogo	5 min
<b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b>	Se ubicó a los niños en asamblea para presentar una bolsa de regalo la cual tenía máscaras de sapitos (mamá sapo, sapito chicos, amigos sapitos) también mascarar de una vaca, un pato, oveja y otros animales luego se preguntará ¿Qué podemos hacer con las máscaras que tenemos?	-bolsa de regalo -mascaras -Dialogo	5 min



<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	Los niños dramatizaron el cuento haciendo uso de la mascararas que se les presento	-Dialogo	30 min
<b>EXPRESIVIDAD</b>	Finalmente se dialogó de la actividad que realizamos ¿Cómo se sintieron durante la actividad? ¿Les gustaría volver a realizarlo?	-Dialogo	5 min

## ESCALA VALORATIVA N° 10

### NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: EL SAPITO CHICO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Dimensión Conductual			Dimensión Social			
		DIMENSIONES		INDICADORES	Capacidad para expresar sentimientos positivos y negativos.		Desarrolla su sentido de colaboración	
		INDICADORES			Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.		Juega juntamente con sus pares sin problema alguno.	
		A	B	C	A	B	C	
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								

## TALLER DE DRAMATIZACIÓN N° 11

### I. DATOS GENERALES:

**I.E:** N°322 El progreso

**AULA:** Los exploradores

**EDAD:** 5 años

**DOCENTE:** Loo Robles Pamela Stefanie

### RESPONSABLES:

- ✓ Blas Saavedra Elizeth
- ✓ Paredes Paredes María

### II. NOMBRE DEL TALLER: “CAPERUCITA ROJA”

### III. APRENDIZAJES ESPRADOS:

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	INSTRUMENTO
Dimensión conductual.	Capacidad para expresar sentimientos positivos y negativos.	Expresa efecto de cariño a sus compañeros.	Guía de Observación.

### IV. SECUENCIA DIDÁTICA:

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATER.	TIEMPO
<b>INICIO O ASAMBLEA</b>	Todos los niños se ubicaron parados y entonaron la canción las “plantas se mueven” donde los niños realizaron los movimientos según la música.	Dialogo Música	5 min
<b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b>	Se presentó una caja con vestimenta para utilizarlo, para ello se pedio a un niño voluntario para que ayudara a sacar y ver que contiene. Es así que todos los niños pudieron tocar, observar y decirnos como lo poden utilizar esa vestimenta.		15 min

<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b></p>	<p>Se les narro el cuento para que los niños puedan identificar los personajes del cuento.</p> <p>Se empezó a ver los personajes del cuento para poder nombrar a los niños.</p> <p>Cuando todos tenían un personaje, se entregaba el traje que le correspondía a cada uno.</p> <p>Es así que la docente empezó a narrar el cuento para que los niños pudieran a escenificar la historia.</p> <p>Se realizó por varias veces la narración hasta que los niños aprendan la historia y puedan dramatizarlo ellos solos.</p> <p>Cuando estaban preparados se pedio a un niño voluntario para que narre el cuento a su manera y sus compañeros dramaticen el cuento.</p> <p>Luego se presentó su escenificación.</p>	<p>Cuento. Hojas boom Colores Lápices Cinta</p>	
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Se reunió a los niños sentados en asamblea donde se realizó las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se llamó el cuento? ¿Cuáles con los personajes? ¿Cómo se sintieron durante la actividad?</p>	<p>Diálogo.</p>	<p>10 min</p>

### ESCALA VALORATIVA N°11

#### NOMBRE DEL TALLER: “CAPERUCITA ROJA”

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Dimensión Conductual			Dimensión social		
		DIMENSIONES			Trabajo en Equipo		
		INDICADORES			Juega libremente con sus compañeros.		
		A	B	C	A	B	C
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							

## TALLER DE DRAMATIZACIÓN N° 12

### I. DATOS GENERALES:

**I.E:** N°322 El progreso

**AULA:** Los exploradores

**EDAD:** 5 años

**DOCENTE:** Loo Robles Pamela Stefanie

#### **RESPONSABLES:**

- ✓ Blas Saavedra Elizeth
- ✓ Paredes Paredes María

### II. NOMBRE DEL TALLER: “LA MOMIA”

### III. APRENDIZAJES ESPRADOS:

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>ITEMS</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
Dimensión conductual.	Capacidad para expresar sentimientos positivos y negativos.	Expresa afecto de cariño a sus compañeros.	Guía de observación.

### IV. SECUENCIA DIDÁTICA:

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS Y MATER.</b>	<b>TIEMPO</b>
<b>INICIO O ASAMBLEA</b>	Se ubicó a los niños parados en asamblea para entonar la canción la “batalla del movimiento”.	-dialogo	5 min
<b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b>	Se le presento a los niños una caja sorpresa y se cantó la canción ¿qué será? para descubrir que contiene la caja (papel higiénico, cinta). Se pedio a 2 niños voluntarios para poder sacar los objetos que contenía la caja. Se pasó el material a todos los niños para poder manipularlo y decir que se puede hacer con dicho material.	-caja Papel higiénico -plumón	15 min

<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b></p>	<p>Se hizo un juego muy divertido con los niños el cual consistió en realizar las siguientes acciones.  Primeros todos los niños se ubicaron parados en asamblea y realizaron la dinámica del barco se hunde para formar grupos de 2 de integrantes.  Luego que estaban en parejas coordinaron quien representara el papel de momia, y el niño que quedaba se encargaba de forrar todo el cuerpo de su compañero sin dejar ningún espacio sin forrar.  Es así que se contó hasta 3 y todas las parejas empezaron a realizar el juego.  La pareja la que terminaba de forrar primero era la más “veloz”.</p>	<p>-Papel higiénico  Dialogo</p>	
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Se pidió a un niño voluntario de cada pareja que nos cuente lo que realizó.  Se reunió a los niños sentados en asamblea y se realizó las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se llamó la actividad? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cómo se sintieron durante la actividad?</p>	<p>Diálogo.</p>	<p>10 min</p>

## ESCALA VALORATIVA N°12

### NOMBRE DEL TALLER: “LA MOMIA”

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Dimensión Conductual			Dimensión Social		
		Capacidad para expresar sentimientos positivos y negativos.			Capacidad para comunicarse haciendo uso de la palabra.		
		Expresa efecto de cariño a sus compañeros.			Se expresa con libertad ante sus compañeros asumiendo un rol.		
		A	B	C	A	B	C
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							



## TALLER DE GRÁFICO PLÁSTICO N° 13

### I. DATOS GENERALES:

**I.E:** N°322 El progreso

**AULA:** Los exploradores

**EDAD:** 5 años

**DOCENTE:** Loo Robles Pamela Stefanie

#### RESPONSABLES:

- ✓ Blas Saavedra Elizeth
- ✓ Paredes Paredes María

**II. NOMBRE DEL TALLER:** Mi masa Cacera.

**III. APRNDIZAJES ESPERADOS:**

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	INSTRUMENTO
Dimensión conductual	Capacidad de ser empático con sus compañeros	Comparte los materiales con sus compañeros.	Guía de observación.

**IV. SECUENCIA DIDÁTICA:**

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATER.	TIEMPO
<b>INICIO O ASAMBLEA</b>	Se ubicó a los niños parados en asamblea y se entonó la canción “mi manita”	-dialogo	5 min
<b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b>	Se les mostro a los niños los siguientes ingredientes: harina, sal, aceite, colorante y agua. Se le entrego a cada niño que puedan tocarlo y olerlo. Luego dieron sus opiniones de lo que se puedo hacer con los materiales. Se anotó sus ideas de los niños en la pizarra.	Dialogo Harina Aceite Sal Agua Colorante	5 min
	Se les dijo a los niños que haremos una masa cacera, se les explico que ellos podrán juagar con la masa y pueden modelar lo que la representación que ellos deseen	Dialogo Harina Aceite Sal	

<b>DESARROLLO</b>	<p>La maestra presento los siguientes pasos de preparación .</p> <p>Primer paso: hecho la harina encima de la mesa.</p> <p>Segundo paso: Agrego el agua mezclada con un poco de sal, teniendo en cuenta la cantidad a necesitar.</p> <p>Tercer paso: combino todo hasta crear la masa.</p> <p>Cada niño recibió su material para realizar la masa casera. Una vez que todos los niños tuvieron su material empezaron hacer su masa. Luego moldeaban lo que ellos preferían</p>	<p>Agua Colorante Mesa</p>	<p>20min</p>
<b>SOCIALIZACIÓN</b>	<p>Se pedio a 4 niños voluntarios que nos expliquen cómo realizaron su masa.</p> <p>Se realizó las siguientes preguntas: ¿Qué hiciste? ¿Qué materiales utilizaste? ¿Cómo te sentiste al realizar esta masa cacera? ¿Cómo se sintieron durante la actividad?</p>	<p>Diálogo.</p>	<p>10 min</p>

**ESCALA VALORATIVA N°13**

**NOMBRE DEL TALLER: “MI MASA CASERA”**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Dimensión Conductual			Dimensión Social		
		Capacidad de ser empático con sus compañeros.			La voz		
		Comparte los materiales con sus compañeros.			Opina sobre el tema de su interés.		
		A	B	C	A	B	C
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							

## TALLER DE MÚSICA N° 14

### I. DATOS GENERALES:

**I.E:** N°322 El progreso

**AULA:** Los exploradores

**EDAD:** 5 años

**DOCENTE:** Loo Robles Pamela Stefanie

#### **RESPONSABLES:**

- ✓ Blas Saavedra Elizeth
- ✓ Paredes Paredes María

**II. NOMBRE DEL TALLER:** Creando nuestra Orquesta.

### III. APRNDIZAJES ESPERADOS:

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	INSTRUMENTO
Dimensión Social.	Desarrolla su sentido de colaboración	Ayuda en actividades para agradar a sus compañeros.	Guía de observación.

### IV. SECUENCIA DIDÁTICA:

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATER.	TIEMPO
<b>INICIO O ASAMBLEA</b>	Todos los niños se ubicaron en asamblea para escuchar una música instrumental. Luego de haberlo escuchado se realizó siguientes preguntas: ¿Qué instrumentos musicales se escucharon? ¿Por qué utilizan estos instrumentos? ¿Les gustaría componer una música utilizando instrumentos musicales? Se les dijo a los niños que el día de hoy crearan su propia orquesta con los instrumentos musicales que cuentan.	parlante Dialogo Música	5 min
<b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b>	Los niños se ubicaron en media luna para la presentación de una caja con instrumentos musicales.	Caja Panderetas Tambores Toc toc Cascabeles	5 min

	<p>Se puso los instrumentos musicales en el centro de todos los niños, los niños elegían un material para manipularlo, observarlo y decir cómo se usa</p> <p>La maestra presento una canción acompañado de instrumentos musicales.</p> <p>Se preguntó a los niños ¿Todos los instrumentos tienen el mismo sonido? ¿Todos los instrumentos deben ser tocados al mismo tiempo?</p>		
<b>EXPRESIVIDAD MUSICAL</b>	<p>Los niños formaron grupos de 8 integrantes para poder formar su orquesta</p> <p>Luego cada grupo eligió la canción de su preferencia y cada integrante eligió un instrumento y lo uso durante la canción</p> <p>Primero se presentó un grupo luego los que seguían</p> <p>Finalmente todos los niños en compañía de su docente tocaron una canción que todos conocían</p>	<p>Música</p> <p>Cascabeles</p> <p>Tambores</p> <p>Panderetas</p> <p>Maracas</p> <p>Toc toc</p> <p>Sonajas</p>	20 min
<b>CIERRE</b>	<p>Los niños se ubicaron en asamblea y se realizó las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Qué canción aprendimos? ¿Cómo se sintieron durante la actividad? ¿Qué es lo que no les gusto?</p>	Dialogo	5 min

### ESCALA VALORATIVA N°14

#### NOMBRE DEL TALLER: “CREANDO NUESTRA ORQUESTA”

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Dimensión Social			Dimensión Conductual		
		Desarrolla su sentido de colaboración			Expresión facial		
		Ayuda en actividades para agradar a sus compañeros.			Expresan sus sentimientos y emociones apoyándose de sus gestos.		
		A	B	C	A	B	C
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							

## TALLER LITERARIO N° 15

### I. DATOS GENERALES:

**I.E:** N°322 El progreso

**AULA:** Los exploradores

**EDAD:** 5 años

**DOCENTE:** Loo Robles Pamela Stefanie

#### **RESPONSABLES:**

- ✓ Blas Saavedra Elizeth
- ✓ Paredes Paredes María

### II. NOMBRE DEL TALLER: La mamá de Owen.

### III. APRNDIZAJES ESPERADOS:

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	INSTRUMENTO
Dimensión Conductual	Expresión Facial	Expresan sus sentimientos y emociones apoyándose de sus gestos.	Guía de observación.
Dimensión Conductual	Capacidad para expresar sentimientos positivos y negativos.	Apoya a sus compañeros a lograr un objetivo durante la dramatización.	

### IV. SECUENCIA DIDÁTICA:

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATER.	TIEMPO
<b>INICIO O ASAMBLEA</b>	Se ubicó a los niños sentados en asamblea para escuchar un cuento “La mamá de Owen”	Dialogo Cuento	5 min
	Luego se realizó las siguientes preguntas: ¿de qué trato el cuento? ¿Qué paso con la mamá de Owen? ¿Cómo quedo Owen después de la pérdida de su mamá? ¿A quién encontró Owen?	Plumón. Caja Dialogo Prendas de vestir.	

<b>DESARROLLO</b>	<p>Se les propuso a los niños dramatizar el cuento.</p> <p>Se realizó la dinámica de simón dice y se formó 2 grupos para poder dramatizar el cuento.</p> <p>Cada grupo coordinó que personaje desempeñara cada integrante durante la dramatización.</p> <p>Primero representó la escenificación un grupo, la maestra asumió el rol de narradora del cuento y ellos realizaron las acciones que desempeñan cada uno.</p> <p>Una vez que terminaron de dramatizar el primer grupo dieron pase al siguiente grupo.</p>		15 min
<b>CIERRE</b>	<p>Se pidió voluntariamente a 5 niños que nos cuenten a cerca de la dramatización.</p> <p>Se realizó las siguientes preguntas: ¿Qué hiciste? ¿Qué dibujaste? ¿Qué aprendimos de la Historia? ¿Cómo se sintieron durante la actividad?</p>	Diálogo.	10 min



## ESCALA VALORATIVA N°15

### NOMBRE DEL TALLER: “LA MAMÁ DE OWEN”

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Dimensión conductual			Dimensión conductual		
		Expresión Facial			Capacidad para expresar sentimientos positivos y negativos.		
		Expresa sus sentimientos y emociones apoyándose de sus gestos.			Apoya a sus compañeros a lograr un objetivo durante el juego.		
		A	B	C	A	B	C
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							

## TALLER DE DRAMATIZACIÓN N° 16

### I. DATOS GENERALES:

**I.E:** N°322 El progreso

**AULA:** Los exploradores

**EDAD:** 5 años

**DOCENTE:** Loo Robles Pamela Stefanie

### RESPONSABLES:

- ✓ Blas Saavedra Elizeth
- ✓ Paredes Paredes María

### II. NOMBRE DEL TALLER: “LOS 3 CERDITOS”

### III. APRENDIZAJES ESPRADOS:

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	INSTRUMENTO
Dimensión social	La voz	Imita distintos tonos de voz al asumir un papel.	Guía de observación.

### IV. SECUENCIA DIDÁTICA:

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATER.	TIEMPO
<b>INICIO O ASAMBLEA</b>	Se ubicó a los niños sentados en asamblea y se entonó la canción de los “chanchitos desobedientes”	Diálogo	5 min
<b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b>	Se presentó en una canasta con las máscaras que representaban a los personajes de la canción para que los niños pudieran manipular y explorar las máscaras.	Caja Mascaras	15 min
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	Se propuso a los niños dramatizar la canción pero antes de hacerlo se tuvo que elegir a los niños que harán el papel de chancitos y la mama de los chanchitos, y los lobos. Los niños de manera creativa y alegre dramatizaron la canción.	Dialogo Plumones Mascaras	
<b>CIERRE</b>	Se ubicó a los niños en asamblea para que puedan comentar como se sintieron durante la actividad y si les gustaría volverá realizarlo.	Diálogo.	10 min

**ESACALA VALORATIVA N°16**

**NOMBRE DEL TALLER: “LOS 3 CERDITOS”**

N°	DIMENSIONES INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Dimensión social			Dimensión conductual		
		La voz			Expresión facial		
		Imita distintos tonos de voz al asumir un papel.			Manifiesta alegría durante el desarrollo de la actividad.		
		A	B	C	A	B	C
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							

## TALLER LITERARIO N° 17

### I. DATOS GENERALES:

**I.E:** N°322 El progreso

**AULA:** Los exploradores

**EDAD:** 5 años

**DOCENTE:** Loo Robles Pamela Stefanie

#### RESPONSABLES:

- ✓ Blas Saavedra Elizeth
- ✓ Paredes Paredes María

### II. NOMBRE DEL TALLER: Nuestro cuento Favorito.

### III. APRNDIZAJES ESPERADOS:

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	INSTRUMENTO
<b>Dimensión Social</b>	Capacidad de autonomía	Realizan actividades por si solos	<b>Guía de observación.</b>

### IV. SECUENCIA DIDÁTICA:

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATER.	TIEMPO
<b>INICIO O ASAMBLEA</b>	Se ubicó a los niños sentados en asamblea y se entonó la canción “Un animal Particular”	Dialogo Música	5 min
<b>DESARROLLO</b>	Se les presento a los niños un cuento, de los 3 chanchitos. La docente les dijo a los niños que este es su cuento favorito. Ella les dijo a los niños que quería que ellos le cuenten sus cuentos favoritos de ellos. Cada niño salió al frente a contar su cuento favorito. Después que habían salido todos los niños. Se les propuso dramatizar algunos cuentos utilizando la ropa que tenemos al alcance. Se formó grupos para representar algunos cuentos.	Cuentos Diálogo Ropas de los niños.	15 min
<b>CIERRE</b>	Se realizó las siguientes preguntas: ¿Qué hiciste? ¿Por qué escogieron esos cuentos? ¿Qué cuentos les gustaron? ¿Cómo se sintieron durante la actividad?	Diálogo.	10 min

### ESCALA VALORATIVA N°17

#### NOMBRE DEL TALLER: “NUESTRO CUENTO FAVORITO”

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Dimensión Social			Dimensión Conductual		
		Capacidad de Autonomía			Expresión facial		
		Realizan actividades por si solos			Muestra su agrado y desagrado durante la actividad.		
		A	B	C	A	B	C
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							

## TALLER DE DRAMATIZACIÓN N° 18

**I. DATOS GENERALES:**

**I.E:** N°322 El progreso

**AULA:** Los exploradores

**EDAD:** 5 años

**DOCENTE:** Loo Robles Pamela Stefanie

**RESPONSABLES:**

- ✓ Blas Saavedra Elizeth
- ✓ Paredes Paredes María

**II. NOMBRE DEL TALLER:** “UNA FAMILIA FELÍZ”

**III. APRENDIZAJES ESPRADOS:**

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	INSTRUMENTO
Dimensión conductual	Capacidad para expresar sentimientos positivos y negativos.	Apoya a sus compañeros a lograr un objetivo durante la dramatización.	Guía de observación.

**IV. SECUENCIA DIDÁTICA:**

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATER.	TIEMPO
<b>INICIO O ASAMBLEA</b>	Se ubicó a los niños prados en asamblea y se entonó la canción “Mi familia Feliz”	Dialogo Usb	5 min
<b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b>	Los niños se ubicaron en media luna se les mostro una baúl de sorpresas, la cual contenía (vestuarios de la familia, objetos, materiales) para descubrir se cantó la canción ¿Qué será? Se pasó por el lugar de cada niño ellos pudieron tocar los materiales y dieron sus ideas diciendo quienes lo utilizan y la manera que ellos pueden utilizarlo.	Caja Vestimenta Plumón Dialogo	15 min

<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b></p>	<p>Se les dijo a los niños que hoy jugaremos a representar lo que hace nuestra familia en cada hogar.          Para ello se realizó una dinámica del “barco se hunde” y se formó 4 grupos.          Una vez formados sus grupos los niños coordinaron el rol que iba representar cada niño.          Se pidió que el grupo que quiera ser voluntario pueda salir a dramatizar. Se le entrego la ropa a cada grupo.          Así sucesivamente siguieron dramatizando todos los grupos.</p>	<p>Vestimenta          Dialogo          Cajas          Telas</p>	
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Se pedio voluntariamente a 4 niños voluntarios para que nos expliquen qué rol de la familia eligieron.          Se reunió a los niños sentados en asamblea donde se realizó las siguientes preguntas:          ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Con quienes trabajaron? ¿Cómo se sintieron durante la actividad?</p>	<p>Diálogo.</p>	<p>10 min</p>

### ESCALA VALORATIVA N°18

#### NOMBRE DEL TALLER: “UNA FAMILIA FELIZ”

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Dimensión conductual			Dimensión Social		
		Capacidad para expresar sentimientos positivos y negativos.			Utiliza palabras mágicas		
		Apoya a sus compañeros a lograr un objetivo durante la dramatización.			Agradece después de recibir un vestuario para asumir un rol.		
		A	B	C	A	B	C
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							



## TALLER DE DRAMATIZACIÓN N° 19

### I. DATOS GENERALES:

**I.E:** N°322 El progreso

**AULA:** Los exploradores

**EDAD:** 5 años

**DOCENTE:** Loo Robles Pamela Stefanie

### RESPONSABLES:

- ✓ Blas Saavedra Elizeth
- ✓ Paredes Paredes María

### II. NOMBRE DEL TALLER: “LA GALLINITA TRABAJADORA”

### III. APRENDIZAJES ESPRADOS:

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	INSTRUMENTO
Dimensión Social	La voz	Imita distintos tonos de voz al asumir un papel.	Guía de observación.
Dimensión conductual.	Capacidad para expresar sentimientos positivos y negativos.	Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.	

### IV. SECUENCIA DIDÁTICA:

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATER.	TIEMPO
<b>INICIO O ASAMBLEA</b>	Se ubicó a los niños sentados en asamblea y se les conto un cuento “ la gallinita trabajadora”	Dialogo Cuento	5 min
<b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b>	Se ubicó a los niños sentados en media luna, donde se les mostro una caja con diferentes materiales (mascaras, telas, comida y pajas). Se pasó por el lugar de cada uno de los niños para que puedan tocar y decirnos como lo utilizaremos.	Caja Mascaras Telas Comida Dialogo	15 min

<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b></p>	<p>Se les explico a los niños que dramatizaremos y asumiremos el rol de la gallinita y sus demás amigos.  Se realizó la dinámica de “palo, palito palo” para formar 4 grupos, para realizar la dramatización del cuento.  Cuando los 4 grupos ya estaban formados, se pedio a un niño voluntario para que recoja sus materiales a utilizar.</p> <p>Luego empezaron a dramatizar según sus grupos la maestra iba narrando el cuento y cada grupo iba dramatizando.</p>	<p>Mascaras  Telas  Comida  Dialogo  Vestuarios de animales  Palana  Lampa</p>	
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Se reunió a los niños sentados en asamblea donde se realizó las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se llamó el cuento que dramatizamos? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cuáles con los personajes? ¿Cómo se sintieron durante la actividad?</p>	<p>Diálogo.</p>	<p>10 min</p>

**ESCALA VALORATIVA N°19**

**NOMBRE DEL TALLER: “LA GALLINITA TRABAJADORA”**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Dimensión Social			Dimensión conductual		
		La voz			Capacidad para expresar sentimientos positivos y negativos.		
		Imita distintos tonos de voz al asumir un papel.			Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.		
		A	B	C	A	B	C
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							

## TALLER DE MÚSICA N° 20

### I. DATOS GENERALES:

**I.E:** N°322 El progreso

**AULA:** Los exploradores

**EDAD:** 5 años

**DOCENTE:** Loo Robles Pamela Stefanie

#### RESPONSABLES:

- ✓ Blas Saavedra Elizeth
- ✓ Paredes Paredes María

### II. NOMBRE DEL TALLER: YO SOY.

### III. APRNDIZAJES ESPERADOS:

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	INSTRUMENTO
Dimensión social	La voz	Imita distintos tonos de voz al asumir un papel.	Guía de observación.
Dimensión social	Capacidad de autonomía	Realizan actividades por si solos.	

### IV. SECUENCIA DIDÁTICA:

FASES	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATER.	TIEMPO
<b>INICIO O ASAMBLEA</b>	Se ubicó a los niños sentados en asamblea para entonar la canción “quiero ser” donde los niños se movieron al ritmo de la música.	Dialogo Usb	5 min
<b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b>	Se les presento a los niños varios micrófonos, telas, faldas, sacos y sombreros. los niños dieron sus opiniones sobre el uso y para qué sirven los materiales que se les mostro	Micrófonos Sombreros Dialogo	5 min
<b>EXPRESIVIDAD MUSICAL</b>	Se les dijo a los niños que el día de hoy vamos a imitar hacer artistas, cada niño imito a su artista favorito. Los niños se ubicaron sentados en media luna, con la dinámica de palo palito palo, se indicó el niño que saldrá primero a imitar a su artista favorito. El niño elegido cogió su micrófono y materiales necesarios que quería utilizar. Y así se hizo sucesivamente hasta que salgan todos los niños a imitar a su personaje favorito	Dialogo Sombreros Micrófonos Telas Faldas Sacos	20 min
<b>CIERRE</b>	¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿A qué artistas imitamos? ¿Cómo se sintieron durante la actividad? ¿Qué es lo que no les gusto?	Dialogo	5 min

**ESCALA VALORATIVA N°20**

**NOMBRE DEL TALLER: “YO SOY”**

N°	DIMENSIONES	Dimensión social			Dimensión social		
		La voz			Capacidad de autonomía		
		Imita distintos tonos de voz al asumir un papel.			Realizan actividades por si solos.		
		A	B	C	A	B	C
APELLIDOS Y NOMBRES							
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							

## **ANEXO 3: JUICIO DE EXPERTO**

### **(JUICIO DE EXPERTO)**

#### **I. DATOS GENERALES:**

**1.1. Título del Proyecto de Investigación:** Taller basado en el juego de roles para Regular Emociones en los niños y niñas de 5 años de la I.E N<sup>a</sup> 322 El Progreso.

**1.2. Objetivo:** Demostrar que el taller basado en juego de Roles permite regular las emociones en los niños y niñas de 5 años de la I.E N<sup>a</sup> 322 ELPROGRESO 2019

**1.3. Autoras:**

- BLAS SAAVEDRA, Elizeth
- PAREDES PAREDES, María

**1.4. Instrumento de evaluación:** Escala de estimación (instrumento que se utilizará en el pre test y post test).

**1.5. Apellidos y nombres del Experto:** CURIBANCO RAMIREZ EVELYN MARLENY

**1.6. Títulos Académicos:** LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL

**MAESTRA EN EDUCACION Y DOCENCIA UNIVERSITARIA**

**1.7. Institución donde labora:** UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA.

**1.8. Experiencia profesional:** 15 AÑOS COMO DOCENTE DE AULA EN I.E

**3 AÑOS COMO DOCENTE UNIVERSITARIA**

**II. ASPECTOS A EVALUAR:** (Tener en cuenta en cada aspecto de validación)

**D=** Deficiente    **R=** Regular    **B=** Bueno    **E=** Excelente

	DIMENSIONES	INDICADORES	ITMES	CLARIDAD				OBJETIVIDAD				COHERENCIA				PERTINENCIA				OBSERVACIONES	
				D	R	B	E	D	R	B	E	D	R	B	E	D	R	B	E		
REGULACION DE EMOCIONES	Dimensión social	Capacidad para comunicarse haciendo uso de la palabra.	Dialoga con sus compañeros para llegar a un acuerdo durante el juego.			X				X				X				X			
			Se expresa con libertad ante sus compañeros asumiendo un rol.			X			X				X			X			X		
			Pide disculpas cuando ofende a sus compañeros durante el juego.			X			X			X				X			X		
		Utiliza palabra mágicas.	Pide por favor cuando necesita ayuda.			X			X			X								X	
			Pide por favor que le alcancen un juguete.			X			X			X								X	
			Agradece después de recibir un vestuario para asumir un rol.			X			X				X							X	
		Trabajo en equipo.	Juega libremente con sus compañeros.			X			X				X								X
			Comparte sus materiales de juego con sus compañeros.			X			X			X								X	
			Dramatiza situaciones de su vida cotidiana en conjunto con sus compañeros.			X			X			X								X	
	La voz	Regula el tono de voz para dirigirse a sus compañeros.			X			X				X							X		
		Imita distintos tonos de voz al asumir un papel.		X				X			X								X		
		Opina sobre el tema de su interés.			X			X				X							X		


		Desarrolla su sentido de colaboración	Ayuda en actividades para agradar a sus compañeros.			X				X				X			
			Juega juntamente con sus pares sin problema alguno.			X				X				X			
			Comparte sus materiales con sus compañeros que lo necesitan.			X				X				X			
		Capacidad de autonomía	Realizan actividades por si solos.	X						X				X			
			Muestra seguridad al expresarse.			X			X			X				X	
			Elige sus materiales sin ayuda de sus compañeros o docente.			X			X			X				X	
<b>Dimensión Conductual</b>	Capacidad para expresar sentimientos positivos y negativos.	Expresa afecto de cariño a sus compañeros.			X				X					X			
		Apoya a sus compañeros a lograr un objetivo durante el juego.			X				X						X		
		Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.			X					X					X		
	Capacidad de ser empáticos con sus compañeros.	Comparte los materiales con sus compañeros.	X							X					X		
		Apoya a sus compañeros cuando necesitan de su ayuda.			X				X			X					X
		Agradece al compañero que le ayuda durante la actividad.			X					X					X		
	Expresión facial	Expresan sus sentimientos y emociones apoyándose de gestos.			X					X					X		
		Muestra su agrado y desagrado durante la actividad.			X					X					X		
		Manifiesta alegría durante el desarrollo de la actividad.			X					X					X		



**III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

Considero que los ítems en su mayoría son los indicadores para aplicarlos y obtener los datos necesarios. Sin embargo, podrían reformular los que se encuentran en "Regular" para especificar la emisión, ya que los ítems se parecen mucho.

Lugar y fecha: Nuevo Chimbote, de 2019.

  
Lic: Evelyn Curibanco Ramirez  
DNI N°: 40460962

## (JUICIO DE EXPERTO)

### **I. DATOS GENERALES:**

**1.1. Título del Proyecto de Investigación:** Taller basado en el juego de roles para Regular Emociones en los niños y niñas de 5 años de la I.E N<sup>a</sup> 322 El Progreso.

**1.2. Objetivo:** Demostrar que el taller basado en juego de Roles permite regular las emociones en los niños y niñas de 5 años de la I.E N<sup>a</sup> 322 ELPROGRESO 2019

**1.3. Autoras:**

- BLAS SAAVEDRA, Elizeth
- PAREDES PAREDES, María

**1.4. Instrumento de evaluación:** Escala de estimación (instrumento que se utilizará en el pre test y post test).

**1.5. Apellidos y nombres del Experto: LOO ROBLES PAMELA STEFANIE**

**1.6. Títulos Académicos: DOCENTE DE EDUCACION INICIAL**

.....

**1.7. Institución donde labora: I.E N°322 EL PROGRESO.**

**1.8. Experiencia profesional: 12 AÑOS COMO DOCENTE DE AULA EN I.E**

.....

2. **ASPECTOS A EVALUAR:** (Tener en cuenta en cada aspecto de validación)

**D=** Deficiente    **R=** Regular    **B=** Bueno    **E=** Excelente

	DIMENSIONES	INDICADORES	ITMES	CLARIDAD				OBJETIVIDAD				COHERENCIA				PERTINENCIA				OBSERVACIONES
				D	R	B	E	D	R	B	E	D	R	B	E	D	R	B	E	
REGULACION DE EMOCIONES	Dimensión social	Capacidad para comunicarse haciendo uso de la palabra.	Dialoga con sus compañeros para llegar a un acuerdo durante el juego.			X				X				X				X		
			Se expresa con libertad ante sus compañeros asumiendo un rol.			X				X						X				
			Pide disculpas cuando ofende a sus compañeros durante el juego.			X				X						X				
		Utiliza palabra mágicas.	Pide por favor cuando necesita ayuda.			X				X						X				
			Pide por favor que le alcancen un juguete.			X				X						X				
			Agradece después de recibir un vestuario para asumir un rol.			X				X						X				X
		Trabajo en equipo.	Juega libremente con sus compañeros.				X				X					X				X
			Comparte sus materiales de juego con sus compañeros.			X					X					X				X
			Dramatiza situaciones de su vida cotidiana en conjunto con sus compañeros.			X			X					X				X		
		La voz	Regula el tono de voz para dirigirse a sus compañeros.			X					X					X				X
			Imita distintos tonos de voz al asumir un papel.			X					X					X				X

			Opina sobre el tema de su interés.			X			X					X		
		Desarrolla su sentido de colaboración	Ayuda en actividades para agradar a sus compañeros.	X				X						X		
			Juega juntamente con sus pares sin problema alguno.			X			X					X		
			Comparte sus materiales con sus compañeros que lo necesitan.			X			X					X		
		Capacidad de autonomía	Realizan actividades por si solos.			X		X					X			
			Muestra seguridad al expresarse.			X			X					X		
			Elige sus materiales sin ayuda de sus compañeros o docente.			X			X					X		
<b>Dimensión Conductua I</b>	Capacidad para expresar sentimientos positivos y negativos.		Expresa afecto de cariño a sus compañeros.			X		X					X			
			Apoya a sus compañeros a lograr un objetivo durante el juego.			X		X						X		
			Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.			X			X					X		
	Capacidad de ser empáticos con sus compañeros.		Comparte los materiales con sus compañeros.			X			X					X		
			Apoya a sus compañeros cuando necesitan de su ayuda.			X			X					X		

		Agradece al compañero que le ayuda durante la actividad.			X					X				X				X
	Expresión facial	Expresan sus sentimientos y emociones apoyándose de gestos.			X					X				X				X
		Muestra su agrado y desagrado durante la actividad.			X					X				X				X
		Manifiesta alegría durante el desarrollo de la actividad.			X				X					X				X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

En su mayoría los ítems realizados con los adecuados para poder ser aplicados y lograr recoger la información que se requiere, por ello es importante resaltar aquellas que se calificaron como "regulares" y pueden ser más efectivos el momento de ser aplicados.

Lugar y fecha: Nuevo Chimbote, de 2019.



Linc: PAMELA STEFANIE LOO ROBLES  
DNI: 42478002

#### ANEXO 4: EVIDENCIAS



Se inició el desarrollo de la investigación con el taller del espejo.

La momia, se realizó en parejas.



Pequeños panaderos se realizó en grupo.



Como me siento el día de hoy, luego fue introducida a la caja de los miedos.

Probando texturas, se realizó con diferentes tipos de texturas.



Trabajando con las diferentes texturas.





Me identifico en el espejo, como me siento el día de hoy.



Reunión en asamblea para que puedan contar su cuento favorito.





Dramatización de un cuento contado.



Dibujando de cómo lo trata su familia en casa.



Reunión para realizar el taller de yo soy.



Dibujando su carita de cómo se sienten en ese momento.

## ANEXO 7: MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN

TITULO	ANUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	TIPO DE INVESTIGACIÓN	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN	MUESTRA	INSTRUMENTO
<p>“Taller basado en el Juego de Roles para Regular las Emociones en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322-EL Progreso Chimbote”</p>	<p><b>Abascal y Palmero</b> afirman que “las emociones son mecanismos que nos ayudan a reaccionar con rapidez ante acontecimientos inesperados que funcionan de manera automática, son impulsos para actuar”. En la I.E N°322 EL PROGRESO, se pudo observar ciertos rasgos emocionales tales como la falta de respeto a sus compañeros, el no compartir los juegos, el pelearse entre ellos, en ocasiones llegan tristes y molestos al jardín, sin ganas de trabajar y ni de jugar. El socializar con los demás compañeros también era un problema habitual puesto que se guiñan los ojos, sacan la lengua y hacían gestos que a los demás compañeros les molestaba.</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Demostrar que los talleres basados en juego de Roles permite regular las emociones en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 El progreso 2018.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar la media de la dimensión social luego de aplicar el taller basado en juego de roles en ambos grupos de los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 el Progreso.</li> <li>• Demostrar que los talleres basados en juego de roles permite mejorar significativamente la dimensión social en los niños</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ha:</b> Si aplicamos el taller basado en el juego de roles en los niños y niñas de la I.E N° 322 El Progreso entonces se podrá regular las emociones.</li> <li>• <b>Ho:</b> Si aplicamos el taller basado en el juego de roles en los niños y niñas de la I.E N° 322 El Progreso entonces NO se regula las emociones.</li> </ul>	<p><b>Tipo Cuantitativo Experimental:</b> según Fidias G. (2012), define “que es un proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos, a determinadas condiciones, estímulos o tratamiento (variable independiente), para observar los efectos o reacciones que se producen (variable independiente).</p>	<p><b>Diseño de investigación: Cuasi-experimental:</b> Este diseño se aplicara en el siguiente proyecto de investigación “Taller basado en el juego de Roles para regular las emociones en los niños y niñas de 5 años de la I.E N°322 El Progreso” ya que contamos con dos aulas. Para ello se realizara la evaluación del pre-post prueba para verificar el desarrollo de los talleres basado en el juego de roles para regular las emociones de los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 El Progreso.</p>	<p><b>Población:</b> El estudio se desarrolló con una población que estuvo constituida por todos los niños y niñas de la I.E N° 322 El Progreso con un total de 46 niños.</p>	<p><b>Población muestral:</b> Se dará con dos grupos intactos con pre test y pos test, representada por los niños de 5 años del aula los exploradores y los trabajadores de la I.E N°322 El Progreso, siendo un aproximado de 46 niños.</p>	<p><b>Guía de observación</b></p>

		<p>y niñas de 5 años de la I.E N°322 el Progreso.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar la media de la dimensión conductual luego de aplicar el taller basado en el juego de roles en ambos grupos de los niños y niñas de 5 años de la I.E N°322 el Progreso.</li> <li>• Demostrar que los talleres basado en juego de roles permiten mejorar significativamente la dimensión conductual en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 el Progreso.</li> <li>• Comparar el nivel de regulación de las emociones antes y después de la aplicación del taller basado en el juego de roles en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 322 el Progreso.</li> </ul>						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

## ANEXO 8: OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TÍTULO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	ITEMS	INSTRUMENTO	VALORIZACIÓN
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	Mide o describe el problema que se está estudiando, para su existencia depende de una u otras variables independientes. También por su variabilidad está condicionada no solamente por la variable independiente, sino por el resto de las variables intervinientes. <b>Según Arias (2006) Pág., 23.</b>	Es la variable que es afectada por la presencia o acción de la variable independiente. También se utiliza para describir o medir el problema estudiado.	<b>Dimensión social</b>	Dialoga con sus compañeros para llegar a un acuerdo durante el juego.	Guía de Observación	<b>SIEMPRE: S MUY POCO: M NUNCA: N</b>
				Se expresa con libertad ante sus compañeros asumiendo un rol.		
				Pide disculpas cuando ofende a sus compañeros durante el juego.		
				Pide por favor cuando necesita ayuda.		
				Pide por favor que le alcancen un juguete.		
				Agradece después de recibir un vestuario para asumir un rol.		
			Juega libremente con sus compañeros.	Guía de Observación		
			Comparte sus materiales de juego con sus compañeros.			
			Dramatiza situaciones de su vida cotidiana en conjunto con sus compañeros.			
			Regula el tono de voz para dirigirse a sus compañeros.			
			Imita distintos tonos de voz al asumir un papel.			
			Opina sobre el tema de su interés.			
			Ayuda en actividades para agradar a sus compañeros.			
Juega juntamente con sus pares sin problema alguno.						

				Comparte sus materiales con sus compañeros que lo necesitan. Realizan actividades por si solos. Muestran seguridad al expresarse. Eligen sus materiales sin ayuda de sus compañeros o docente.	Guía de Observación	
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	Han demostrado ser factores de riesgo del problema que se estudia en el nivel investigativo relacional. También en los estudios observacionales se plantea solo una variable independiente como estrategia para demostrar la relación de causalidad. <b>Según Arias (2006) Pág., 23.</b>	Explica, condiciona, o determina el cambio en los valores de la variable dependiente. También se le llama causal experimental porque es manipulada por el investigador.	<b>Dimensión conductual</b>	Expresa afecto de cariño a sus compañeros.	Guía de Observación	<b>SIEMPRE: S</b> <b>MUY POCO: M</b> <b>NUNCA: N</b>
				Apoya a sus compañeros a lograr un objetivo durante el juego.		
				Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.		
				Comparte los materiales con sus compañeros.		
				Apoya a sus compañeros cuando necesitan de su ayuda.		
				Agradece al compañero que le ayuda durante la actividad.		
				Expresa sus sentimientos y emociones apoyándose de gestos.		
				Muestra su agrado y desagrado durante la actividad.		
				Manifiesta alegría durante el desarrollo de la actividad.		



## ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Alarcón Neira, Mary Juana. asesor de la Unidad de Investigación de la

Facultad:	Ciencias		Educación	x	Ingeniería	
Departamento Académico	Educación y Cultura					
Escuela de Posgrado	Maestría:			Doctorado		

Programa:

Escuela Profesional de Educación Inicial

De la Universidad Nacional del Santa. Asesora del informe de Investigación intitulado:

TALLER BASADO EN EL JUEGO DE ROLES PARA REGULAR LAS EMOCIONES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E N°322 EL PROGRESO.

De las Bachilleres : Blas Saavedra Elizet Preciliana y Paredes Paredes Maria Elizabeth de la Escuela Académica Profesional de Educación Inicial

Quién suscribe la presente, declaro el haber asesorado la presente investigación en base a las normas APA 6ta edición, verificando cuidadosamente que las fuentes referenciales hayan sido citadas. Por otro lado, no se verifica el reporte de originalidad de la aplicación Turnitin, dado que los docentes asesores de la Universidad aun no tienen acceso a esta aplicación.

En este sentido me comprometo formalizar este aspecto inmediatamente se permita acceder a la aplicación TURNITIN

Nuevo Chimbote ,20 de noviembre 2020.

Firma:

Apellidos y Nombres del Asesor/Presidente UI: ALARCON NEIRA MARY JUANA

DNI: 33264549





## DECLARACION JURADA DE AUTORÍA

Yo Elizeth Preciliana Blas Saavedra/ María Elizabeth Paredes Paredes, estudiantes de

Facultad:	Ciencias		Educación	x	Ingeniería	
Escuela Profesional:	E.P. Educación Inicial					
Departamento Académico:	Educación y Cultura					
Escuela de Posgrado	Maestría			Doctorado		

Programa:

EDUCACION INICIAL

De la Universidad Nacional del Santa; Declaro que el trabajo de investigación intitulado:

“TALLER BASADO EN EL JUEGO DE ROLES PARA REGULAR EMOCIONES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E N°322 EL PROGRESO”

presentado en 150 folios, para la obtención del Grado académico: ( )

Título profesional: ( x ) Investigación anual: ( )

- He citado todas las fuentes empleadas, no he utilizado otra fuente distinta a las declaradas en el presente trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido presentado con anterioridad ni completa ni parcialmente para la obtención de grado académico o título profesional.
- Comprendo que el trabajo de investigación será público y por lo tanto sujeto a ser revisado electrónicamente para la detección de plagio por el VRIN.
- De encontrarse uso de material intelectual sin el reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el proceso disciplinario.

Nuevo Chimbote 20 de noviembre de 2020.

Firma:

Nombres y Apellidos: Elizeth Preciliana Blas Saavedra/ María Elizabeth Paredes Paredes

DNI: 74739062 / 74750896

**NOTA: Esta declaración jurada simple indicando que su investigación es un trabajo inédito, no exime a tesis y investigadores, que no bien se retome el servicio con software antiplagio, esta tendrá que ser aplicada antes que el informe final sea publicado en el repositorio institucional digital UNS.**