

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



UNS
UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL SANTA

**Programa JUCARE para fortalecer la resiliencia en estudiantes de
primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación;
Especialidad: Educación Primaria**

Autoras:

Bach. Cueva Rodriguez, Jael Eunice
Código ORCID: 0009-0003-7257-6826
Bach. Sanchez Balta, Margarita Noemi
Código ORCID: 0009-0004-9728-0906

Asesora:

Mg. De La Cruz Muñoz, Julissa Olinda
DNIN°: 32138773
Código ORCID: 0000-0002-8347-0053

Nuevo Chimbote – Perú
2024



CERTIFICACIÓN DE ASESORAMIENTO

Yo, **Mg. Julissa Olinda De La Cruz Muñoz**, mediante la presente certifico mi asesoramiento de la tesis titulada: **“Programa JUCARE para fortalecer la resiliencia en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023”**. Elaborada por las bachilleras **Cueva Rodriguez, Jael Eunice - Sanchez Balta, Margarita Noemi**; para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación; Especialidad: Educación Primaria, se ha efectuado conforme al reglamento general, en la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional del Santa.

Nuevo Chimbote, noviembre 2024

Mg. De La Cruz Muñoz, Julissa Olinda

Asesora

DNI: 32138773

Código ORCID: 0000-0002-8347-0053



AVAL DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR

La tesis titulada: “Programa JUCARE para fortalecer la resiliencia en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023”, ha sido revisada y aprobada por el jurado evaluador, quienes firman en señal de conformidad.

Dr. Zavaleta Cabrera, Juan Benito

Presidente

DNI: 17913120

Código ORCID: 0000-0002-4528-6407

Dra. Rojas Cordero, Eva María

Integrante

DNI:32852514

Código ORCID: 0000-0002-5973-0820

Mg. De La Cruz Muñoz, Julissa Olinda

Integrante

DNI: 32138773

Código ORCID: 0000-0002-8347-0053



ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 12:00 horas del día 27 de noviembre de 2024 se instaló en el Auditorio, de la Facultad de Educación y Humanidades, el Jurado Evaluador, designado mediante Resolución N° 538 - 2024.-UNS-CFEH, integrado por los docentes:

- **Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera** (Presidente)
- **Dra. Eva María Rojas Cordero** (Secretario)
- **Mg. Julissa Olinda De La Cruz Muñoz** (Integrante); para dar inicio a la Sustentación y Evaluación del Informe de Tesis, titulado **“PROGRAMA JUCARE PARA FORTALECER LA RESILIENCIA EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 88025, COISHCO-2023.”**, elaborada por el(os) Bachiller(es) en Educación Primaria:
- **Jael Eunice Cueva Rodriguez**
- **Margarita Noemi Sanchez Balta**

Asimismo, tienen como Asesor(a) al docente: **Mg. Julissa Olinda De La Cruz Muñoz**.

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

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el Informe de Tesis, contenido y sustentación del mismo, con las sugerencias pertinentes **DECLARAN APROBADAS** con notas **Veinte (20)** y **Veinte (20)** respectivamente, en concordancia con el Artículo 71 del Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Siendo las 13:00 horas del mismo día, se dio por terminada dicha sustentación, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 27 de noviembre de 2024

.....
Dr. Juan Benito Zavaleta Cabrera
Presidente(a)

.....
Dra. Eva María Rojas Cordero
Secretario(a)

.....
Mg. Julissa Olinda De La Cruz Muñoz
Integrante



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Jael Eunice Cueva Rodriguez
Título del ejercicio: TURNITIN DE INFORME DE TESIS 2024
Título de la entrega: Programa JUCARE para fortalecer la resiliencia en estudiant...
Nombre del archivo: LIENCIA_EN_ESTUDIANTES_DE_PRIMARIA,_INSTITUCI_N_EDU...
Tamaño del archivo: 13.57M
Total páginas: 258
Total de palabras: 42,162
Total de caracteres: 230,427
Fecha de entrega: 30-oct.-2024 09:52a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre... 2502699253



Programa JUCARE para fortalecer la resiliencia en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uns.edu.pe

Fuente de Internet

4%

2

ojo-publico.com

Fuente de Internet

<1%

3

jcmagazine.com

Fuente de Internet

<1%

4

repository.libertadores.edu.co

Fuente de Internet

<1%

5

sarrauteducacion.com

Fuente de Internet

<1%

6

ojs.uru.edu

Fuente de Internet

<1%

7

repositorio.cidecuador.org

Fuente de Internet

<1%

8

www.diariosigloxxi.com

Fuente de Internet

<1%

9

dev.scielo.org.pe

Fuente de Internet

DEDICATORIAS

A Dios que me ha dado las fuerzas y conocimientos suficientes para culminar este trabajo de investigación.

A mis amados padres, quienes a lo largo de mi vida han sido un gran ejemplo de constante sacrificio y esfuerzo, por lograr darme la mejor educación e instrucción.

A mis hermanas por sus muestras de cariño y sus consejos a largo de toda mi vida.

Jael.

A Dios por dirigirme hacia la carrera correcta, y ayudarme en cada etapa de mi carrera profesional.

A mis hermanos por ser mi soporte en el camino de hacerme maestra, quienes fueron mi fortaleza para seguir adelante y lograr culminar mi carrera profesional de Educación Primaria.

Margarita.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por su inmenso amor, sabiduría y la ayuda divina que convirtió nuestros sueños en realidad.

A nuestra familia, que gracias a su apoyo incondicional hicieron que este trabajo de investigación se logre realizar con éxito.

A la Institución Educativa N°88025 por habernos permitido aplicar nuestro trabajo de investigación.

A los docentes de Educación Primaria de la Universidad Nacional del Santa por habernos formado con matiz altamente humanista, científico, tecnológico y con valores inquebrantables.

A la Mg. Julissa Olinda De La Cruz quien bajo su asesoría, nos ha sido posible culminar con éxito nuestro trabajo de investigación. Nuestro eterno agradecimiento.

Jael y Margarita.

ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN DE ASESORAMIENTO.....	ii
AVAL DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR	iii
ACTA DE CALIFICACIÓN.....	iv
RECIBO DE TURNITIN	v
REPORTE PORCENTUAL TURNITIN	vi
DEDICATORIAS.....	vii
AGRADECIMIENTOS.....	viii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN.....	15
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	16
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	21
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	21
1.3.1. Objetivo general	21
1.3.2. Objetivos específicos.....	21
1.4. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS	22
1.5. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	23
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.....	24
2.1. ANTECEDENTES	25
2.2. SUSTENTO TEÓRICO	33
2.2.1. Programa.....	33
2.2.2. Juego	34
2.2.3. Canto.....	40
2.2.4. Reflexión.....	44
2.2.5. Resiliencia.....	46

2.2.6. Juego, canto, reflexión y el desarrollo de la resiliencia	54
2.3. MARCO CONCEPTUAL	56
2.3.1. Programa JUCARE.....	56
2.3.2. Resiliencia.....	57
CAPÍTULO III METODOLOGÍA.....	58
3.1. TIPOS DE ESTUDIO.....	59
3.2. MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN	59
3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	60
3.4. POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO.....	61
3.4.1. Población	61
3.4.2. Muestra	61
3.4.3. Muestreo	62
3.5. VARIABLES.....	62
3.5.1. Variable independiente: Programa JUCARE	62
3.5.2. Variable dependiente: Resiliencia	62
3.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	63
3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS	66
3.7.1. Técnica:	66
3.7.2. Instrumentos:	66
3.7.3. Validación y confiabilidad de los instrumentos	67
3.8. TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	67
3.9. ASPECTOS ÉTICOS:.....	68
CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	69
4.1. RESULTADOS.....	70
4.2. DISCUSIÓN	78
CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	81
5.1. CONCLUSIONES	82

5.2. RECOMENDACIONES	83
CAPÍTULO VI REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	84
CAPÍTULO VII ANEXOS.....	111

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de alumnos de 5to de primaria de I.E N°88025	61
Tabla 2. Muestra de alumnos de 5to grado “C” de primaria de la I.E N°88025.....	61
Tabla 3. Demostración del Programa JUCARE que fortalece la resiliencia.	70
Tabla 4. Comparación del nivel de la resiliencia antes y después de aplicar el programa JUCARE.	71
Tabla 5. Comparación del nivel de resiliencia en su dimensión autoestima antes y después de aplicar el programa JUCARE.	72
Tabla 6. Comparación del nivel de resiliencia en su dimensión empatía antes y después de aplicar el programa JUCARE.	73
Tabla 7. Comparación del nivel de resiliencia en su dimensión autonomía antes y después de aplicar el programa JUCARE.	75
Tabla 8. Comparación del nivel de resiliencia en su dimensión humor antes y después de aplicar el programa JUCARE.	76
Tabla 9. Comparación del nivel de resiliencia en su dimensión creatividad antes y después de aplicar el programa JUCARE.	77

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Comparación del nivel de resiliencia antes y después de aplicar el programa JUCARE.	71
Figura 2. Comparación del nivel de resiliencia en su dimensión autoestima antes y después de aplicar el programa JUCARE.	72
Figura 3. Comparación del nivel de resiliencia en su dimensión empatía antes y después de aplicar el programa JUCARE.	74
Figura 4. Comparación del nivel de resiliencia en su dimensión autonomía antes y después de aplicar el programa JUCARE	75
Figura 5. Comparación del nivel de resiliencia en su dimensión humor antes y después de aplicar el programa JUCARE.	76
Figura 6. Comparación del nivel de resiliencia en su dimensión creatividad antes y después de aplicar el programa JUCARE.	78

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Matriz de Consistencia.....	112
Anexo 2. Cuestionario para medir la resiliencia.....	117
Anexo 3. Cuestionario de efectividad del Programa JUCARE.....	119
Anexo 4. Confiabilidad del cuestionario de la resiliencia.....	121
Anexo 5. Prueba de normalidad del cuestionario de la resiliencia.....	122
Anexo 6. Fichas de juicios de expertos	122
Anexo 7. Programa JUCARE.....	139
Anexo 8. Evidencias de la aplicación del programa JUCARE.....	226

RESUMEN

La presente investigación denominada “PROGRAMA JUCARE PARA FORTALECER LA RESILIENCIA EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 88025, COISHCO – 2023”. Tuvo como objetivo general demostrar que el programa JUCARE fortalece la resiliencia en estudiantes de primaria. El tipo de investigación fue aplicada, de diseño preexperimental y enfoque cuantitativo; con una muestra seleccionada de 25 estudiantes de 5to “C” de primaria. Para la recolección de datos se aplicó antes y después de la intervención, un cuestionario, que fue validado mediante juicio de expertos, asimismo se demostró su confiabilidad a través de procesamiento estadístico, Alfa de Cronbach, con resultado de 0,90. Los resultados alcanzados, mediante la prueba de rangos con signo Wilcoxon (rangos negativos cero, 25 positivos y empates cero), demostró que la resiliencia en todos los estudiantes se fortaleció después de aplicarse el programa JUCARE, en comparación con la situación antes de su aplicación. De igual manera, el valor $p = 0,000 < 0,05$ permitió concluir que la aplicación del Programa JUCARE fortalece significativamente la resiliencia en estudiantes de 5º grado “C” de educación primaria.

Palabras clave: Resiliencia, programa, confiabilidad.

Las autoras.

ABSTRACT

The present investigation called “JUCARE PROGRAM TO STRENGTHEN RESILIENCE IN PRIMARY SCHOOL STUDENTS, EDUCATIONAL INSTITUTION N° 88025, COISHCO - 2023”. Its general objective was to demonstrate that the JUCARE program strengthens resilience in elementary school students. The type of research was applied, of pre-experimental design and quantitative approach; with a selected sample of 25 students of 5th “C” grade of elementary school. For data collection, a questionnaire was applied before and after the intervention, which was validated by expert judgment, and its reliability was also demonstrated through statistical processing, Cronbach's Alpha, with a result of 0.90. The results achieved, through the Wilcoxon signed ranks test (zero negative ranks, 25 positive ranks and zero ties), showed that resilience in all students was strengthened after applying the JUCARE program, compared to the situation before its application. Similarly, the $p\text{-value} = 0.000 < 0.05$ allowed concluding that the application of the JUCARE Program significantly strengthens resilience in students of 5th grade “C” of elementary education.

Keywords: Resilience, program, reliability.

The authors.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

A lo largo de nuestras vidas, vivimos situaciones complejas que ponen a prueba todas nuestras habilidades. Aquellas situaciones no son ajenas a nuestra niñez, dado a que diariamente presencian problemas en sus hogares como: el desempleo de sus padres, la muerte de algún familiar, divorcios, violencias; estas acciones negativas han repercutido es su vida social, educativa y familiar que afecta especialmente su lado emocional. Ante estas situaciones la resiliencia se pone en acción, según Rutter (1999) menciona que es la habilidad que tiene el individuo para adecuarse positivamente ante condiciones estresantes o situaciones que generan riesgos psicosociales, del mismo modo Grotberg (1995) afirma que es la capacidad del ser humano para enfrentar situaciones difíciles de la vida, y convertirlas en metas de superación; por ende la resiliencia se ha convertido en un factor indispensable en la salud emocional de los estudiantes, dado a que tienen que aprender actuar ante las adversidades.

En estos últimos años la población mundial como es el caso de España e Italia según lo mencionado por el Fondo de la Naciones Unidas para la infancia - UNICEF (2020, citado en HERALDO , 2020) nos aclara que el 85,7% de los padres han notado cambios en el estado emocional y en el comportamiento de sus hijos debido al impacto de la pandemia por COVID - 19 siendo los síntomas más habituales la dificultad de concentración, el desinterés, la irritabilidad, la agitación, el nerviosismo, los sentimientos de soledad, la inquietud y la preocupación.

Si nos enfocamos en España, una investigación realizada por el Instituto de la Juventud – INJUVE sobre salud mental en los Adolescentes, indican que el 50% de los adolescentes han sido afectados emocionalmente y presentan ansiedad, depresión y estrés durante la pandemia COVID -19 (ABC FAMILIA SANA, 2020).

Todos los adolescentes como los niños durante la pandemia han sufrido sucesos que han marcado su vida y han ocasionado en su ser heridas emocionales como la depresión, ansiedad, soledad, incomprensión, estrés entre otros. Ante esta situación aparece como un antídoto para esas lesiones emocionales la resiliencia.

En este mismo sentido, Chile no es ajeno a esta realidad, ya que la salud mental de los niños en edad preescolar y escolar se ha visto afectada por el confinamiento durante la pandemia, situación que no les permite relacionarse con sus familiares y amigos, generando síntomas tales como: “estar triste (24,6%), falta de ganas (29,5%), cambios en el apetito (26,4%) y problemas para dormir (26,4%)” (Larraguibel et al., 2021).

La misma situación ocurre en Colombia, ya que también se evidencian resultados negativos de inestabilidad emocional, aquello se puede evidenciar por un estudio realizado por el colegio oficial de psicología de Madrid – COPM en el año 2020 donde afirman que los niños de 4 a 10 años presenta un factor predecible de sufrir estrés, ansiedad, agotamiento, baja concentración en sus clases y pocos deseos para realizar sus tareas escolares tras el encierro a causa de la pandemia (Heredia et al. , 2022).

Argentina también vive esta situación, porque ante un estudio realizado por la Sociedad Argentina de Pediatría sobre las percepciones y los sentimientos de los niños durante la cuarentena, indican que 31 % de los niños extrañaban el contacto con sus compañeros, lo que generó en ellos sentimientos negativos como tristeza, aburrimiento, angustia y preocupación (Cohen et al., 2022). Aquellos síntomas negativos generados por el confinamiento han traído como consecuencia desequilibrios en sus estados emocionales, provocando que su capacidad de resiliencia se reduzca, lo cual generaría un riesgo en su vida futura.

En Bolivia, al igual que en otros países, los estudiantes están expuestos a acontecimientos adversos que les provocan estrés y tensiones. Ante esta problemática Anzola (2004, citado en Ocampo, 2022) afirma que las personas poseemos un potencial para desarrollar fuerzas internas

que nos permiten vencer las diferentes situaciones que la vida nos va presentando y que cada momento, cada pensamiento, duda, dolor, éxito y determinación contribuye al aprendizaje y crecimiento personal.

Otros factores negativos que perjudica el desenvolvimiento de los estudiantes en Brasil es la exposición a la violencia, muerte de los padres, divorcio o separación y abandono generando en ellos problemas mentales y falta de capacidad para enfrentar situaciones adversas, por tal motivo presentan bajos niveles de resiliencia (Amaral et al., 2019).

Estos acontecimientos adversos que suceden en la familia han repercutido negativamente en las emociones de sus hijos, provocando incapacidad para resolver situaciones desastrosas que viven día a día y el deterioro en la parte emocional.

Del mismo modo, en Ecuador la pandemia ha repercutido a todos los hogares de distintas maneras, en particular a aquellos con niñas, niños y adolescentes. En un estudio realizado por UNICEF Ecuador (2022) nos menciona que 7 de cada 10 hogares reportan que sus hijos han sufrido al menos una situación emocional, siendo los más notorios el estar tristes y sin ánimo, agresivos o tercos y tener nuevos miedos; en este sentido la UNICEF desarrollo una Encuesta sobre el Bienestar de los Hogares ante la Pandemia por COVID-19 en Ecuador (Encovid-Ec), que analiza detenidamente lo relacionado con la salud mental.

Los adolescentes como niños durante la pandemia han pasado sucesos que han marcado su vida y han ocasionado en su ser heridas emocionales; como la depresión, ansiedad, soledad, incomprensión, sin poner en acción su parte resiliente.

Por otro lado, los estudios realizados por el Ministerio de Salud del Perú - MINSA y la UNICEF (2021) indican que en el Perú está situación no es diferente; dado a que las niñas, niños y adolescentes se encontraron en mayor riesgo de presentar algún problema de salud mental durante la pandemia, debido a las circunstancias difíciles que acontecen en su hogar, como: maltratos, muertes, abandonos, escasez.

En la ciudad de Lima, según el MINSA (2022, citado en Pinedo, 2022) manifiesta que el 8,3% de los casos atendidos en niños y adolescentes estuvieron relacionados a síntomas depresivos, el 7,3% a síntomas ansiosos, el 3% acudieron por estrés y el 16,6% por maltratos y agresiones. Estas cifras son superiores a las registradas antes de la emergencia sanitaria. Del total de casos de menores de edad atendidos en 2019, el 5,8% fueron por síntomas depresivos, el 5,5% por síntomas ansiosos, el 1,5% por estrés y el 12,1% por maltratos y agresiones.

Del mismo modo, en la ciudad de Trujillo tras un estudio realizado por el MINSA y UNICEF (2021, citado en Chávez, 2021), afirma que tras la llegada de la pandemia de la COVID-19 un 36,4% de niñas y niños de entre 18 meses y 5 años presentó al menos un problema de salud mental de tipo emocional, conductual o atencional, lo mismo pasa con las edades de 6 y 17 años (33,2%) se encontraron en un riesgo similar como peleas con otros integrantes de la familia, aquellas situaciones se evidencia una incapacidad para comprender los sentimientos de los demás, entre otros.

El confinamiento durante la pandemia ha provocado emociones o actitudes negativas en los niños y niñas como tristeza, desánimo, agresividad, miedo y soledad; dejando de lado aquella capacidad de luchar contra situaciones adversas y convertirlas en metas de superación, la cual debe estar presente siempre en su vida familiar, académica y social.

Otro estudio realizado por MINSA Y UNICEF (2021, citado en Chávez, 2021), también encontró que el riesgo de desarrollar problemas de salud mental entre niñas, niños y adolescentes fue más frecuente en aquellos que se sintieron afectados por la pandemia (70%), síntomas depresivos (69,4%) o poca resiliencia (46,9%), es decir, poca capacidad para afrontar situaciones traumáticas como la pérdida de un ser querido.

La pandemia provocó que las niñas, niños y adolescentes sufran problemas de salud mental como depresión, ansiedad y miedo, generando en ellos la ausencia de esa capacidad para contraponerse ante situaciones traumáticas.

También INFOBAE (2022) menciona a Carlos Bromley, Médico psiquiatra y miembro del Equipo Técnico de Dirección del MINSA, quien señala a Lima como la región con mayor número de casos de depresión. Dividendo Lima en cuatro: Lima norte tuvo 30, 656 casos; Lima centro tuvo 28,582; Lima sur tuvo 24, 257; y Lima este, obtuvo 19, 260. Además de poseer regiones que también fueron afectadas, como Arequipa (17, 762), Junín (16,145), Ayacucho (14,577), Callao (13, 34) y Lambayeque (12, 957).

Teniendo en cuenta las investigaciones realizadas se pudo detectar que la población limeña posee un alto nivel de depresión, manifestando así la desaparición de la capacidad que permite superar los acontecimientos dolorosos.

Cardoza (2022) manifiesta que en el distrito de Nuevo Chimbote diez menores presentaron trastorno depresivo y siete de ellos conductas suicidas, por lo que el especialista de la Red de Salud Pacífico Sur (RSPS) señaló la importancia de contar con psicólogos en las escuelas para detectar y prevenir estas situaciones.

En tal sentido Castagnola et al. (2021) reafirma que la salud mental en los niños ha sido afectada durante la pandemia, ocasionando en ellos tristeza, estrés y ansiedad. En el mismo sentido recomienda al sector educación implementar un currículo socio emocional, en el que los directivos, el maestro, los padres estén involucrados y comprometidos con el desarrollo de la resiliencia, la autoestima y la motivación de los estudiantes.

Ante tales acontecimientos UNICEF (2022) plantea que es importante que en las escuelas se entiendan las necesidades de los estudiantes y los maestros con la finalidad de proporcionarles servicios de apoyo psicosocial y de salud mental que fortalezcan su nivel de resiliencia.

Del mismo modo la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura – UNESCO (2020) recomienda que es crucial que en las escuelas los docentes fomenten competencias socioemocionales en aquellos niños que han padecido, ansiedad, tristeza, depresión, aislamiento a causa del desempleo de sus padres, la muerte de algún

familiar, divorcios, abandono. También Lugo (2020) señala que es indispensable que los centros educativos brinden herramientas que les permita gestionar los problemas de manera positiva, para lograr optimizar su desarrollo personal y emocional.

Ante tales orientaciones es importante que el cuerpo docente de las escuelas sea capaz de cambiar la mirada, de percibir, extraer y potenciar todo aquello positivo que tiene cada alumna y cada alumno, con el fin de potenciar su nivel de resiliencia.

En particular, en el distrito de Coishco, en Áncash, los estudiantes de la Institución Educativa del Nivel primaria N° 88025 según la opinión de los docentes mencionaron que sus estudiantes presentaban dificultades en el campo emocional como ansiedad, tristeza, miedo, estrés, depresión y agresividad, debido al impacto por la pandemia y a los problemas familiares que atraviesan en sus hogares como: el desempleo, abandono, divorcio, maltrato. Por ello se propuso un programa de intervención educativa denominado JUCARE para fortalecer la resiliencia en estudiantes de educación primaria.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿En qué medida la aplicación del programa JUCARE fortalece la resiliencia en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 88025 de Coishco – 2023?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo general

Demostrar que el programa JUCARE fortalece la resiliencia en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

- Comparar el nivel de resiliencia antes y después de aplicar el programa JUCARE en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.

- Comparar el nivel de resiliencia en su dimensión autoestima antes y después de aplicar el programa JUCARE en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.
- Comparar el nivel de resiliencia en su dimensión empatía antes y después de aplicar el programa JUCARE en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.
- Comparar el nivel de resiliencia en su dimensión autonomía antes y después de aplicar el programa JUCARE en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.
- Comparar el nivel de resiliencia en su dimensión humor antes y después de aplicar el programa JUCARE en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.
- Comparar el nivel de resiliencia en su dimensión creatividad antes y después de aplicar el programa JUCARE en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.

1.4. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

H₁: El Programa JUCARE fortalece significativamente la resiliencia en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.

H₀: El Programa JUCARE no fortalece significativamente la resiliencia en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.

1.5. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

La presente investigación se justificó debido a su conveniencia, ya que se demostró la efectividad del programa convirtiéndose en una gran herramienta para fortalecer la resiliencia de los niños, debido a que proporcionó espacios seguros para que el estudiante gestione sus problemas de manera positiva contribuyendo al bienestar individual y grupal.

En relación a su significancia social, tuvo un impacto positivo en la vida académica por la apertura y predisposición que desarrollaron los niños frente al estudio; en el campo familiar, desarrollaron la confianza para expresar y gestionar sus sentimientos, así mismo mejoraron sus habilidades interpersonales ayudándoles a crear vínculos afectivos con sus compañeros, permitiéndoles adaptarse mejor a situaciones difíciles y superar obstáculos de la vida diaria. Además, el programa JUCARE al haber desarrollado niños más resilientes contribuyó al bienestar general de la sociedad.

Respecto a las implicancias prácticas, se evidenció en las capacidades que adquirieron los estudiantes al saber actuar frente a las adversidades, alcanzando habilidades comunicativas, rapidez para crear soluciones, independencia en la toma de decisiones, valoración hacia su persona y compañeros.

En cuanto a la justificación teórica permitió ampliar el marco teórico de la variable dependiente resiliencia y la variable independiente programa JUCARE proporcionando una base valiosa para futuras investigaciones, ya que es una propuesta innovadora que incorpora el juego, canto y la reflexión.

Finalmente, la utilidad metodológica de este estudio contribuirá con instrumentos validados y confiables para detectar situaciones similares a la problemática planteada, en tanto es necesario contar con instrumentos oportunos para seguir desarrollando propuestas relacionadas a las variables investigadas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

A continuación, se presentan los resultados de diversos estudios que están relacionados, ya sea de manera directa o indirecta, con la nueva investigación. Se han evaluado las muestras, metodologías, herramientas utilizadas, contribuciones teóricas y conclusiones, permitiendo respaldar el presente trabajo de investigación.

A Nivel Internacional:

Villarreal et al. (2023) en su investigación, “Efectos de un programa de resiliencia en las conductas agresivas en estudiantes de media general”, tuvo como objetivo determinar los impactos de un programa de resiliencia en las conductas agresivas de los estudiantes de nivel medio. El estudio explicativo de diseño pre experimental, tuvo como muestra a 35 estudiantes de la Escuela Técnica "Nueva Venezuela" Fe y Alegría, seleccionados de manera intencional mediante un muestreo no probabilístico. El instrumento empleado fue un Cuestionario de agresión. Los resultados obtenidos muestran un cambio significativo en los niveles de agresividad de los estudiantes, pasando de un nivel medio en la prueba inicial a un nivel bajo en la prueba final.

Hernández et al. (2022) en su tesis denominada, "El juego como herramienta pedagógica para favorecer el valor de la resiliencia en los estudiantes de grado 3° de la IED República de Francia, tuvo como objetivo principal fomentar el valor de la resiliencia mediante el uso del juego como herramienta pedagógica en estudiantes de tercer grado. El estudio se clasifica como mixto y tiene un alcance descriptivo. La muestra estuvo constituida por 13 estudiantes de tercer grado. Los instrumentos de recolección de datos que se utilizaron fue la prueba de entrada, el Test inventario factores personales de resiliencia y una encuesta dirigida a los docentes. Además, cuatro talleres para ayudar a los estudiantes a fortalecer su resiliencia basados en los 4 factores de resiliencia que propone Grotberg que son: el yo soy, yo tengo, yo puedo, yo estoy.

Como resultado se evidencio que el uso del juego como herramienta pedagógica es beneficioso para fomentar el valor de la resiliencia en estudiantes de tercer grado.

Antolín. (2021), en el estudio de investigación titulado “Juegos y canciones en el aula de ELEN” tuvo como objetivo principal dar a conocer los beneficios de los juegos y las canciones en el aula de ELEN. La investigación de enfoque cualitativa, tuvo una población estudiantil de todo el nivel primario del “Instituto Cervantes. Los instrumentos empleados para la recolección de datos fueron el estudio de caso y la recopilación documental. Se concluye que el uso de juegos y canciones en el aula de ELEN ha demostrado ser una estrategia eficaz para el aprendizaje de la lengua española, ya que facilita la obtención de habilidades comunicativas y permite que los estudiantes se adecuen a diferentes contextos culturales. Estos recursos no solo estimulan la motivación y el compromiso de los alumnos, sino que también actúan como un puente intercultural que enriquece el proceso educativo, promoviendo un aprendizaje significativo a través de experiencias.

Aguirre (2019), en su trabajo titulado “El uso de la música como herramienta para estimular la atención y concentración en niños y niñas de 1ero. EGB del preescolar”, el objetivo principal fue que los estudiantes comprendieran la importancia de detenerse para aprender a escuchar, reconocer y comunicar sus sentimientos, y mostrarse más atentos y concentrados al comenzar, mantenerse y finalizar actividades en sus aulas de clases. El estudio de metodología de investigación - acción con enfoque mixto contó con muestra de 8 niños y niñas de primer grado. Los instrumentos empleados para la recolección de datos fueron una lista de verificación, registros de observación y entrevistas a las maestras. Los resultados obtenidos demostraron que el uso de la música favoreció la atención y concentración en los niños.

A Nivel Nacional:

Sotelo (2018) en su investigación titulada, "Efectos del programa 'Reinventándome' de resiliencia en estudiantes de primaria víctimas de acoso escolar en una institución educativa

pública del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima, en el año 2018”, tuvo como objetivo principal determinar los efectos del programa de resiliencia en las víctimas de acoso escolar en estudiantes de educación primaria en una institución educativa pública. El trabajo con diseño cuasi experimental tuvo una muestra de 30 estudiantes seleccionados mediante un muestreo no probabilístico intencionado. Los instrumentos empleados fueron el Autotest de Cisneros, con 50 ítems y el inventario de factores personales de resiliencia compuesto de 48 ítems. Se aplicó 15 sesiones basados en la autoestima, empatía, autonomía, humor y creatividad. Los resultados que se obtuvieron tanto el grupo de control (con una media de 43,62) como el grupo experimental (con una media de 43,00) presentaron condiciones similares al inicio del estudio, con niveles bajos de resiliencia y siendo víctimas de acoso escolar; pero después de la implementación del programa, los resultados revelaron que los estudiantes del grupo experimental (con una media de 67,87) obtuvieron puntuaciones significativamente más altas en todos los factores de resiliencia, incluyendo autoestima (con una media de 7,33), empatía (con una media de 7,34), autonomía (con una media de 7,40), humor (con una media de 8,07) y creatividad (con una media de 6,06).

Cuya y Rodríguez (2022) en su trabajo titulado, “Programa de resiliencia en estudiantes de una institución educativa intercultural en la provincia de Urubamba”, el objetivo principal fue describir los efectos de un programa de resiliencia en estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de primaria. La investigación de diseño cuasiexperimental tuvo una muestra de 38 niños, cuyas edades son entre 9 a 12 años. Se empleó como instrumento para medir la eficacia del programa un Inventario de resiliencia para niños de Cecilia Salgado. Además, se diseñó 20 sesiones basadas en los 5 factores de resiliencia en los factores autoestima, empatía, humor, creatividad y autonomía. Los resultados obtenidos evidenciaron que la implementación del programa de resiliencia tuvo efectos significativos en los estudiantes de una institución educativa intercultural en la provincia de Urubamba. En el pre test, antes de aplicar el programa,

"Descubriéndome ", se registró una media de $M = 32.24$, que aumentó a $M = 41.55$ en el post test. Este cambio evidencia una mejora notable en los factores de resiliencia de los estudiantes, lo que demuestra la efectividad del programa.

Polo (2019) en su tesis denominada, "Taller mejorando mi actitud en la resiliencia de adolescentes albergados en instituciones de Trujillo" tuvo como objetivo general determinar la influencia de dicho taller en la resiliencia de los adolescentes. El estudio utilizó un diseño cuasi experimental y trabajó con una muestra de 25 adolescentes, divididos en un grupo experimental de 13 adolescentes y un grupo de control de 12 adolescentes. Para la recolección de datos se empleó el instrumento la Escala de resiliencia en los adolescentes (ERA). Los resultados obtenidos indican que el taller "mejorando mi actitud" mejora la capacidad de resolución de problemas y fomenta un sentido del humor positivo, lo que se traduce en una actitud más optimista frente a los problemas de la vida en los adolescentes.

Tejada (2019) en su investigación titulada "Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la resiliencia en estudiantes de la Institución Educativa Independencia Americana de Arequipa – 2018", tuvo como objetivo principal determinar si la aplicación de estrategias lúdicas mejoraría la resiliencia en estudiantes del primer grado de Educación Secundaria en la Institución Educativa Independencia Americana de Arequipa, en el año 2018. La metodología utilizada se basó en un enfoque cuantitativo y diseño preexperimental. La muestra fue de 30 estudiantes. El instrumento empleado fue la escala de Resiliencia de Wagnild y Young (1993) para medir la resiliencia de los estudiantes. Los resultados obtenidos indicaron que, en el pre test, el 70% de los estudiantes se encontró en un nivel bajo de competencia personal, mientras que el 30% estuvo en un nivel moderado. Sin embargo, tras la implementación, en el post test se observó cambios significativos: el 90% de los estudiantes alcanzó un nivel moderado y el 10% un nivel elevado. En cuanto a la aceptación de uno mismo y de la vida, en el pre test, el 67% se encontró en un nivel bajo y el 33% en un nivel moderado; en el post test, el 83% se ubicó en un nivel

moderado y el 17% en un nivel elevado. En conclusión, este estudio reveló que la aplicación de estrategias lúdicas contribuyó de manera notable al aumento de los niveles de resiliencia en los estudiantes de primer grado de Educación Secundaria en la Institución Educativa Independencia Americana de Arequipa.

Cisneros et al. (2018) en una tesis denominada, "Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. GUE Leoncio Prado de Huánuco - 2018", el objetivo general fue determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejora la autoestima de los niños de 5 años en la institución educativa GUE Leoncio Prado de Huánuco. El estudio aplicado de diseño cuasiexperimental. La muestra incluyó a un grupo experimental de 25 estudiantes y a un grupo de control con otros 25. El instrumento empleado fue una lista de cotejo que constaba de 13 ítems, para ayudar a conocer el nivel de desarrollo de la autoestima en los niños y niñas participantes. Los resultados obtenidos indicaron del pre test, se observó que ambos grupos predominaba los niveles medio y bajo. En el grupo experimental, el 60% de los estudiantes se ubicó en nivel medio y un 8% en el bajo, mientras que en el grupo control, 52% estuvo en el nivel medio y el 16% en el bajo. Sin embargo, en el post test se reveló una mejora significativa en el grupo experimental, con un 84% alcanzó el nivel alto en contraste con el grupo control solo el 32% logró el mismo nivel. En conclusión, el programa de juegos cooperativos mejoró significativamente la autoestima de los niños, evidenciado por el aumento del 84% en el nivel alto de la autoestima en el post test del grupo experimental.

Pampacata y Cansaya (2019) en su investigación denominada "Los juegos grupales en el proceso de socialización en niños y niñas del tercer ciclo de la I.E.P. N° 70620 Chulluni de Puno, 2019" tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos grupales como estrategia para mejorar el proceso de socialización. La investigación corresponde al enfoque cuantitativo, al tipo experimental y diseño preexperimental. La muestra estuvo conformada por

30 estudiantes entre varones y mujeres del tercer ciclo, en la cual se aplicó la técnica de la encuesta y como instrumento de recolección de datos el test socio métrico. El resultado final indica que, antes de la aplicación de los juegos grupales, el 63% de los estudiantes se encontraba en un nivel de socialización bajo, el 27% en un nivel medio y solo el 10% en un nivel alto. Sin embargo, tras la implementación de los juegos grupales, el porcentaje de estudiantes en el nivel bajo disminuyó al 10%, mientras que el nivel alto aumentó al 33% y el nivel medio al 57%. Esto demuestra que los juegos grupales mejoraron significativamente el proceso de socialización en los niños.

Callata (2022), en el trabajo de investigación titulado “Programa Canciones Infantiles en el Aprendizaje de la Conciencia Fonológica en Estudiantes de Primaria de una IE. Callao-2022” tuvo como objetivo principal mejora el aprendizaje de la conciencia fonológica en estudiantes de primaria de una IE. Callao-2022. El trabajo de tipo aplicado con diseño cuasiperimental y enfoque cuantitativo, tuvo una muestra de 33 estudiantes como grupo control y 32 como grupo experimental. El instrumento empleado para la recolección de datos fue Prueba de Evaluación del Lenguaje Oral (ELO). Los resultados indicaron que en el post test el grupo experimental obtuvo 89.3% en el nivel alto, el 3.6% alcanzó el nivel medio y un 7.1% continuó en el nivel bajo de conciencia fonológica, permitieron concluir que el programa de canciones infantiles mejoró significativamente el aprendizaje de la conciencia fonológica en los estudiantes de primaria de una IE. Callao-2022 y sus dimensiones discriminación auditiva, fonológico, sintáctico y semántico.

A Nivel Local:

Ramírez (2022) en su investigación titulada, “Propuesta de intervención para desarrollar la resiliencia en adolescentes de un Centro de Acogida Residencial (CAR) de Nuevo Chimbote – 2021”, tuvo como objetivo principal determinar los niveles de resiliencia en adolescentes de un Centro de Acogida Residencial (CAR) de Nuevo Chimbote, 2021. El diseño utilizado fue no

experimental y de tipo descriptivo, tuvo una muestra de 30 adolescentes. El instrumento empleado para la recolección de datos fue la escala de resiliencia de Wagnild y Young (1993), el cual fue adaptado a la realidad peruana por Novella (2002). Los resultados obtenidos, 43.3% de los adolescentes de un Centro de Acogida Residencial de Nuevo Chimbote se encontraron en un nivel medio en cuanto a resiliencia en general. En cuanto a las dimensiones, se observa que los adolescentes se ubicaron en un nivel bajo en que Satisfacción Personal, mientras que en Ecuanimidad, Sentirse bien solo, Confianza en sí mismo y perseverancia alcanzaron un nivel medio. Esto permite concluir que los adolescentes están en proceso de desarrollar su resiliencia, lo que sugiere la necesidad de un programa de formación emocional que fomente su superación personal y contribuya a la creación de familias saludables.

Regalado (2022) en su trabajo titulado, “Estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de educación inicial en una institución educativa de Nuevo Chimbote, 2021”, tuvo como objetivo determinar la relación entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de 4 años de la institución educativa inicial del distrito de nuevo Chimbote. La investigación de tipo aplicativo con un enfoque cuantitativo, tuvo como muestra 58 niños. Para la recolección de datos se empleó como instrumento el cuestionario. Los resultados descriptivos obtenidos indicaron que las estrategias lúdicas alcanzaron el 91% en el nivel alto y la variable autoestima llegó al 100% de nivel alto. Por lo tanto, se concluyó que existe relación positiva entre las estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima los niños.

Maguiña (2020) en su tesis titulada, “Taller D´cantada para elevar el nivel de creatividad artística en los estudiantes del sexto grado de educación primaria en la I.E.P. “San Luis Rey”, Chimbote – 2019”, tuvo como objetivo determinar cómo la implementación de un taller llamado D'CANTADA influye en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de sexto grado de la I.E. P. "San Luis Rey". La investigación de enfoque cuantitativo contó con una muestra de 14 estudiantes del sexto grado de educación primaria en la Institución Educativa

Privada “San Luis Rey”. El instrumento que se empleó fue una escala valorativa. Los resultados revelaron que el 85.7% de los estudiantes sexto grado obtuvieron una calificación buena en la prueba posterior a la implementación del taller D'CANTADA. Este alto porcentaje indicó que tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, concluyendo así que el taller efectivamente contribuyó a este aspecto, cumpliendo con el objetivo general del estudio.

Chuqui (2022) en su investigación denominada, “Programa de juegos y canciones para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa particular “María de Fátima”, Nuevo Chimbote, 2020”, el objetivo primordial tuvo fue determinar si la implementación de un programa de juegos y canciones tenía un impacto positivo en la expresión oral de niños y niñas de 4 años que asistían a la institución educativa privada "María de Fátima" en Nuevo Chimbote en el año 2020. El trabajo de tipo explicativo con diseño preexperimental y enfoque cuantitativo, tuvo una muestra de 10 estudiantes de cuatro años. Para la recolección de datos se empleó una lista de verificación. En los resultados obtenidos del pre test se observó que el 40% de los estudiantes obtuvo una calificación de C, lo que indica un desempeño poco alentador. Para abordar esta situación, se implementó un programa de juegos y canciones con el objetivo de mejorar la expresión oral. En el pos test, se evidenció un aumento notable, ya que el 50% de los estudiantes alcanzó una calificación A. La comparación entre los resultados del pre-test y pos-test mostró una diferencia significativa ($p=0.002$; $p<0.05$).

En conclusión, el programa de juegos y canciones mejoró significativamente la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular “María de Fátima”, Nuevo Chimbote, 2020.

2.2. SUSTENTO TEÓRICO

2.2.1. Programa

A. Definición

Es una secuencia de actividades concretas y coordinadas que se ejecuta con el fin de satisfacer las necesidades de las personas o de resolver problemas (Montes, 2018). Así mismo García y Sánchez (2021) consideran que el programa es una serie de actividades planificadas que tiene como la finalidad de satisfacer ciertas necesidades de los estudiantes. De igual manera Díaz (2016) afirma es una serie de acciones y métodos consecutivos para alcanzar un objetivo o un resultado final. A la vez Torres (1997) considera que son actividades y experiencias previamente determinadas que realizan los estudiantes y educadores dentro y fuera de las aulas con fin educativo.

B. Características

En la mayoría de programas se observa las siguientes características:

- a. Se esquematizan y desarrollan teniendo en cuenta las necesidades del contexto y se dirige a todos los estudiantes.
- b. El aula es la unidad básica de intervención en el ámbito escolar.
- c. El educando es agente activo de su propio proceso de orientación.
- d. Por medio de los programas se trabajan actividades curriculares específicas en virtud de los propósitos.
- e. La evaluación es constante desde el inicio hasta la finalización del programa.
La intervención es interna, se establece dentro de la institución y forma parte del proceso educativo.

Se construye una estructura dinámica que favorece las relaciones entre las experiencias de aprendizaje curricular y su significación personal (Gómez y Helguero, 2015).

C. Etapas

Según Espinoza y Gonzales (2017), existen 3 etapas y son:

- a. **Planeación:** Se plantea minuciosamente todo el trabajo, es por eso que se debe realizar los siguientes pasos, empezando por las coordinaciones con la directora de la institución, con el docente y padres de familia del grupo experimental, después con la elaboración del cronograma de trabajo y por último con la elaboración de sesiones de clases.
- b. **Preparación:** Se disponen las personas, los esquemas y materiales o recursos de trabajo.
- c. **Ejecución:** Se recolectan los datos relativos al estudio, es decir antes, durante y después de la investigación.

D. Tipos

- a. **Programa educativo,** es una secuencia de actividades educativas sistematizadas por el docente para llevar a cabo el proceso de enseñanza y conseguir mejores resultados en los aprendizajes del educando (UNESCO, 2006).
- b. **Programa recreativo,** es una herramienta didáctica que favorece no solo al uso constructivo del tiempo libre del estudiante, sino que a la par genera una metodología nueva, vivencial, interactiva e integradora en el proceso de aprendizaje (Navas, 2015).

2.2.2. *Juego*

El juego se ha convertido en un antídoto para ayudar a los niños a enfrentar situaciones difíciles que pueden causarles tristeza, angustia, depresión y soledad, como el desempleo de sus padres, pérdida de un familiar, el divorcio de sus padres o el abandono. Por eso, es esencial que los docentes incorporen el juego en sus prácticas pedagógicas, porque a través del juego, los

estudiantes pueden desarrollar habilidades como la creatividad, la atención y la confianza en sí mismos. A continuación, se muestra el sustento teórico que respalda científicamente la nueva investigación, en este sentido se presenta la historia, definiciones, características, tipos e importancia que permitirá consolidar la perspectiva teórica del estudio.

A. Historia

Desde la antigüedad hasta el Renacimiento, el juego ha sido crucial para la transmisión de conocimientos y valores culturales. Los filósofos como Platón y Aristóteles lo elogiaron por su influencia en el desarrollo ético. En el Renacimiento, educadores como Comenio y Locke lo incorporaron en la educación infantil, priorizando al estudiante y promoviendo la interacción con actividades lúdicas y visuales. Hoy en día, el juego como herramienta educativa efectiva sigue ganando reconocimiento, especialmente en el contexto digital.

- a. Antigüedad:** Los juegos se han utilizado para enseñar habilidades prácticas y conceptos abstractos desde las primeras civilizaciones como Egipto, Mesopotamia y Grecia. Estos juegos no solo sirvieron como pasatiempo, sino que también sirvieron como herramientas para compartir valores culturales y conocimientos (Salen, 2002; Verdonck, 2018).
- b. Pedagogía clásica:** Los antiguos pensadores griegos como Platón y Aristóteles debatían acerca del papel del juego en la formación moral y educativa. En sus diálogos, Platón destacaba la relevancia de los juegos en la educación de los jóvenes, mientras que Aristóteles, en su obra ética, examinaba cómo el juego podía fomentar el desarrollo virtuoso de las personas (Platón, 1997; Aristóteles, 2004).

- c. Renacimiento y Pedagogía Humanista:** Durante la época del Renacimiento, los humanistas como Comenius y Locke enfatizaron la importancia del juego en la educación de los niños. Comenius fue uno de los primeros en incorporar ilustraciones en libros escolares para niños en su obra "Orbis Pictus", combinando el aprendizaje con el juego. Por otro lado, Locke defendió un enfoque educativo centrado en el niño en su obra "Some Thoughts Concerning Education", en el que el juego era una parte fundamental del proceso de aprendizaje (Comenius, 1633; Locke, 1693).
- d. Moderno:** Friedrich Fröbel, quien fue conocido por sentar las bases de los jardines de infancia modernos, abogaba por la relevancia de los juegos educativos en el crecimiento de los niños. Creía que el juego no solo era divertido, sino esencial para el desarrollo integral de los niños, por lo que diseñó juguetes y actividades específicas que ayudaran a los niños a aprender y desarrollarse en todos los aspectos: físico, mental, emocional y social (Fröbel,1887). Como se observa Fröbel vio el juego como una herramienta poderosa para la educación y el desarrollo de los niños, no solo como un simple entretenimiento.

B. Definición

Para Piaget (1973) el juego es pura asimilación, porque permite que el individuo construya y desarrolle su manera de pensar, relacionándolo con sus experiencias previas y adaptándolo a sus necesidades. Por otro lado, Vygotsky (1979) considera que el juego es un instrumento y recurso socio-cultural, ya que brinda a los niños la oportunidad de interactuar con su entorno de una manera significativa, lo cual les ayuda a construir y fortalecer capacidades cognitivas esenciales, como la atención y la memoria voluntaria. Sin embargo, Bruner (2003) considera que el juego es una actividad que permite a los niños utilizar la imaginación y asumir diversos papeles, lo cual les ayuda a explorar y entender mejor el entorno que los rodea.

C. Características

Para Sailema et al. (2018) el juego presenta las siguientes características que a continuación se mencionarán:

- a. Es divertido, motivante, intrínseco, depende mucho de la persona quien lo dirige y en el ambiente que se encuentra.
- b. No tiene metas o finalidades extrínsecas, de hecho, es más un regocijo de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular.
- c. Es voluntario y espontáneo no es obligatorio, simplemente elegido por el que lo práctica.
- d. Implica cierta participación activa por parte del jugador, genera tranquilidad y alegría emocional de saber que sólo es un juego.
- e. Es expresivo, espontáneo, repentino, explorador, comparativo sin necesidad de aprendizaje previo o de actividades de enlace, es interactivo, dinámico que se aparta de lo cotidiano (sujeto-objeto); contiene normas básicas (reglas).
- f. Brinda apertura, incertidumbre, imaginación y creatividad (tensión).
- g. Establece acción y reacción del sujeto (interacción).
- h. Favorece el movimiento, brinda libertad individual (dinámica).
- i. Establece desafío, peligro y es necesario la rotulación del espacio y tiempo (competencia Lugar).

De igual modo Freud (1920) considera que el juego no solo tiene que ver con la parte recreativa y placentera en los niños, sino que pueden llegar a dominar la angustia que le produjeron, al recordar las circunstancias dolorosas en su fantasía. Además, es una etapa que prepara a los niños para asumir roles en la etapa adulta (Groos, 1902). Cabe resaltar que favorece en el aprendizaje de valores, habilidades y reglas, permitiéndole una mejor convivencia al relacionarse con otros niños y a conocer su entorno (Gallardo, 2018).

D. Tipos

Para Gamarra (2020) el juego es importante en las diversas áreas curriculares ya que produce en los educandos oportunidades de aprendizaje, el desarrollo de sus habilidades y el fomento de su creatividad, además de que existe una variedad de tipos de juego como:

- a. Los colaborativos, ayudan a incorporar valores y cualidades, a resolver conflictos, y favorecer el desenvolvimiento personal.
- b. Los cooperativos, contribuyen en la construcción de los vínculos afectivos, en la formación de las habilidades sociales y en el desarrollo físico.
- c. El dramático, favorece al desarrollo de la identidad y autoconfianza, impulsa la creatividad y mejora la expresión oral.
- d. De roles, genera un pensamiento simbólico y aumento de la expresión oral. Las tradicionales, propicia la construcción de la identidad, manejo de las emociones, crecimiento físico y en el enriquecimiento de las capacidades matemáticas.
- e. De construcción, formación de habilidades sociales, potencia la creatividad, conocimientos matemáticos.
- f. De Motricidad, ayuda en la coordinación de los movimientos, fortalece al equilibrio y distingue su lateralidad.
- g. Sensoriales, fortalece la percepción de los sentidos de cada estudiante favoreciendo la exploración y el aprendizaje de su entorno con mayor profundidad.
- h. Matemáticos, ayuda en la construcción de habilidades matemáticas, desarrolla la coordinación, aumenta la creatividad y fortalece el pensamiento crítico.

También Elario y Quispe (2021) mencionan que existen juegos sensomotores que ayudan a los estudiantes a relajar su mente para que puedan desarrollar sus tareas sin contratiempos, siendo una pieza clave para desarrollar habilidades sociales y ser parte de la enseñanza de los estudiantes en las aulas escolares.

Por lo tanto, esta variedad de juegos permite que los alumnos desarrollen su imaginación mientras que otros ayudan en solución de problemas, rompiendo así las barreras en el trabajo grupal ya que se utiliza como tonificante dentro del aula (Cárdenas, 2020). Además, ayuda a estimular el aumento de habilidades como el habla, el pensamiento lógico y visual; además de provocar en el infante curiosidad por todo lo que les rodea, estimulando así la exploración e investigación.

La presente investigación utilizó diversos tipos de juegos como son: los cooperativos, dramáticos y de motricidad.

E. Importancia

Para Cárdenas (2020), el juego es importante porque permite que los niños desarrollen espontaneidad, curiosidad, fascinación y autenticidad, es decir que mantienen su espíritu infantil a través de la diversión. Además, ayuda en el crecimiento integral y en el desarrollo de los aspectos cognitivo, social, motor y emocional en los niños; fortaleciendo la socialización, el aprendizaje, la imaginación; logrando la expresión de sus emociones, problemas y necesidades (Putton, 2021). También fortalece la expresión verbal, la empatía, cambiando las situaciones dolorosas y combatiendo con la depresión (Pérez y Escoffie, 2019).

Por otro, Gamarra (2020) considera que el juego es fundamental en las diversas áreas curriculares, porque produce en los educandos oportunidades de aprendizaje, el desarrollo de sus habilidades y el fomento de su creatividad, además de que existe una variedad de tipos de juego como colaborativos, cooperativos, dramáticos, de roles, tradicionales, de construcción, motrices, de sectores, sensoriales y matemáticos que ayuda a desarrollar un aprendizaje significativo y creativo para los estudiantes

En tal sentido Carrión (2020), menciona que es importante que el docente invente juegos que se adapten a las necesidades, intereses, expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje del

alumno; ya que es de gran utilidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el desarrollo físico intelectual y social del educando Dado a que los estudiantes a través del juego adquieren habilidades, desarrollan capacidades y mejoran su personalidad de tal manera que les facilite a asumir los retos futuros de su vida (Giraldo, 2021). Puesto que también es un método altamente motivante para la participación en las distintas actividades que se realicen (Tamayo y Restrepo, 2017).

2.2.3. Canto

El canto se ha convertido en un antídoto para ayudar a los niños a enfrentar situaciones difíciles que pueden causarles tristeza, angustia, depresión y soledad, como el desempleo de sus padres, la pérdida de un familiar, el divorcio de sus padres o el abandono. Por esta razón, es indispensable que docentes incorporen la música en sus prácticas pedagógicas, ya que la música no solo aumenta la motivación y la curiosidad de los estudiantes, sino que también contribuye a crear un ambiente más agradable para su aprendizaje. A continuación, se muestra el sustento teórico que respalda científicamente la nueva investigación, en este sentido se presenta la historia, definiciones, elementos e importancia que permitirá consolidar la perspectiva teórica del estudio.

A. Historia

Desde las primeras formas de expresión vocal en la prehistoria hasta su expansión en la diversidad de géneros musicales en el siglo XX y la actualidad, el canto ha sido un hilo conductor que ha vinculado a la humanidad con sus emociones más profundas a lo extenso de la historia.

- a. Antigüedad:** Desde tiempos prehistóricos, el canto ha sido empleado por los seres humanos como una forma fundamental de comunicación, para contar historias y celebrar eventos importantes. Además, las antiguas civilizaciones de Egipto,

Mesopotamia, Grecia y Roma reconocieron la importancia del canto en la celebración de ceremonias religiosas, rituales y entretenimiento.

- b. Edad Media y Renacimiento:** Durante la Edad Media, el canto religioso prevaleció, con el canto gregoriano como la forma principal de música utilizada en la ceremonia cristiana. Por otro lado, durante el Renacimiento aparecieron nuevas formas de música vocal que destacaron la belleza y la complejidad del canto coral, como el motete y la misa musical (Apel,1958).
- c. Barroco y Clasicismo:** El crecimiento de la ópera y el oratorio durante el período barroco abrió nuevas perspectivas para el canto solista y el drama musical. Es decir que la evolución de estas formas musicales fue significativamente impulsada por artistas notables como Claudio Monteverdi y Georg Friedrich Händel. Por otro lado, durante el Clasicismo, el canto seguía siendo un componente importante de la educación musical de los niños, y muchos compositores importantes, como Mozart y Beethoven, escribieron música vocal que desafiaba a los cantantes jóvenes a explorar su expresividad y técnica (Weiss,1984).
- d. Romanticismo y Siglo XIX:** La expresividad y la emotividad del canto aumentó en el romanticismo gracias a excelentes compositores como Franz Schubert y Richard Wagner, los cuales crearon música que exploraban temas poéticos y emocionales. Por otro lado, el surgimiento de grandes cantantes de ópera, como Enrico Caruso y Maria Callas, fue el resultado del desarrollo de la técnica vocal y la profesionalización de la ópera en el siglo XIX (Stokes,2005).
- e. Siglo XX y Actualidad:** Los géneros musicales populares como el jazz, el blues, el rock y el pop se expandieron en el siglo XX e incorporaron el canto en nuevas formas creativas. Además, la grabación de sonido y la radio permitieron que el canto se difundiera a nivel mundial, y el surgimiento de la televisión y el internet provocó el

incremento de concursos de canto y programas de talentos. Es por eso que el canto sigue siendo una forma importante de expresión artística hoy en día, con una amplia variedad de estilos y géneros que continúan evolucionando y adaptándose a los cambios culturales y tecnológicos (Miller,1986).

B. Definición

Para Muñoz (2001) cantar desencadena la apertura hacia nuevas vivencias, sensaciones y entornos, sumergiéndose en el fascinante universo de los sueños a través de la voz. Por otro lado, Alsina et al. (2008) menciona que el canto evoca emociones intensas, invitándonos a un viaje sensible donde puede llevarte, acompañarte, reconfortarte, alegrarte o entristecerte. Además, atrae con sus letras, ritmos distintivos y melodías cautivadoras, conectándonos con recuerdos, experiencias emotivas y momentos importantes. Sin embargo, Cuenca (2018) considera que cantar es una acción que expresa sonidos y requiere del aparato fonador para formar una composición melódica

Por otro lado, Cerna (2017) afirma que la canción es una composición musical que combina melodías con letras y sonidos que pueden ser acompañados por instrumentos musicales. Además, la música es una herramienta educativa, que ayuda a lograr el desarrollo de la concentración a través de los ritmos, el habla, la audición y el desarrollo motor; generando sentimientos de seguridad y confianza (Moreno, 2021). Así mismo Bazán (2020) manifiesta que la música es un instrumento de estimulación que permite envolver al niño en un ambiente sano y lleno de paz. También es una herramienta poderosa que puede influir en los estados de ánimo y en la conducta de las personas (Zagal, 2019).

C. Elementos

Para Huaman (2021) existen tres elementos que componen la música y estas son a) El ritmo: combinación de sonidos y silencios en el tiempo. b) La melodía: es una secuencia de sonidos,

de distinta altura y duración, la cual expresa una idea o noción musical. c) Armonía: une y combina diferentes sonidos, que son agradables para el oído. Por otro lado, Zagal (2019) afirma que el ritmo, la melodía y la armonía, generando cambios anímicos de ira, mansedumbre, felicidad y tristeza, provocando cambios deseables en nuestras decisiones.

Sin embargo, Miller (2004) manifiesta que existen 3 elementos importantes que son:

- a. **Técnica vocal:** Son las habilidades necesarias para cantar correctamente, como respirar adecuadamente, utilizar los músculos abdominales para el apoyo, resonar en los espacios adecuados del cuerpo y articular claramente.
- b. **Interpretación musical:** Consiste en comprender la intención del compositor y expresarla fielmente a través de la voz.
- c. **Expresión emocional:** Se centra en la capacidad del cantante para conectar su voz con las emociones y sentimientos que desea transmitir.

D. Importancia

También es preciso mencionar que las canciones despiertan emociones generando alegría en nuestras vidas (Moreno, 2021). Además de fomentar la interacción y desenvolvimiento; creando recuerdos que pueden provocar en la persona emociones de ira, enojo, tristeza y alegría (Consuegra, 2017). También fortalece la creatividad y las habilidades; rompiendo con el miedo y mejorando la expresión oral (Banda, 2020). Del mismo modo nos ayuda a expresar nuestros pensamientos, sentimientos, vivencias y nuestra identidad (Bazán, 2020).

Por ello es importante que los docentes incorporen en sus clases la música como una estrategia para la motivación, la curiosidad, la relajación y la construcción de un ambiente agradable para el aprendizaje de los alumnos (Adjepong, 2020).

2.2.4. Reflexión

La reflexión es un factor primordial que los alumnos deben cultivar en su práctica educativa, así como en el ámbito familiar y social. Este proceso les permitirá expresar sus ideas y puntos de vistas sin temor al rechazo, sino siendo valorados. Por lo tanto, es necesario que los docentes implementen la reflexión como una estrategia de aprendizaje que ayuden a los estudiantes a desenvolverse de manera efectiva en su entorno educativo, familiar, social. A continuación, se muestra el sustento teórico que respalda científicamente la nueva investigación, en este sentido se presenta la historia, definiciones, elementos e importancia que permitirá consolidar la perspectiva teórica del estudio.

A. Definición

Reflexionar es un pensamiento activo, persistente y cuidadoso que permite al ser humano expresar sus ideas, pensamientos y emociones para comprenderlas mejor y tomar decisiones más informadas (Dewey, 1989). Por otro lado, Piaget (1937) menciona que la reflexión es el proceso mediante el cual los niños ajustan y adaptan sus pensamientos y formas de entender el mundo para enfrentar nuevas situaciones. Sin embargo, Delgado (2019) afirma que la reflexión es un conjunto de pensamientos a partir de un tema en particular donde el estudiante refuerza, construye y comunicar sus pensamientos.

B. Características

La reflexión presenta las siguientes características que a continuación se mencionarán:

- a. Activa y experiencial:** la reflexión es un proceso activo que se realiza a través de la experiencia práctica y la acción directa en el entorno (Dewey,1916).
- b. Conexión con la experiencia:** se refiere a un proceso de análisis y evaluación de las experiencias que se han vivido, lo que permite una comprensión más profunda y significativa de las mismas (Dewey, 1938).

- c. **Promueve el aprendizaje significativo:** la reflexión es esencial para el aprendizaje significativo porque permite a las personas conectar lo que están aprendiendo con sus experiencias anteriores y aplicarlo a situaciones prácticas (Dewey,1910).

C. Importancia

En tal sentido, la reflexión fomenta un aprendizaje activo y experiencial, donde los niños son participantes activos en su propio proceso de descubrimiento, exploración y comprensión del mundo que los rodea (Dewey ,1989). También Piaget (1937) menciona que la reflexión es vital para los niños porque les permite entender y adaptarse a nuevas experiencias. Al reflexionar, ajustan su manera de pensar, lo que mejora su comprensión del mundo y fortalece habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Por ende, es importante que los docentes sean los facilitadores y guías de este proceso reflexivo, provocando que el educando genere una cantidad de reacciones a nivel del comportamiento, interacciones, pensamientos y emociones, en los estudiantes (Romero, 2020). De esta manera las reflexiones de los alumnos pueden ayudar a los maestros a modificar y planificar lecciones futuras, ver qué estrategias están ayudando y qué alumnos necesitan atención adicional y qué conexiones establecen entre la lección y lo que ven fuera del aula (Delgado, 2019).

En tal sentido Cercado (2019) menciona que los docentes deben ser atentos a lo que acontece dentro y fuera del aula, que se conozcan a ellos mismos y a sus alumnos, sus necesidades e intereses, que sean capaces de asignar actividades que logren despertar el interés de los estudiantes y que les permitan ir construyendo sus propios conocimientos y criterios. Por otro lado, Manrique et al. (2020) señala que el docente, es quien guía la reflexión crítica del estudiante luego de la realización de una experiencia, de la vivencia de un problema o de una situación que motiva la necesidad de compartir e intercambiar puntos de vista, que permitan construir conocimiento y transformar la práctica.

2.2.5. Resiliencia

Actualmente la resiliencia se ha convertido en un factor indispensable en la salud emocional de los estudiantes que afrontan diariamente circunstancias difíciles como el desempleo de sus padres, la muerte de algún familiar, divorcio de sus padres, abandono; estas situaciones han repercutido en su vida social, educativa y familiar.

A continuación, se muestra el sustento teórico que respalda científicamente la nueva investigación, en este sentido se plantea la definición, modelos, factores, características, pilares e importancia que permitirá consolidar la perspectiva teórica del estudio.

A. Definición

Para Grotberg (1995) la resiliencia es la capacidad del ser humano para enfrentar situaciones difíciles de la vida, y convertirlas en metas de superación. Así mismo Castagnola et al. (2021) sostiene que la resiliencia es una virtud de volver a la normalidad y adaptarse a pesar de haber afrontado momentos críticos. También es la cualidad que tiene el ser humano para dirigirse de forma exitosa, tanto física como psicológica, pese a que afronta situaciones difíciles que ponen en riesgo su integridad (Meza et al., 2020).

B. Modelos

Muchos autores han creado modelos para resaltar el desarrollo de la resiliencia en las personas; así tenemos:

- a. **Modelo de la casita:** Creado por Vanistendael (2018) basándose en la metáfora de una casa, en la que cada piso sostiene los elementos para la construcción de la resiliencia. Así:
 - El suelo donde se encuentran las necesidades básicas fisiológicas.
 - Los cimientos que trata de la seguridad que forma la persona en su infancia gracias a su familia y sus relaciones amicales.

- La planta baja encontramos la capacidad para descubrir el sentido a la vida a través de los proyectos concretos que uno se propone alcanzar.
- La primera planta está dividida por tres habitaciones, que son la autoestima que ayuda a superar las adversidades y no detenerse ante cualquier obstáculo, las actitudes personales y sociales son competencias que deben integrarse con las otras divisiones de la casita para ser eficaz y el humor positivo que ayuda en la construcción de nuevos vínculos afectivos; por último, la buhardilla que es el descubrimiento de nuevas experiencias que favorecen a la resiliencia.

b. Modelo Rueda la Resiliencia: Creado por Henderson y Milstein (2003), esta rueda contiene 6 pasos para desarrollar la resiliencia en el ámbito escolar y que gira en el sentido de las agujas del reloj; los tres primeros pasos están diseñados para disminuir los factores de riesgo en el entorno, mientras que los tres últimos pasos ayudan en la construcción de la resiliencia. A continuación, mencionaremos los pasos que nos ayudan a desarrollar la resiliencia.

- El primer paso: consiste en construir conexiones entre las personas.
- El segundo paso: crea e implementa políticas escolares adecuados y precisos teniendo metas fijas.
- El tercer paso: tiene como finalidad el desarrollar habilidades para la vida como la participación, solución de conflictos, habilidades de comunicación, asertividad y manejo de la tensión.
- El cuarto paso, permite tener un ambiente afectivo.
- El quinto paso incentiva a tener expectativas altas y realistas.

- El sexto paso te permite crear oportunidades de cooperación de resolución de conflictos y ser capaz de tomar decisiones por ti misma.

c. Modelo de las verbalizaciones: Creado por Grotberg (1995), basado en 4 expresiones Resilientes; “yo tengo”, personas que limitan la enseñanza de alternativas de solución ante los problemas, pero recurren cuando los necesitas; “Yo soy y yo estoy”, haciendo alusión al afecto y confianza que desarrolla la persona consigo misma; “yo puedo”, personas que tienen la habilidad de solucionar los conflictos, de poseer un control sobre sus impulsos y de recurrir a alguien cuando lo necesitan.

C. Factores

La Universidad Internacional de La Rioja (2020) nos señala que existen factores que contribuyen en el desarrollo de la resiliencia que son las siguientes. a) La autoestima e introspección son fuentes de motivación para explorar las fortalezas. b) La interacción y cooperación, permite que el alumno busque apoyo cuando lo necesita. c) El control de sus acciones ayuda a solucionar situaciones conflictivas superándolos de manera positiva. d) La confrontación ante un problema permite desarrollar destrezas comunicativas para solucionar conflictos.

Del mismo modo Grotberg (1995) reafirma que existe los siguientes factores que contribuyen en el fortalecimiento de la resiliencia que son: Yo tengo, que son las personas a las que se puede recurrir en tiempos de difíciles; al Yo soy y yo estoy, haciendo alusión al afecto y confianza que desarrolla la persona consigo misma; y al Yo puedo, donde se enfrenta los obstáculos y temores a partir de mis habilidades.

Por otro lado, Salgado (2005) menciona que la resiliencia se presenta a través de factores personales, que ayudan a las personas a desarrollar estilos y estrategias de afrontamiento,

para hacer frente a los problemas y situaciones difíciles de la vida cotidiana, los cuales son: autoestima, empatía, autonomía, humor y creatividad, sobre los cuales se conceptualiza a continuación:

a. Autoestima: Es la estimación, confianza y el aprecio que tiene la persona de sí misma. (Espina, 2019). Para potenciar esta cualidad es necesario tener en cuenta aspectos como el autoconocimiento para conocer nuestros sentimientos, deseos, necesidades, creencias y conducta; el aprecio para querernos y valorarnos tal como somos; la autoaceptación para saber reconocer nuestros defectos y limitaciones; el cuidarse para poner atención a nuestras necesidad y física y mental; la autoafirmación para comunicar nuestras necesidades y sentimientos sin miedo y la responsabilidad para asumir las consecuencia de nuestros actos, y ser capaces de solucionar problemas de manera autónoma (Silva, 2017).

b. Empatía: Es la apreciación que tenemos sobre una persona con relación a lo que piensa, siente o hace considerando las emociones, condiciones y problemas para poder comprender que es lo que origina sus reacciones, lo que piensa y lo que siente (Rivero, 2019). Así mismo Montagud (2020) refiere que es una capacidad excepcional que tienen las personas de poder sintonizar con las emociones e intenciones de los demás; además una persona empática está dispuesta a escuchar al otro; son buenas conversadoras; comprenden los sentimientos, emociones e ideas de la otra persona; ayudan al prójimo especialmente cuando pasa por una situación de necesidad; expresan sus ideas sin lastimar a los demás y reaccionan con calma ante cualquier situación imprevista.

c. Autonomía: Es la capacidad de desarrollar de manera independiente la valoración por sí mismo, la toma de decisiones y el sentido de responsabilidad. También significa que los niños deben confiar en sus habilidades para resolver

problemas, aprender de sus errores y asumir las responsabilidades de sus acciones. (Galindo, 2012).

d. Humor: Es un mecanismo de defensa del ser humano, que permite equilibrar las emociones y reducir las frustraciones. Además, permite que los niños enfrenten las adversidades con optimismo (Sánchez, 2022).

e. Creatividad: Es una capacidad en la cual se potencian estrategias innovadoras para la solución de un problema (Vásquez, 2021). Así mismo son aquellas que generan ideas de manera rápida convirtiéndose en seres capaces para solucionar conflictos (Gardner, 1993). Los criterios que respalda a esta capacidad son la fluidez, donde se generan ideas de manera rápida; la flexibilidad, donde se aplica variadas estrategias para solucionar un problema; la originalidad, donde la creación de soluciones es propia y puede diferenciarse del resto; la elaboración, que consiste desarrollar y ejecutar las ideas planteadas y la viabilidad que es la capacidad de crear ideas y brindar soluciones rápidas en la práctica (Menchén et al., 1984).

D. Características

El Instituto de Capacitación para el Trabajo del Estado de Chihuahua - ICATECH (2020) manifiesta que las personas resilientes resaltan características que les permite desenvolverse en el ámbito social, personal y académico, entre ellos:

- a. Son conscientes de sus potencialidades y limitaciones, por ende, pueden proyectarse metas más claras.
- b. Son creativos, porque convierten las situaciones dolorosas en retos de superación que les servirá para crecer como persona.

- c. Tienen confianza en sus potencialidades y saben pedir ayuda si lo requieren, teniendo en cuenta sus objetivos trazados.
- d. Comprenden que los problemas son oportunidades de aprendizaje que generan cambios para crecer y aprender.
- e. Poseen el hábito de estar completamente presentes en las situaciones adversas, siendo capaces de disfrutar los pequeños detalles.
- f. Se relacionan con personas que poseen una actitud positiva.
- g. Aceptan los cambios y están dispuestas a valorar diferentes opciones.
- h. Tiene una motivación personal que les permite mantenerse firmes y cumplir sus metas propuestas.

E. Pilares

Moll (2016) menciona que existen 10 pilares de la resiliencia que permite que la persona sea más flexible y posea la habilidad de recuperarse de las situaciones de dolor con rapidez.

A continuación, se mencionarán en los siguientes párrafos:

- a. Primer pilar: ser observador y conocerse mejor a si a mismo.
- b. Segundo pilar: pensar como deseas que sea tu vida a corto, medio y largo plazo.
- c. Tercer pilar: controlar sus impulsos y sus emociones, tomando decisiones y asumiendo responsabilidades.
- d. Cuarto pilar: la autonomía emocional permite fijar límites entre tú y la adversidad.
- e. Quinto pilar: gestionar soluciones pese a las adversidades.
- f. Sexto pilar: compartir dudas, preocupaciones y el desarrollo de la empatía.
- g. Séptimo pilar: ser optimista y aceptar los errores cuando lo cometes.
- h. Octavo pilar: desarrollar el sentido del humor a pesar de las adversidades.

- i. Noveno pilar: ser responsable de tu propio proyecto hasta alcanzarlo pese a las desgracias, por el último.
- j. Décimo pilar: mantener en la vida un equilibrio entre lo que uno dice y lo que uno hace.

Mientras Peralt (2021) afirma que existen seis pilares de la resiliencia que permiten a la persona a adelantarse a los sucesos difíciles y afrontarlos hasta alcanzar el éxito deseado , empezando por el primer pilar que te ayuda a trazar tus metas profesionales y personales; el segundo pilar, tener iniciativa por ti mismo y asumir retos como responsabilidades; el tercer pilar, ser optimistas con actitudes positivas y sin temor a aceptar los errores; el cuarto pilar, tener la capacidad y valentía de llevar a cabo el proyecto que te trazaste realizar; el quinto pilar, ser capaces de pedir ayuda a tus familiares y amigos cuando lo requieres ; por último, el sexto pilar ser capaz de gestionar tus emociones para que jueguen a tu favor y no en tu contra.

Para formar personas resilientes es necesario ayudar a nuestros niños a desarrollar sus capacidades y destrezas, pues aquello les permitirá enfrentar los obstáculos, verlos como retos de superación. Ante ello la American Academy of Pediatrics – AAP (2007) ha diseñado las 7 C de la resiliencia, que son pautas que pueden emplear los padres para ayudar a sus hijos a distinguir sus habilidades y recursos internos, que permiten el desarrollo de la resiliencia, tenemos:

- a. Competencia: Reconocer sus virtudes y cualidades que le hacen distinto de los demás.
- b. Confianza: Ayudándoles a creer en sus potencialidades para generar confianza en ellos mismos.
- c. Conexión: Tener relaciones amicales con su familia, amigos y docentes creamos en ellos seguridad.

- d. **Carácter:** Instruirles a discernir entre lo bueno y lo malo para que actúen correctamente ante la sociedad.
- e. **Contribución:** Enseñándoles ofrecer sus servicios a otras personas, así pedirán ayuda cuando lo necesiten.
- f. **Confrontación:** Enseñándoles a manejar el estrés.
- g. **Control:** Enseñarles que ellos tienen control de sus propias decisiones.

F. Importancia

La resiliencia en los niños es primordial para su desarrollo integral porque les permite adaptarse positivamente a la adversidad y superar desafíos de manera constructiva. La capacidad de recuperación, según Masten y Osofsky (2010), no solo ayuda a los niños a mantener su bienestar emocional en circunstancias difíciles, sino que también está relacionada con un mejor rendimiento académico, relaciones interpersonales saludables y una sólida autoestima. Además, según Luthar, et al. (2000), la resiliencia protege contra la depresión y la ansiedad.

Por otro lado, Delgado (2022) señala que promover la resiliencia en los niños les permite desarrollar la curiosidad, la valentía, la adaptabilidad y la capacidad de enfrentar el mundo de manera más efectiva. Además, les permite desarrollar destrezas para afrontar desafíos y reducir el estrés y la ansiedad, lo que contribuye a un desarrollo infantil saludable (Franco, 2023).

Teniendo en cuenta lo que han expresado los autores mencionados previamente, se puede afirmar que la resiliencia no solo ayuda a los niños a superar problemas actuales, sino que también les da las destrezas requeridas para enfrentar futuras dificultades, logrando así un desarrollo positivo o saludable a lo largo de sus vidas.

2.2.6. Juego, canto, reflexión y el desarrollo de la resiliencia

A. Cómo influye el juego en la resiliencia

El juego es mucho más que una simple forma de entretener a los niños; es una poderosa herramienta para fortalecer su resiliencia. Los niños tienen la oportunidad de enfrentar desafíos, resolver problemas y aprender valiosas lecciones sobre superación personal a través de actividades lúdicas.

El juego es esencial para el desarrollo de la resiliencia en los niños. Según Piaget (1952) y Vygotsky (1978), el juego proporciona un entorno seguro donde pueden practicar la resolución de problemas y el manejo del estrés, así como mejorar sus habilidades de afrontamiento. Además, Erikson (1959) menciona que el juego fomenta la creatividad y la imaginación al permitirles explorar diferentes roles y escenarios, lo que contribuye al desarrollo de la flexibilidad mental y el pensamiento creativo.

Por otro lado, el juego mejora las habilidades sociales al enseñar a cooperar, negociar y resolver conflictos con otros niños. Bandura (1977) dice que el juego interactivo ayuda a desarrollar habilidades sociales y autoeficacia. En cambio, Dweck (2000) menciona que el éxito en el juego y la superación de desafíos pueden aumentar la confianza y el respeto de los niños por sí mismos, lo que les ayuda a desarrollar una imagen de sí mismos más positiva.

Finalmente, el juego en entornos sociales como el hogar, la escuela o la comunidad ayuda a los niños a desarrollar relaciones significativas con adultos y otros niños y crea redes de apoyo emocional.

B. Cómo influye el canto en la resiliencia

El canto, una forma única de expresión emocional y socialización que puede ayudar a los niños a enfrentar desafíos, puede desempeñar un papel importante en el fomento de la resiliencia en los niños. Según Trehub (2003), la música, incluido el canto, es una forma de comunicación universal que puede ayudar a los niños a expresar y controlar sus emociones. Mientras que Trainor (2008) enfatiza que participar en actividades musicales, como cantar en coro, puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades sociales y mejorar su autoestima.

Sin embargo, el canto en grupo puede mejorar los lazos sociales y la sensación de pertenencia en los niños, que son esenciales para la resiliencia. O'Neill (2011) señala que estas experiencias de canto en grupo pueden brindar a los niños un sentido de comunidad y apoyo emocional, mientras que Welch (2006) destaca que el canto en grupo puede mejorar las habilidades de trabajo en equipo y colaboración.

Teniendo en cuenta lo que han expresado los autores mencionados previamente, se puede afirmar que el canto es una herramienta poderosa para promover la resiliencia en los niños.

C. Cómo influye la reflexión en la resiliencia

La reflexión y la resiliencia tienen una conexión importante, especialmente en el crecimiento de los infantes. Además, es importante que los niños reflexionen sobre sus vivencias para aumentar su resiliencia. Por lo cual es crucial analizar cómo la reflexión influye en distintos aspectos de la resiliencia en los niños.

En primer lugar, la reflexión fomenta el autoconocimiento, lo que permite a los niños entender mejor sus propias emociones, pensamientos y comportamientos. Por lo cual este autoconocimiento es fundamental para crear estrategias que ayuden a lidiar con situaciones difíciles. Como señala Smith (2019), la capacidad de los niños para reflexionar sobre sus

experiencias les da una mayor comprensión de sí mismos, lo que puede fortalecer su resiliencia al enfrentar desafíos.

Además, la reflexión también mejora las habilidades de resolución de problemas, porque permite que los niños pueden aprender de sus experiencias al pensar en situaciones difíciles y mejorar sus habilidades para resolver problemas. Según Miller y Johnson (2018), los niños que practican la reflexión son más capaces de encontrar soluciones creativas y efectivas a los problemas que enfrentan, lo que les ayuda a superar obstáculos futuros y mejorar su capacidad de recuperación.

Otro aspecto importante es el fortalecimiento de la autoeficacia, la cual ayuda a los niños a manejar y superar desafíos, al reflexionar sobre sus éxitos y fracasos. Así lo afirman García y Lee (2020), la reflexión ayuda a los niños a reconocer sus propias capacidades y fortalezas, fomentando una mayor autoeficacia y, por lo tanto, una mayor resiliencia.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Programa JUCARE

Un programa es una secuencia de actividades planificadas, concretas y coordinadas que se ejecuta con el fin de satisfacer las necesidades de las personas (Montes, 2018). Mientras que Bruner (2003) menciona que el juego es una actividad que permite a los niños utilizar la imaginación, asumir diversos papeles, opinar libremente y a liberar el estrés provocando en ellos placer, diversión y alegría de vivir, siendo un escudo frente a las dificultades Por otro parte Trehub (2003) hace mención que el cantar es una forma de comunicación universal que puede ayudar a los niños a expresar y controlar sus emociones y por último la reflexión es el pensamiento activo, persistente y cuidadoso que permite al ser humano expresar sus ideas, pensamientos y emociones para comprenderlas mejor y tomar decisiones más informadas (Dewey, 1989).

A partir de estos sustentos, el programa JUCARE se define como un programa que comprende un conjunto de actividades planificadas basadas en el juego, el canto y la reflexión, con el objetivo de fortalecer la resiliencia en los estudiantes.

2.3.2. Resiliencia

Es la capacidad del ser humano para enfrentar situaciones difíciles de la vida, y convertirlas en metas de superación (Grotberg,1995).

Esta cualidad no solo permite a las personas recuperarse después de una dificultad, sino que también les ayuda a regresar a su estado de bienestar y estabilidad emocional.

En el ámbito educativo, fomentar la resiliencia en los estudiantes es importante porque les permite enfrentar dificultades de manera positiva, superando obstáculos y aprendiendo de ellos.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. TIPOS DE ESTUDIO

La investigación según su finalidad se enmarcó dentro del tipo aplicada, porque buscó fortalecer la resiliencia en estudiantes de educación primaria. Según Cevallos et al. (2017), esta investigación tiene como objetivo solucionar problemas prácticos utilizando conocimientos de una o varias áreas especializadas.

Por su alcance fue tipo explicativo - longitudinal, ya que se manipuló la variable independiente para fortalecer la variable dependiente, que en este caso fue la resiliencia. Además, la recolección de información se llevó a cabo durante un periodo moderado de tiempo. Según Arias (2021), este tipo de estudio se enfoca en identificar cómo una variable causa un cambio en otro, y las hipótesis se formulan para demostrar esa relación de causa y efecto entre las variables.

Ahora bien, según su naturaleza es cuantitativa, ya que buscó la comprobación de hipótesis, se utilizó el método hipotético – deductivo y se tuvo como finalidad explicar la cuantificación de los fenómenos. Este enfoque se basa en un análisis estadístico riguroso, donde se establecen objetivos, se infieren y contrastan hipótesis con el fin de responder a las preguntas formuladas en la investigación (Cortés e Iglesia, 2004).

3.2. MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN

Para el desarrollo de la investigación, se utilizó el método analítico – sintético, pues se indagó y seleccionó la información relevante para que sirviera de marco referencial el cual fundamenta el trabajo. De acuerdo con Bernal (2010), este método consiste en dividir el objeto de estudio en partes más pequeñas para examinarlas por separado y luego integrarlas, con el objetivo de analizarlas de manera completa. Para ello, se visitó fuentes bibliográficas confiables, no discriminando si fueren físicas o digitales. De igual manera, se aplicó el método hipotético – deductivo, que, según Bernal (2010), comienza con una hipótesis y luego busca evidencia

suficiente para refutarla o descartarla. Así pues, se definió el tema de investigativo y se formuló el problema teniendo como base las variables correspondientes. Posteriormente, se enunciaron las hipótesis, los objetivos generales y específicos. También se establecieron las dimensiones e indicadores de las variables de estudio concluyéndose en un cuadro de operacionalización de variables.

3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de Investigación que se empleó fue el pre – experimental con pre y post test, cuyo diagrama es el siguiente:

$$G: O_1 \longrightarrow X \longrightarrow O_2$$

Dónde:

G: Muestra

O1: Pre test.

X: Aplicación del Programa JUCARE

O2: Post test.

Se utilizó el diseño pre – experimental con una preprueba y posprueba a un solo grupo, puesto que Hernández, Fernández y Bautista (2014) , manifiestan que en este diseño se lleva a cabo una prueba antes de la intervención educativa, luego se aplica el tratamiento para finalmente realizar una prueba después de haber empleado la intervención educativa; en esencia el presente diseño facilita realizar un seguimiento de la muestra elegida para establecer diferencias entre el nivel que tenía el grupo antes y después de haberse aplicado la intervención educativa.

3.4. POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO

3.4.1. Población

La población estuvo conformada por 100 estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa N° 88025, distribuidos en las secciones A, B, C, D.

Tabla 1. Población de alumnos de 5to de primaria de I.E N°88025

SECCIÓN	F	M	Total
A	12	13	25
B	10	15	25
C	15	10	25
D	14	11	25
TOTAL	51	49	100

Fuente: Secretaría de la I.E N° 88025

3.4.2. Muestra

La muestra representativa del trabajo de investigación estuvo constituida por 25 estudiantes del quinto grado de primaria, sesión “C”, en donde 10 corresponden al sexo masculino y el 15 al sexo femenino, los cuales comprenden edades entre 10 a 11 años de edad.

Tabla 2. Muestra de alumnos de 5to grado “C” de primaria de la I.E N°88025

SECCIÓN		
QUINTO	C	Total
Femenino	15	15
Masculino	10	10
TOTAL	25	25

Fuente: Secretaría de la I.E N° 88025

3.4.3. Muestreo

El muestreo utilizado fue no probabilístico, porque no se aplicó ninguna fórmula ni proceso, sino que se escogió por conveniencia.

3.5. VARIABLES

3.5.1. Variable independiente: Programa JUCARE

Es un programa que comprende un conjunto de actividades planificadas basadas en el juego, el canto y la reflexión, con el objetivo de fortalecer la resiliencia en los estudiantes.

3.5.2. Variable dependiente: Resiliencia

Es la capacidad del ser humano para enfrentar situaciones difíciles de la vida, y convertirlas en metas de superación. Se subdivide en dimensiones como la autoestima, empatía, autonomía, humor y creatividad las cuales se expresa en los niveles de alto, medio y bajo.

3.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Resiliencia	Para Grotberg (1995) la resiliencia es la capacidad del ser humano para enfrentar situaciones difíciles de la vida, y convertirlas en metas de superación.	La resiliencia es una cualidad que posee el niño para superar y sobrellevar situaciones difíciles. Las dimensiones que se presentan en esta capacidad son la autoestima, la empatía, la autonomía, el humor y la creatividad. Está habilidad se evaluó mediante un cuestionario.	Autoestima	Siente confianza en sí mismo.	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario en donde cada interrogante fue respondida de la siguiente manera: 1: No 2: A veces 3: Si</p>
				Se siente amado y respetado.	
				Muestra seguridad ante circunstancias dolorosas.	
			Empatía	Percibe los sentimientos y emociones de los demás.	
				Comprende las emociones y sentimientos que tienen sus compañeros.	
				Comparte las emociones y sentimientos que tienen las personas de su entorno.	
			Autonomía	Busca alternativas de solución para resolver un problema.	
Toma decisiones personales por iniciativa propia.					

				Participa voluntariamente en equipos de trabajo.	
			Humor	Mantiene el buen ánimo a pesar de las dificultades.	
				Mantiene una actitud divertida a pesar de tener dificultades.	
			Creatividad	Imagina cosas nuevas para solucionar mis problemas	
				Muestra originalidad en la búsqueda de soluciones.	
				Demuestra espontaneidad al expresar ideas de solución.	
: Programa JUCARE	Un programa es una secuencia de actividades planificadas, concretas y coordinadas que se ejecuta con el fin de satisfacer las necesidades de las personas o de resolver problemas (Montes, 2018).	El programa JUCARE es un programa que comprende un conjunto de actividades planificadas basadas en el juego, el canto y la reflexión, con el objetivo de fortalecer la resiliencia en los	Jugar	Se organiza en grupo para empezar el juego.	Cuestionario
				Reconoce y cumple las reglas de juego.	
				Participa activamente del juego propuesto.	
				Comenta sobre su experiencia vivida en el juego.	

<p>El juego es una actividad que permite a los niños utilizar la imaginación, asumir diversos papeles, opinar libremente y a liberar el estrés provocando en ellos placer, diversión y alegría de vivir, siendo un escudo frente a las dificultades (Bruner, 2003). Cantar es una forma de comunicación universal que puede ayudar a los niños a expresar y controlar sus emociones (Trehub, 2003). La reflexión es el pensamiento activo, persistente y cuidadoso que permite al ser humano expresar sus ideas, pensamientos y emociones para comprenderlas mejor y tomar decisiones más informadas (Dewey, 1989).</p>	<p>estudiantes. Las dimensiones que se presentan en esta propuesta son las siguientes: Jugar, cantar y reflexionar. Para conocer la efectividad del programa se utilizó un cuestionario.</p>	Cantar	Elige palabras claves para la elaboración de su estrofa.		
			Crea la estrofa de su canción.		
			Elige el ritmo para la estrofa de su canción.		
			Ensaya su creación musical.		
			Entona la estrofa de su canción en un plenario.		
		Comenta sobre su experiencia vivida.	Reflexionar		Relaciona las ideas fuerza con su experiencia vivida durante la sesión.
		Verbaliza frases que le motiva.			
		Describe compromisos en relación a lo aprendido en la sesión.			

3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS

3.7.1. Técnica:

Se utilizó la técnica de la encuesta, pues se pretendió obtener información que suministre un grupo o muestra de sujetos en relación con un tema particular (Hernández y Mendoza, 2018), Enseguida se muestra la información de manera organizada en el siguiente cuadro:

CUADRO N°1: Técnica que se empleó en la investigación

Técnica	Descripción
Encuesta	Técnica que permitió obtener información sobre el nivel de resiliencia de los estudiantes seleccionados, manifestados en sus dimensiones correspondientes.

3.7.2. Instrumentos:

Hernández, Fernández y Bautista (2014), lo definen al instrumento como aquel recurso utilizado por el investigador para recopilar y registrar información o datos relacionados con las variables que están siendo consideradas.

A continuación, se presentan los instrumentos utilizados para la investigación respectiva.

- a. **Instrumento N° 01: Cuestionario para medir el nivel de resiliencia**, es un instrumento en el que se planteó al estudiante una serie de ítems relacionadas a las 5 dimensiones de la resiliencia que son la autoestima, la empatía, la autonomía, el humor y la creatividad. Este instrumento tuvo 34 ítems que se valoraron en una Escala tipo Likert, donde los estudiantes respondieron las preguntas con 3 opciones de respuestas; la opción “Si” fue valorada con un puntaje de (3), la opción “A veces” recibió un puntaje de (2) mientras que la opción “No” fue valorada con un puntaje de (1). Además, se aplicó antes y después de implementar el programa JUCARE, con el fin de comparar los niveles de resiliencia de los estudiantes y observar posibles cambios entre ambos

momentos. Según Hernández y Mendoza (2018) este instrumento posee un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir, en donde cada interrogante se analizará en base a la Escala de Likert que es el conjunto de ítems que se muestran en forma de afirmaciones para calcular el grado de acuerdo o reacción del respondiente.

3.7.3. Validación y confiabilidad de los instrumentos

Según Hurtado (2010) afirma que la validez y fiabilidad de los instrumentos se dan con el fin de verificar si los ítems planteados son pertinentes y están bien formulados en las variables, dimensiones e indicadores.

El instrumento para evaluar la resiliencia, el cuestionario de la resiliencia, fue sometido a pruebas piloto y juicios de expertos para comprobar si los ítems fueron debidamente formulados.

- a. Validación:** Se realizó la técnica de juicio de expertos y se siguieron las indicaciones brindadas por los expertos, de manera que los ítems presenten características oportunas de coherencia – consistencia para medir la variable resiliencia.
- b. Fiabilidad:** Se aplicó una prueba piloto a un grupo de estudiantes entre edades de 10 a 11 años, los cuales fueron escogidos por conveniencia, buscando que sean similares a la muestra real. Asimismo, se calculó el Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue de 0.90, lo que demuestra que el instrumento es confiable.

3.8. TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE RESULTADOS

Después de haber aplicado el instrumento de recojo de información de la variable resiliencia en sus diferentes dimensiones, se utilizó la estadística descriptiva para realizar el análisis de mejora, con lo cual se empleó el programa estadístico SPSS versión 26, el cual brindó los resultados de la investigación que se presentan más adelante en tablas y gráficos.

3.9. ASPECTOS ÉTICOS:

Se cumplieron los lineamientos éticos esenciales para garantizar la integridad de todas las personas involucradas. Por ello, se obtuvo la autorización de la institución educativa y el consentimiento de los padres para aplicar los instrumentos de recolección de información.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y

DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

Tabla 3. Demostración del Programa JUCARE que fortalece la resiliencia.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Resiliencia Post –	Rangos negativos	0	0,0	0,00
Resiliencia Pre	Rangos positivos	25	13, 00	325,00
	Empates	0		
	Total	25		
Estadísticos de prueba				
Resiliencia Post – Resiliencia Pre				
Z		-4,374		
p		0,000		

Interpretación:

En la Tabla 3, en los “Rangos” se observa 25 estudiantes, encontrándose cero rangos negativos, 25 positivos y cero empates, es decir se refleja que la resiliencia se fortaleció en todos los estudiantes en el post test en comparación con el pre test. En la tabla del “Estadísticos de prueba” se demuestra a través de la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon que el programa JUCARE ha fortalecido de manera significativa la resiliencia en los estudiantes de 5 “C” primaria de la Institución Educativa N° 88025, pues el valor $p = 0,000 < 0,05$, lo justifica.

Objetivo específico 1: Comparar el nivel de resiliencia antes y después de aplicar el programa JUCARE en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco-2023.

Tabla 4. Comparación del nivel de la resiliencia antes y después de aplicar el programa JUCARE.

Nivel de resiliencia	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
ALTO	8	32.0	23	92.0
MEDIO	17	68.0	2	8.0
BAJO	0	0.0	0	0.0
Total	25	100.0	25	100.0

FUENTE: Pre test y Post test

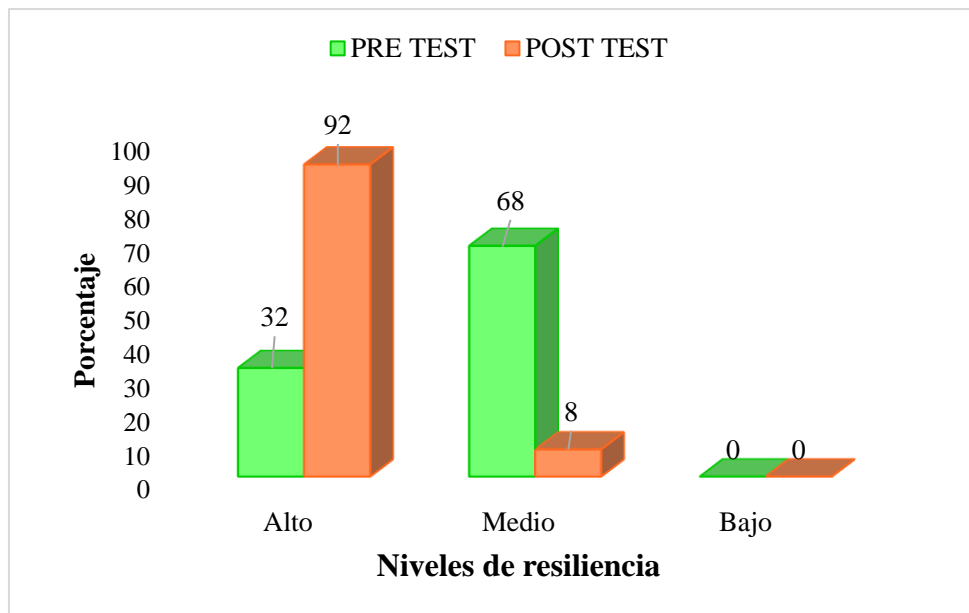


Figura 1. Comparación del nivel de resiliencia antes y después de aplicar el programa JUCARE.

Interpretación:

En la tabla N°4 y figura N°1 se observa que después de aplicar el programa JUCARE en una muestra de 25 estudiantes, la resiliencia se fortaleció significativamente. Antes de la aplicación, la mayoría de los estudiantes se ubicó en el nivel Medio, con un 68%, mientras que un 32% se clasificó en el nivel Alto. Sin embargo, ninguno de los estudiantes se ubicó en el nivel Bajo.

Después de la aplicación, se observaron cambios significativos: el porcentaje de estudiantes en el nivel Medio disminuyó del 68% al 8%, mientras que el nivel Alto experimentó un aumento del 32% al 92%. Estos resultados señalan que la aplicación del programa JUCARE fortaleció significativamente la resiliencia de los estudiantes, elevándolo a un nivel alto.

Objetivo específico 2: Comparar el nivel de resiliencia en su dimensión autoestima antes y después de aplicar el programa en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco-2023.

Tabla 5. Comparación del nivel de resiliencia en su dimensión autoestima antes y después de aplicar el programa JUCARE.

Autoestima	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
ALTO	4	16.0	23	92.0
MEDIO	21	84.0	2	8.0
BAJO	0	0.0	0	0
Total	25	100.0	25	100.0

FUENTE: Pre test y Post test

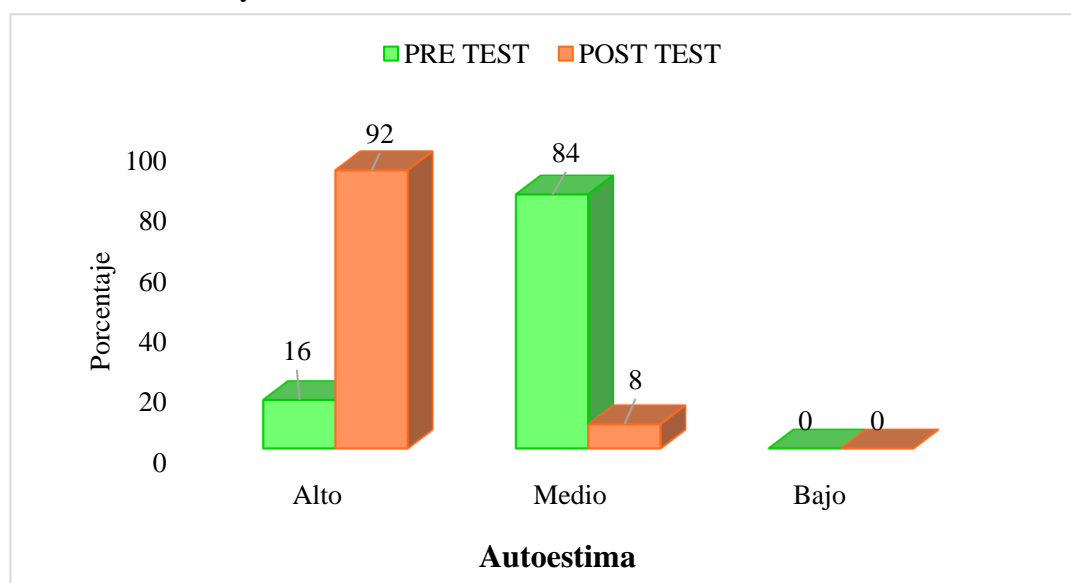


Figura 2. Comparación del nivel de resiliencia en su dimensión autoestima antes y después de aplicar el programa JUCARE.

Interpretación:

En la tabla N°5 y figura N°2 se revelan que, después de la implementación del programa JUCARE en una muestra de 25 estudiantes, la dimensión autoestima se fortaleció de forma significativa. Inicialmente, la mayoría de los estudiantes se ubicó en el nivel Medio, con un 84%, mientras que un 16% se clasificó en el nivel Alto. No se registraron estudiantes en el nivel bajo. Sin embargo, después de la intervención, se apreciaron cambios significativos: el porcentaje de estudiantes en el nivel Medio disminuyó del 84% al 8%, mientras que el nivel Alto experimentó un aumento del 16% al 92%. Estos resultados indican que la aplicación del programa JUCARE contribuyó a fortalecer significativamente la autoestima de los estudiantes.

Objetivo específico 3: Comparar el nivel de resiliencia en su dimensión empatía antes y después de aplicar el programa en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco-2023.

Tabla 6. Comparación del nivel de resiliencia en su dimensión empatía antes y después de aplicar el programa JUCARE.

Empatía	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
ALTO	10	40.0	23	92.0
MEDIO	15	60.0	2	8.0
BAJO	0	0.0	0	0
Total	25	100.0	25	100.0

FUENTE: Pre test y Post test

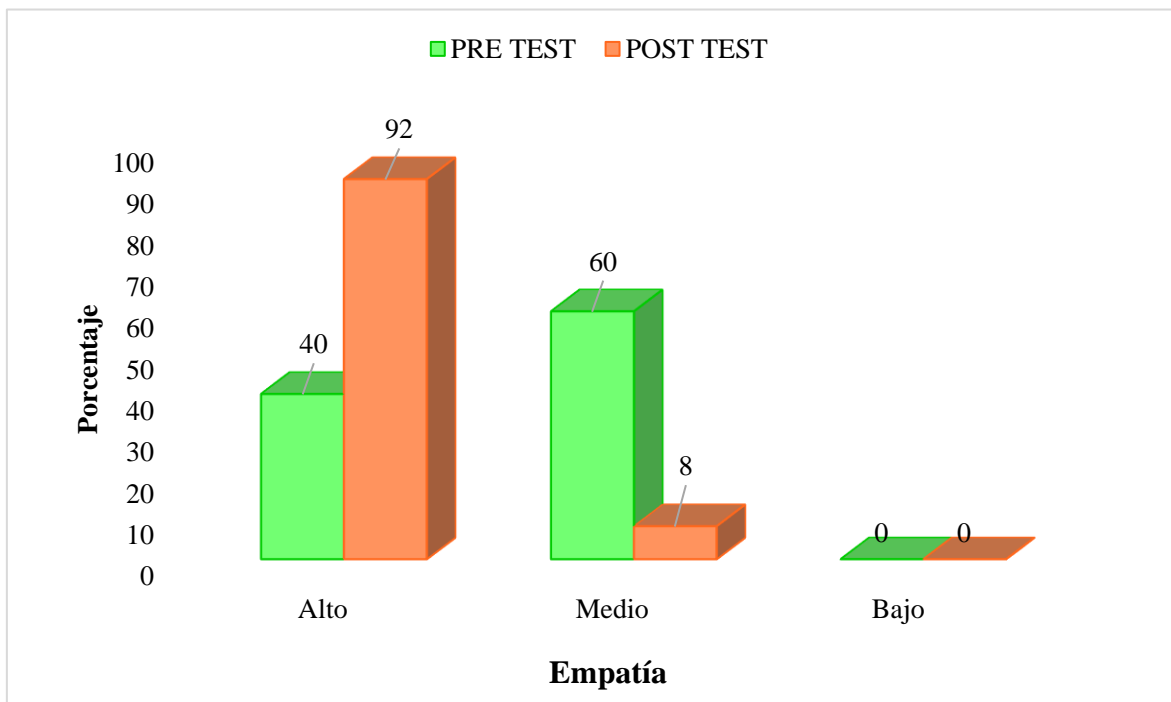


Figura 3. Comparación del nivel de resiliencia en su dimensión empatía antes y después de aplicar el programa JUCARE.

Interpretación:

En la tabla N°6 y figura N°3 detallan que, después de implementación del programa JUCARE en una muestra de 25 estudiantes, la dimensión empatía se fortaleció de forma significativa. Antes de la aplicación, la mayoría de los estudiantes se ubicó en el nivel Medio, con un 60%, mientras que un 40% se clasificó en el nivel Alto. No se registraron estudiantes en el nivel bajo. Sin embargo, después de la intervención, se apreciaron cambios significativos: el porcentaje de estudiantes en el nivel Medio disminuyó del 60% al 8%, mientras que el nivel Alto experimentó un aumento del 40% al 92%. Estos resultados indican que la aplicación del programa JUCARE contribuyó a fortalecer significativamente la empatía de los estudiantes.

Objetivo específico 4: Comparar el nivel de resiliencia en su dimensión autonomía antes y después de aplicar el programa en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco-2023.

Tabla 7. Comparación del nivel de resiliencia en su dimensión autonomía antes y después de aplicar el programa JUCARE.

Autonomía	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
ALTO	7	28.0	20	80.0
MEDIO	18	72.0	5	20.0
BAJO	0	0.0	0	0.0
Total	25	100.0	25	100.0

FUENTE: Pre test y Post test

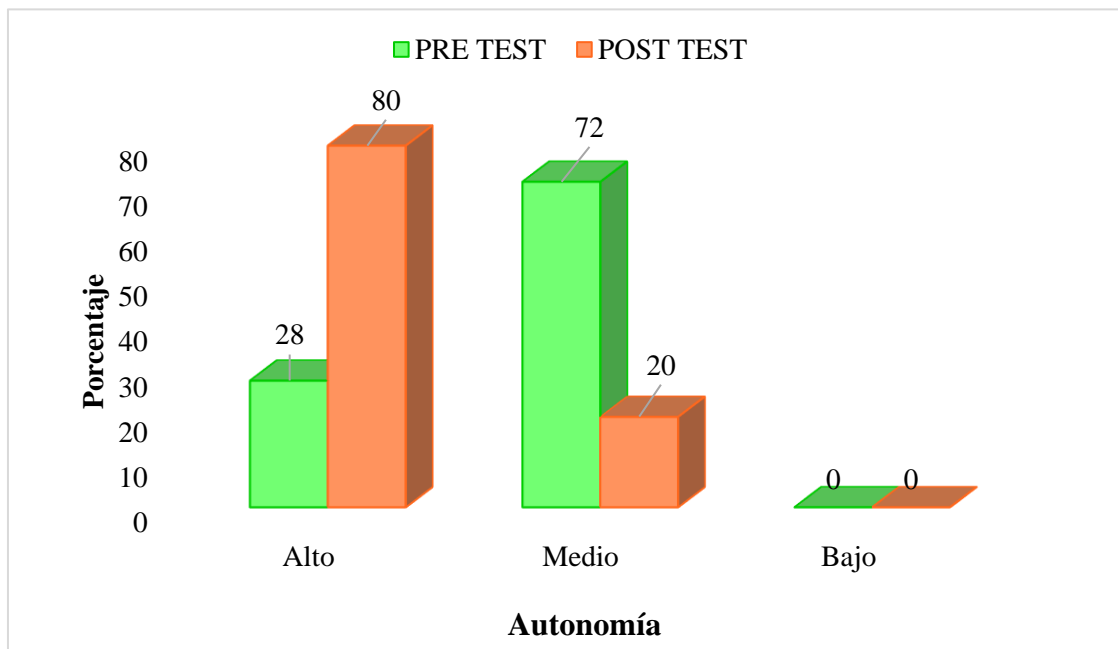


Figura 4. Comparación del nivel de resiliencia en su dimensión autonomía antes y después de aplicar el programa JUCARE

Interpretación:

En la tabla N°7 y figura N°4 se explica que, tras la implementación del programa JUCARE en una muestra de 25 estudiantes, la dimensión autonomía se fortaleció de forma significativa. Inicialmente, la mayoría de los estudiantes se ubicó en el nivel Medio, con un 72%, mientras que un 28% se clasificó en el nivel Alto. No se registraron estudiantes en el nivel bajo. Sin embargo, después de la intervención, se apreciaron cambios significativos: el porcentaje de

estudiantes en el nivel Medio disminuyó del 72% al 20%, mientras que el nivel Alto experimentó un aumento del 28% al 80%. Estos resultados indican que la aplicación del programa JUCARE contribuyó a fortalecer significativamente la autonomía de los estudiantes.

Objetivo específico 5: Comparar el nivel de resiliencia en su dimensión humor antes y después de aplicar el programa en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco-2023.

Tabla 8. Comparación del nivel de resiliencia en su dimensión humor antes y después de aplicar el programa JUCARE.

Humor	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
ALTO	12	48.0	24	96.0
MEDIO	12	48.0	1	4.0
BAJO	1	4.0	0	0
Total	25	100.0	25	100.0

FUENTE: Pre test y Post test

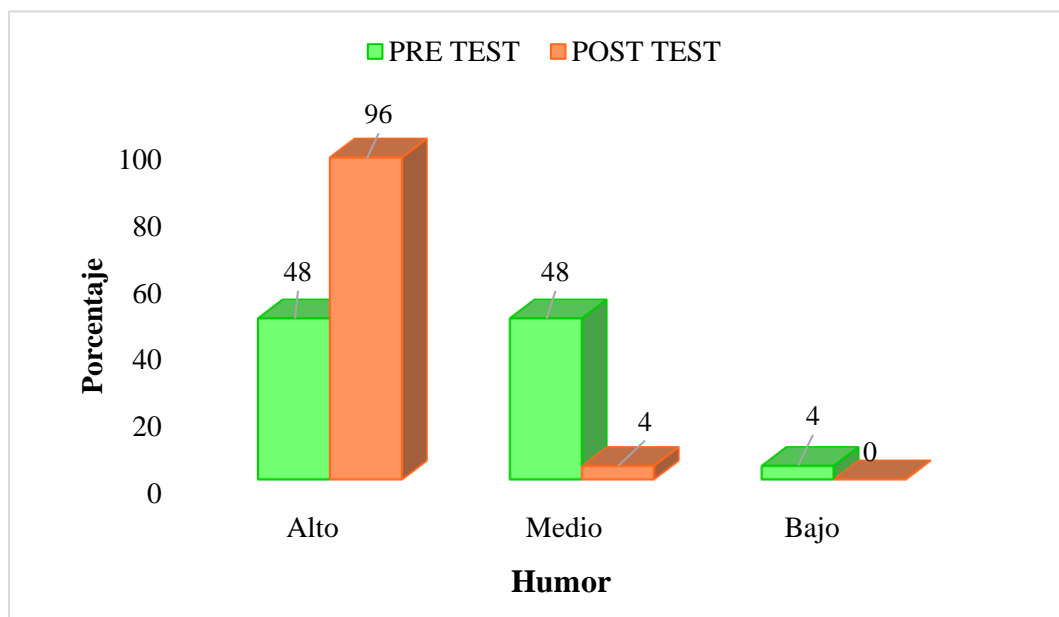


Figura 5. Comparación del nivel de resiliencia en su dimensión humor antes y después de aplicar el programa JUCARE.

Interpretación:

En la tabla N°6 y figura N°3 revelan que, después de la implementación del programa JUCARE en una muestra de 25 estudiantes, la dimensión humor se fortaleció de forma significativa. Antes de la aplicación, la mayoría de los estudiantes se ubicó en los niveles Medio y Alto, con un 48% cada uno, mientras que un 4% se clasificó en el nivel Bajo. Sin embargo, después de la intervención, se apreciaron cambios significativos: el porcentaje de estudiantes en el nivel Medio disminuyó del 48% al 4%, mientras que el nivel Alto experimentó un aumento del 48% al 96% y en el nivel Bajo disminuyó a 0%. Estos resultados indican que la aplicación del programa JUCARE contribuyó a fortalecer significativamente el humor de los estudiantes.

Objetivo específico 6: Comparar el nivel de resiliencia en su dimensión creatividad antes y después de aplicar el programa en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco-2023.

Tabla 9. Comparación del nivel de resiliencia en su dimensión creatividad antes y después de aplicar el programa JUCARE.

Creatividad	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
ALTO	4	16.0	18	72.0
MEDIO	21	84.0	7	28.0
BAJO	0	0.0	0	0.0
Total	25	100.0	25	100.0

FUENTE: Pre test y Post test

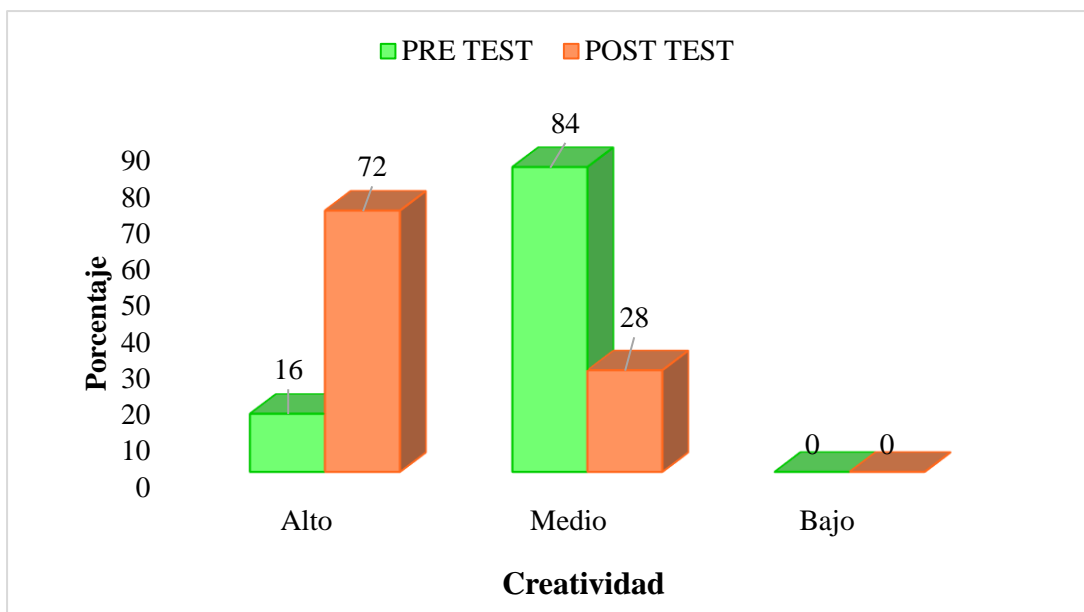


Figura 6. Comparación del nivel de resiliencia en su dimensión creatividad antes y después de aplicar el programa JUCARE.

Interpretación:

En la tabla N°9 y figura N°6 detallan que, después de la implementación del programa JUCARE en una muestra de 25 estudiantes, la dimensión creatividad se fortaleció de forma significativa. Inicialmente, la mayoría de los estudiantes se ubicó en el nivel Medio, con un 84%, mientras que un 16% se clasificó en el nivel Alto. No se registraron estudiantes en el nivel Bajo. Sin embargo, después de la intervención, se apreciaron cambios significativos: el porcentaje de estudiantes en el nivel Medio disminuyó del 84% al 28%, mientras que el nivel Alto experimentó un aumento del 16% al 72%. Estos resultados indican que la aplicación del programa JUCARE contribuyó a fortalecer significativamente la creatividad de los estudiantes.

4.2. DISCUSIÓN

A partir de los resultados obtenidos en la presente investigación, Programa JUCARE para fortalecer la resiliencia en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023, se ha demostrado el fortalecimiento de la resiliencia en los estudiantes del 5to grado “C” de primaria, pues la prueba de rango con signo de Wilcoxon y los estadísticos de prueba

permitieron evidenciar mediante el valor $p = 0,000$, que la aplicación del Programa JUCARE fortaleció significativamente la resiliencia en estudiantes, confirmando así la hipótesis alterna de la investigación.

Los resultados concluyentes son semejantes con la investigación de Sotelo (2018), que indica que la implementación de un programa puede fortalecer la resiliencia en los estudiantes. Un ejemplo de ellos es su Programa “Reinventándome”, en el cual se observó un aumento significativo en los factores de la resiliencia entre los participantes. Esto sugiere que programas bien estructurados y diseñados pueden tener un impacto positivo en el desarrollo emocional y adaptativo de los estudiantes.

En el pre – test los resultados demuestran que los estudiantes presentaron problemas como desconfianza en sí mismos, no sentirse amados e inseguridad, de manera que el 84% tuvo complicaciones en la dimensión autoestima, no obstante, en el post test, se observó que descendió a 8%. En la dimensión empatía se evidenció que el 60% de estudiantes no pudo distinguir ni comprender las emociones y sentimientos de los demás, sin embargo, después de aplicar el Programa JUCARE se obtuvo un 92% de estudiantes que logró un fortalecimiento significativo en esta dimensión, disminuyendo el primer porcentaje a 8%. En cuanto a la dimensión autonomía, el 72% de estudiantes tuvieron temor de tomar decisiones por iniciativa propia y de participar en sus grupos de trabajo, no obstante, después de la intervención disminuyó a un 20% y aumentó a un 80% de estudiantes que tomaban sus decisiones por sí mismos y participaban activamente en sus grupos. En la dimensión humor se evidenció que el 48% estudiantes presentan actitudes de desánimo y tristeza cuando tienen problemas, sin embargo, después de aplicarse el programa se obtuvo un 96% de estudiantes que logró un fortalecimiento significativo en esta dimensión, disminuyendo el primer porcentaje a 4%. Por último, en la dimensión creatividad se apreció que el 84% de estudiantes presentaron problemas para buscar soluciones creativas frente a situaciones difíciles y mostrar espontaneidad al

momento de expresos ideas de solución, pese a ello se logró fortalecer en 72% de estudiantes, disminuyendo a un 28% el porcentaje anterior.

Lo descrito previamente guarda similitud con el estudio de Sotelo (2018), quien afirma que para que un programa destinado a fortalecer la resiliencia sea efectivo, debe estar bien estructurado y diseñado. Un claro ejemplo es su programa “*Reinventándome*”, que logró un impacto significativo en el desarrollo emocional y adaptativo de los estudiantes, evidenciado por el aumento de niveles de autoestima, empatía, autonomía, humor y creatividad. Asimismo, Cisneros (2018) menciona que un programa basado en juegos cooperativos puede elevar considerablemente la autoestima de los niños. De igual manera Maguiña (2020), destaca que la implementación del Taller D´cantada también contribuye a este fortalecimiento. Estos estudios demuestran que programas bien diseñados no solo apoyan el desarrollo de la resiliencia, sino que también mejoran aspectos cruciales del bienestar emocional de los niños. La presente investigación muestra que el Programa JUCARE fortalece la resiliencia en estudiantes, lo que respalda lo afirmado por Sotelo (2018), quien destacó que un programa bien destinado puede tener impacto significativo en el desarrollo emocional y adaptativo de los alumnos.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y

RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

Después de examinar los resultados adquiridos de la aplicación del Programa JUCARE para fortalecer la resiliencia en estudiantes y sus dimensiones correspondientes, se llegó a las siguientes conclusiones:

1. El programa JUCARE fortaleció la resiliencia en los estudiantes de 5 “C” primaria, pertenecientes a la Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023, tal como se aprecia en la Tabla 3, en donde después de la aplicación del programa se observó que los estudiantes fortalecieron su resiliencia, de modo que el valor $p = 0,000 < 0,05$ lo corrobora.
2. El programa JUCARE intensificó la resiliencia en su dimensión autoestima de los estudiantes de 5 “C” primaria, pertenecientes a la Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023, tal como se muestra en la Tabla 5, en donde el 92% de estudiantes se ubicó en el nivel Alto de autoestima.
3. El programa JUCARE elevó la resiliencia en su dimensión empatía de los estudiantes de 5 “C” primaria, pertenecientes a la Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023, tal como se muestra en la Tabla 6, en donde el 92% de estudiantes se ubicó en el nivel Alto de empatía.
4. El programa JUCARE incrementó la resiliencia en su dimensión autonomía de los estudiantes de 5 “C” primaria, pertenecientes a la Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023, tal como se muestra en la Tabla 7, en donde el 80% de estudiantes se ubicó en el nivel Alto de autonomía.
5. El programa JUCARE intensificó la resiliencia en su dimensión humor de los estudiantes de 5 “C” primaria, pertenecientes a la Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023, tal como se muestra en la Tabla 8, en donde el 96% de estudiantes se ubicó en el nivel Alto de humor.

6. El programa JUCARE elevó la resiliencia en su dimensión creatividad de los estudiantes de 5 “C” primaria, pertenecientes a la Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023, tal como se muestra en la Tabla 9, en donde el 72% de estudiantes se ubicó en el nivel Alto de creatividad.

5.2. RECOMENDACIONES

En la presente investigación se detallan las siguientes recomendaciones:

1. Al órgano intermediario, UGEL, que implemente programas innovadores que atiendan la necesidad educativa, como es la resiliencia de nuestros estudiantes, a fin de proporcionarles herramientas necesarias para enfrentar desafíos.
2. A los docentes del nivel primario que incorporen estrategias innovadoras que integren el juego, canto y reflexión como herramientas efectivas para fortalecer la resiliencia y enriquecer el aprendizaje de los estudiantes.
3. A los padres de familia seguir trabajando y buscando espacios para el fortalecimiento de la resiliencia de sus hijos, dado que este aspecto es fundamental para su desarrollo integral.
4. A los estudiantes que están interesados en realizar investigaciones asociadas al tema de la resiliencia, que incorporen el juego, el canto y la reflexión, por ser herramientas fundamentales que han generado satisfacción y confort en la experiencia educativa.

CAPÍTULO VI

REFERENCIAS

BIBLIOGRÁFICAS

- ABC FAMILIA SANA. (2020, 6 de noviembre). *La mitad de los adolescentes en España sufren problemas emocionales*. XLSemana. https://www.abc.es/familia/vida-sana/abci-mitad-adolescentes-espana-sufren-problemas-emocionales-202011060122_noticia.html?ref=https:%2F%2Fwww.google.com%2F
- Adjepong, B. (2020). The Value and Importance of Music to Children's Growth and Development *IOSR Journal Of Humanities And Social Science.*, 25 (4), 1 – 7. https://www.researchgate.net/publication/349528914_The_Value_and_Importance_of_Music_to_Children's_Growth_and_Development
- Aguirre, A. (2019). *El uso de la música como herramienta para estimular la atención y concentración en niños y niñas de 1ero. EGB del preescolar* [Tesis de pregrado, Universidad Casa Grande – Ecuador.] Repositorio de la Universidad Casa Grande – Ecuador. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/2146/2/Tesis2321AGUu.pdf>
- Alsina, P., Díaz, M., y Giráldez, A. (2008). *La música en la escuela infantil (0-6)*. GRAÓ. <https://books.google.com.ec/books?id=AyTTKXYh0voC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Amaral, N., Rubello, E., Moreno, A., y Zanolli M. (2019). Resilience and mental health problems in children and adolescents who have been victims of violence. *Revista de Saúde Pública*, 53(17). <https://www.revistas.usp.br/rsp/article/view/154104/150357>
- American Academy of Pediatrics. (2007). *Como fomentar resiliencia en los niños*. Healthy Children.org. <https://www.healthychildren.org/Spanish/healthy-living/emotional-wellness/Building-Resilience/Paginas/building-resilience-in-children.aspx>

Anderson, C. (2001). *Active Participation in Learning: The Key to Educational Success*. Academic Press.

Antolín, M. (2021). *Juegos y canciones en el aula de ELEN* [Tesis de maestría, Universidad de Alcalá]. Repositorio Digital Universidad de Alcalá.
<https://ebuah.uah.es/dspace/handle/10017/53794?locale-attribute=es>

Apel, W. (1958). *Gregorian Chant*. First Indiana University Press.

Arias, J. (2021). *Diseño y Metodología de la Investigación (primera edición)*. ENFOQUES CONSULTING EIRL.
https://www.researchgate.net/publication/352157132_DISENO_Y_METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION

Aristóteles (2004). *Nicomachean Ethics*. Oxford University Press.
<http://dbooks.bodleian.ox.ac.uk/books/PDFs/590030593.pdf>

Aristóteles. (1988). *Política*. Editorial Gredos, S. A.
<https://cursofilosofiapolitica.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/06/politica.pdf>

Asiu, L. (2018). *Active Learning Strategies for Effective Education*. Educational Research Press.

Banda, S. (2020). *Importancia de la música en el aprendizaje de los niños del primer grado de primaria de la Institución Educativa Adelaida Mendoza de Barrios 43025 Moquegua, 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Digital Institucional Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/11325/EDbachsp.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. General Learning Press.
- Bassedas, P. (2015). *La gestión del aprendizaje y la planificación de compromisos en la educación infantil*. Editorial Educativa.
- Bazán, S. (2020). *Creación de canciones infantiles para mejorar la vocalización de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1725 Villa San Isidro, Guadalupe – 2020* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/50887/Baz%C3%A1n_MSC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales (tercera edición)*. PEARSON. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Bruner, J. (1990). *Acts of Meaning*. Harvard University Press.
https://www.academia.edu/24729735/Bruner_Acts_of_meaning
- Bruner, J. (2003). Juego, pensamiento y lenguaje. *Revista In-fan-cia educar*. (78), 4-10.
<https://inau.edu.uy/cenfores/biblioteca-digital/recursos-en-linea/item/1904-juego-pensamiento-y-lenguaje-jerome-bruner>
- Callata, D. (2022). *Programa Canciones Infantiles en el Aprendizaje de la Conciencia Fonológica en Estudiantes de Primaria de una IE. Callao-2022* Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/102893>

- Cárdenas, A. (2020). *Los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la institución educativa Inicial N° 018, Tingo María, 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UDHR_94150b6c229433017f13740ea2a46124/Details
- Cardoza, P. (2022, 10 de septiembre). Diez menores reciben tratamiento por depresión en Nuevo Chimbote. *Diario Correo*. <https://diariocorreo.pe/edicion/chimbote/diez-menores-reciben-tratamiento-por-depresion-en-nuevo-chimbote-ancash-peru-noticia/>
- Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5 (2), 132 – 149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Castagnola, C., Cotrina, J., y Villegas, D. (2021). La resiliencia como factor fundamental en tiempos de Covid-19. *Propósitos y representaciones*. 9(1), e1044. <http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v9n1/2310-4635-pyr-9-01-e1044.pdf>
- Cercado, I. (2019). Dewey, el pionero de la práctica reflexiva. *Práctica Reflexiva*. <https://practicareflexiva.pro/el-pionero-de-la-practica-reflexiva/#comments>
- Cerna, D. (2017). *Canciones infantiles aplicada en aprendizaje de niños de 05 años, institución educativa inicial N° 413 San Antonio de Aco, 2017* [Tesis de pregrado, Universidad Católica los ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional Digital ULADECH Católica. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/13130?show=full>
- Cevallos, A., Polo, E., Salgado, D., y Orbea, M. (2017). *Métodos y técnicas de investigación (primera edición)*. Ediciones Grupo Compás.

Chacón, J. (2010). *El proceso educativo desde la perspectiva antropológica*. Editorial Universitaria.

Chávez, C. (2021, 1 de abril). *El 33% de niños y adolescentes tiene problemas de salud mental asociados a la pandemia*. Ojo Público. https://ojo-publico.com/derechos-humanos/salud/tres-cada-10-ninos-presentan-problemas-salud-mental-peru?fbclid=IwAR1fYiVGyGgw6vCpT9SoZZjzqxqC2t7kGpVHdyaJQnwe2hopM9pm_yDIongec

Chuqui, E. (2022). *Programa de juegos y canciones para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa particular “María de Fátima”, Nuevo Chimbote, 2020* [Tesis de pregrado, Universidad Católica los ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional Digital ULADECH Católica. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25772/CANCIONES_EXPRESION_CHUQUI_CASTILLO_ELENA_MARIELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cisneros, E., Martínez, J., y Nolasco, Y. (2018). *Los juegos cooperativos y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa gran unidad escolar Leoncio Prado, Huánuco – 2018* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizan]. Repositorio Institucional Digital Universidad Nacional Hermilio Valdizan. <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/5284/TEI00064C65.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cohen, L., García, M., Berdecio, D., Villa, S., Curi, F., Garrido, M., Smitarello, A., y Alberti, A. (2022). *Estado de ánimo, emociones y conductas de los niños durante la pandemia*

de COVID-19 en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. *Revista Argentina de Pediatría*, 120(2),106-110.

<https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2022/v120n2a07.pdf>

Comenius, J. (1633). *Orbis Pictus*. First illustrated textbook for children.

<https://ia801302.us.archive.org/6/items/cu31924032499455/cu31924032499455.pdf>

Consuegra, R. (2017). *La música en el desarrollo de competencias comunicativas en la educación básica* [Tesis de maestría, Universidad de la Costa]. Repositorio Digital

Institucional Universidad de la Costa.

[https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/92/1048207625.pdf?sequence=](https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/92/1048207625.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[1&isAllowed=y](https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/92/1048207625.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cuenca, N. (2018). *Aplicación del Taller de canto coral para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de IV año de Educación Secundaria de la IEP. “San Antonio Marianistas” – Bellavista – Callao* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].

Repositorio Institucional Digital Universidad César Vallejo.

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25338/Matta_AKR.pdf?](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25338/Matta_AKR.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25338/Matta_AKR.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cuya, E. y Rodríguez, C. (2022). *Programa de resiliencia en estudiantes de una institución educativa intercultural en la provincia de Urubamba* [Tesis de pregrado, Universidad

Femenina del Sagrado Corazón]. Repositorio Institucional Digital Universidad

Femenina del Sagrado Corazón.

[https://repositorio.unife.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.11955/976/Cuya%](https://repositorio.unife.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.11955/976/Cuya%20Cubillas%2c%20EM%3b%20Rodriguez%20Vila%2c%20CM_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[20Cubillas%2c%20EM%3b%20Rodriguez%20Vila%2c%20CM_2022.pdf?sequence](https://repositorio.unife.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.11955/976/Cuya%20Cubillas%2c%20EM%3b%20Rodriguez%20Vila%2c%20CM_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[=1&isAllowed=y](https://repositorio.unife.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.11955/976/Cuya%20Cubillas%2c%20EM%3b%20Rodriguez%20Vila%2c%20CM_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Delgado, M. (2022, 20 de mayo). *¿Cuál es la importancia de educar a los niños en la resiliencia?* Magisterio. <https://www.magisnet.com/2022/05/cual-es-la-importancia-de-educar-a-los-ninos-en-la-resiliencia/>

Delgado, P. (2019, 8 de julio). *Profundizando en el conocimiento: la reflexión como herramienta de aprendizaje.* Marisa Espina. <https://marisaespina.com/la-autoestima-y-valoracion-de-unomismo/#:~:text=La%20autoestima%20es%20la%20valoraci%C3%B3n,y%20defectos%20de%20manera%20equilibrada.&text=Para%20construir%20una%20autoestima%20saludable,somos%20y%20que%20nos%20quieran.>

Dewey, J. (1910). *How We Think*. D. C. Heath and Company.

Dewey, J. (1916). *Democracy and Education*. Ediciones Morata, S.L. <https://allenbolar.com/wp-content/uploads/2015/03/dewey-democracy.pdf>

Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Collier Books. <https://img1.wsimg.com/blobby/go/37e59bfd-4b49-433d-b3cb-81428b27612c/downloads/Experience%20and%20Education%20by%20John%20Dewey.pdf?ver=1631401536051>

Dewey, J. (1989). *Cómo pensamos: nueva exposición de la relación entre pensamiento y proceso educativo.* Paidós. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/profundizando-en-el-conocimiento-la-reflexino-como-herramienta-de-aprendizaje>

Díaz, L. (2016, 1 de noviembre). *¿Qué es un programa?* Yo soy Dev. <https://yosoy.dev/que-es-un-programa/>

- Durkheim, É. (1902). *La educación moral*. Librarie Félix Alcan.
<https://es.scribd.com/document/492098051/Educacion-Moral-Durkheim-Trad>
- Dweck, C. (2000). *Self-theories: Their Role in Motivation, Personality, and Development*. Psychology Press. <https://www.studocu.com/bg/document/meditsinski-universitet-v-plovdiv/internal-medicine/self-theories-their-role-in-motivation-personality-and-development/6936211>
- Elario, Y. y Quispe, G. (2021). *Juegos recreativos y su relación con habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la I.E. Los Patriotas – Cusco- 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco]. Repositorio Institucional Digital Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco]. https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/5750/253T20210086_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Erikson, E. (1959). *Identity and the Life Cycle*. International Universities Press.
- Espina, M. (2019, 11 de octubre). *La autoestima: valoración de uno mismo*. Marisa Espina. <https://marisaespina.com/la-autoestima-y-valoracion-de-uno-mismo/>
- Espinoza, N., y Gonzales, A. (2017). *Aplicación de un programa de canciones infantiles para mejorar los hábitos de higiene personal en los niños y niñas de 4 Años de la Institución Educativa N° 1678 “Rayitos De Luz” Nuevo Chimbote* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Santa]. Repositorio Institucional Digital Universidad Nacional del Santa. <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3016/46270.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Figueras, S. (2020). *La importancia del intercambio de experiencias en el proceso educativo*. Editorial Educación y Desarrollo.

Fondo de las Naciones Unidas para la infancia [UNICEF ECUADOR]. (2022, 24 de marzo).

Los efectos de la pandemia en el bienestar de los hogares en Ecuador.

[https://www.unicef.org/ecuador/historias/los-efectos-de-la-pandemia-en-el-bienestar-](https://www.unicef.org/ecuador/historias/los-efectos-de-la-pandemia-en-el-bienestar-de-los-hogares-en-ecuador#:~:text=En%20los%20hogares%20con%20ni%C3%B1as%2C%20ni%C3%B1os%20y%20adolescentes%2C%20la%20situaci%C3%B3n,tercos%20y%20tener%20nuevos%20miedos.)

[de-los-hogares-en-](https://www.unicef.org/ecuador/historias/los-efectos-de-la-pandemia-en-el-bienestar-de-los-hogares-en-ecuador#:~:text=En%20los%20hogares%20con%20ni%C3%B1as%2C%20ni%C3%B1os%20y%20adolescentes%2C%20la%20situaci%C3%B3n,tercos%20y%20tener%20nuevos%20miedos.)

[ecuador#:~:text=En%20los%20hogares%20con%20ni%C3%B1as%2C%20ni%C3%](https://www.unicef.org/ecuador/historias/los-efectos-de-la-pandemia-en-el-bienestar-de-los-hogares-en-ecuador#:~:text=En%20los%20hogares%20con%20ni%C3%B1as%2C%20ni%C3%B1os%20y%20adolescentes%2C%20la%20situaci%C3%B3n,tercos%20y%20tener%20nuevos%20miedos.)

[B1os%20y%20adolescentes%2C%20la%20situaci%C3%B3n,tercos%20y%20tener%](https://www.unicef.org/ecuador/historias/los-efectos-de-la-pandemia-en-el-bienestar-de-los-hogares-en-ecuador#:~:text=En%20los%20hogares%20con%20ni%C3%B1as%2C%20ni%C3%B1os%20y%20adolescentes%2C%20la%20situaci%C3%B3n,tercos%20y%20tener%20nuevos%20miedos.)

[20nuevos%20miedos.](https://www.unicef.org/ecuador/historias/los-efectos-de-la-pandemia-en-el-bienestar-de-los-hogares-en-ecuador#:~:text=En%20los%20hogares%20con%20ni%C3%B1as%2C%20ni%C3%B1os%20y%20adolescentes%2C%20la%20situaci%C3%B3n,tercos%20y%20tener%20nuevos%20miedos.)

Fondo de las Naciones Unidas para la infancia [UNICEF] (2022). *Cinco pilares esenciales*

para promover y proteger la salud mental y el bienestar psicosocial en las escuelas y

los entornos de aprendizaje.

[https://www.unicef.org/media/137741/file/Promoting%20and%20protecting%20ment-](https://www.unicef.org/media/137741/file/Promoting%20and%20protecting%20mental%20health%20in%20schools%20and%20learning%20environments.pdf)

[al%20health%20in%20schools%20and%20learning%20environments.pdf](https://www.unicef.org/media/137741/file/Promoting%20and%20protecting%20mental%20health%20in%20schools%20and%20learning%20environments.pdf)

Fondo de las Naciones Unidas para la infancia [UNICEF]. (2021). *La salud mental de niñas,*

niños y adolescentes en contexto de COVID-19.

[https://www.unicef.org/peru/media/10616/file/Salud%20menta%20en%20contexto%](https://www.unicef.org/peru/media/10616/file/Salud%20menta%20en%20contexto%20COVID19.pdf)

[20COVID19.pdf](https://www.unicef.org/peru/media/10616/file/Salud%20menta%20en%20contexto%20COVID19.pdf)

Franco, M. (2023, 27 de noviembre). *La resiliencia en Educación Infantil.* Revista ventana

abierta. <https://revistaventanaabierta.es/la-resiliencia-en-educacion-infantil/>

Freire, P. (1996). *Pedagogía de la autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa.*

Siglo XXI Editores.

Freud, S. (1920). Sigmund Freud Obras completas. Amorrortu editores.

- Fröbel, F. (1887). *The Education of Man*. D. Appleton & Company.
<https://dn790003.ca.archive.org/0/items/educationofman00frbe/educationofman00frbe.pdf>
- Galindo, J. (2012). Sobre la noción de autonomía en Jean Piaget. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7981961>
- Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. ResearchGate.
https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_CO_MO_RECURSO_EDUCATIVO
- Gamarra, R. (2020). *Juego como factor de aprendizaje en niños y niñas del II ciclo de educación inicial* [Tesis de bachiller, Universidad Peruana Cayetano Heredia]. Repositorio Institucional Digital Universidad Peruana Cayetano Heredia.
<https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/9267>
- García, M., y Lee, K. (2020). *Understanding Resilience in Children: A Reflective Approach*. Child Development Press.
- García, Y., y Sánchez, B (2021). *Programa musical para mejorar la expresión oral en niños de una institución educativa, Moche – 2020* [Tesis de pregrado, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. Repositorio Institucional Digital Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.
<https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/cfc4ff6b-9d92-424e-a39f-e4c90c9e41c0/content>
- Gardner, H. (1993). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Paidós.

- Giraldo, C. (2021). *Impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la institución educativa nuestra señora del rosario del municipio de Villamaría, caldas. 2021* [Tesis doctoral, Universidad Norbert Wiener]. Repositorio Institucional Digital Universidad Norbert Wiener. https://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13053/5056/T061_AW748318_D.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gomez, T., y Helguero, I. (2015). *Programa “Me relaciono con los demás” para mejorar las habilidades sociales en los niños con síndrome de Down, en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 42, Chimbote- 2014* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Santa]. Repositorio Institucional Digital Universidad Nacional del Santa. <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/2667/42820.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- GROOS, K. (1902). *Les Jeux des animaux*. Félix Alcan Éditeur.
- Grotberg, E. (1995). *The International Resilience Project: Promoting Resilience in Children*. ERIC. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED419584.pdf>
- Henderson, N., y Milstein, M. (2003). *Resiliencia en la escuela*. Paidós. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17514747002.pdf>
- HERALDO. (2020, 17 de junio). *8 de cada 10 padres nota cambios emocionales en sus hijos tras confinamiento*. Heraldo. <https://www.heraldo.es/noticias/salud/2020/06/17/8-de-cada-10-padres-nota-cambios-emocionales-en-sus-hijos-tras-confinamiento-1380959.html>
- Heredia, Y., Sastoque, Y., y Sánchez, N. (2022). Habilidades resilientes en niños de primera infancia en época de post pandemia. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias*

de la Educación, 6 (25), 1514 – 1532.

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642022000401514

Hernández, M., Montenegro, E., y Valcárcel, N. (2022). *El juego como herramienta pedagógica para favorecer el valor de la resiliencia en los estudiantes de grado 3° de la IED República de Francia* [Tesis de pregrado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio académico Fundación Universitaria Los Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/179da8e1-da79-4773-b442-976a5d77840d/content>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación (sexta edición)*. McGraw-Hill Education. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>

Huaman, C. (2021). *La música infantil para mejorar aprendizajes en el área de ciencia y ambiente en los niños de tres años* [Tesis de Bachiller, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio de Tesis USAT. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3568>

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press.

Hurtado, J. (2010). *Metodología de la Investigación (cuarta edición)*. Quirón Ediciones.

INFOBAE (2017, 26 de octubre). *Cantar alegre el corazón y ayuda a curar el cuerpo*. Infobae. <https://www.infobae.com/2008/03/16/369605-cantar-alegra-el-corazon-y-ayuda-curar-el-cuerpo/>

INFOBAE (2022, 14 de enero). *Salud mental en el Perú: Casos de depresión aumentaron un 12% en el 2021*. Infobae. <https://www.infobae.com/america/peru/2022/01/14/salud-mental-en-el-peru-casos-de-depresion-aumentaron-un-12-en-el-2021/>

Instituto de Capacitación para el Trabajo del Estado de Chihuahua [ICATECH]. (2020, 15 de diciembre). *Características de las personas resilientes*. ICATECH. <https://www.icatech.edu.mx/caracteristicas-de-personas-resilientes/>

Lancy, D. (2015). *The Anthropology of Childhood: Cherubs, Chattel, Changelings*. Cambridge University Press.

Landeira, S. (1998). *Juego Simbólico en el Niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud*. https://luzaro.net/wp-content/uploads/juego_simbolico.pdf

Larraguibel, M., Rojas, R., Halpern, M., y Montt, M. (2021). Impacto de la Pandemia por COVID -19 en la Salud Mental de Preescolares y Escolares en Chile. *Revista chilena de psiquiatría y neurología de la infancia y adolescencia*, 32(1), 12 – 2. <http://miayelenmontessori.cl/wp-content/uploads/2021/05/SALUD-MENTAL-INFANTIL-DURANTE-LA-PANDEMIA-2-1.pdf>

Lévi, C. (1966). *The Savage Mind*. University of Chicago Press.

Locke, J. (1693). *Some Thoughts Concerning Education*. Dover Publications. <https://download.tuxfamily.org/openmathdep/teaching/Education-Locke.pdf>

- Lugo, M. (2020). *Inteligencia emocional y resiliencia en los estudiantes del IV ciclo de educación primaria de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís – Ate* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio Institucional Digital Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/4524/TM%20CE-Ps-e%20L95%202020%20-%20Lugo%20Tito%20Mirella.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Luthar, S., Cicchetti, D., y Becker, B. (2000). The construct of resilience: A critical evaluation and guidelines for future work. *Child development*, 71(3), 543-562. <https://typeset.io/papers/the-construct-of-resilience-a-critical-evaluation-and-2zm15ij070>
- Maguiña, L. (2020). *Taller D´cantada para elevar el nivel de creatividad artística en los estudiantes del sexto grado de educación primaria en la I.E.P. “San Luis Rey”, Chimbote – 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Santa]. Repositorio Institucional Digital Universidad Nacional del Santa. <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3764/52291.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Manrique, L., Marquina, O., Quispe, F., Hurtado, K., Castillo, I., y Jaramillo, A. (2020). *Estrategias para la práctica reflexiva*. <https://files.pucp.education/facultad/educacion/wp-content/uploads/2020/06/10110433/GU%C3%8DA-ESTRATEGIAS-PARA-LA-PR%C3%81CTICA-REFLEXIVA-2020-.pdf>

- Martenot, M. (1955). *La Musique dans l'éducation*. Imprimerie Gassmann S.A.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000136525>
- Masten, A., y Osofsky, J. (2010). Disasters and their impact on child development: Introduction to the special section. *Child Development*, 81(4), 1029-1039.
<https://srcd.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1467-8624.2010.01452.x>
- Mayall, B. (1994). *Children's Childhoods: Observed and Experienced*. Psychology Press.
<https://es.scribd.com/document/354210797/berry-mayall-children-s-childhoods-observed-and-experienced>
- Mead, M. (1928). *Coming of Age in Samoa*. William Morrow.
- Mena, I. (2019). *La convivencia escolar: Un desafío para la educación*. Ediciones Universidad Católica.
- Mena, M. I. (2019). *La convivencia escolar: Un desafío para la educación*. Ediciones Universidad Católica.
- Menchén, F., Dadamia, O., y Martínez, J. (1984). La creatividad en la educación Madrid. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=218658>
- Mendoza, A. (2023, 21 de septiembre). *Las preguntas como estrategia para promover la reflexión durante el aprendizaje*. Universidad Continental.
<https://ucontinental.edu.pe/innovacionpedagogica/las-preguntas-como-estrategia-para-promover-la-reflexion-durante-el-aprendizaje/notas-destacadas/>
- Meza, L., Abuabara, N., Pontón, D., Ortega, F., y Mendoza F. (2020). Factores personales de la resiliencia y desempeño académico de escolares en contexto de vulnerabilidad.

<https://revistas.cecar.edu.co/index.php/Busqueda/article/download/e491/560/>

Miller, R. (1986). *The Structure of Singing: System and Art in Vocal Technique*. Schirmer Books. <https://es.scribd.com/document/227624286/The-Structure-of-Singing>

Miller, R. (2004). *The Structure of Singing: System and Art in Vocal Technique*. Schirmer Books.

Miller, R., y Johnson, L. (2018). *Building Resilience in Children: Strategies for Parents and Educators*. Sage Publications.

Moll, S. (2016, 21 de febrero). *Pilares de la resiliencia*. <https://resiliencia-ier.es/los-10-pilares-de-la-resiliencia/>

Montagud. (2020, 15 de abril). *La 5 característica de la empatía*. Psicología y mente. <https://psicologiaymente.com/social/caracteristicas-de-empatia>

Montes, J. (2018, 30 de agosto). *Diferencias entre Plan, Proyecto, Actividad o Tarea*. Grupo Emprende. <https://www.grupoemprende.mx/diferencias-entre-plan-proyecto-actividad-o-tarea/#:~:text=Un%20programa%20se%20refiere%20a,que%20son%20de%20similar%20naturaleza.&text=Est%20constituido%20por%20un%20conjunto%20de%20proyectos.>

Montessori, M. (1967). *The Absorbent Mind*. Editorial Diana.

Moreno, E. (2021). *Las canciones infantiles y la expresión oral de los niños y niñas de cuatro y cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 179 de Flor de Santa Rosa, distrito Singa, Huánuco, 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los ángeles

Chimbote]. Repositorio Institucional Digital ULADECH Católica.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22494>

Moreno, L. (2018). *El valor del trabajo colaborativo en la educación primaria*. Editorial Educación y Sociedad.

Muñoz, J. R. (2001). *La voz y el canto en educación infantil*. Eufonía.

Navarro, J., García, R., & Martínez, P. (2018). *Colaboración y aprendizaje: La importancia del trabajo en equipo en la educación*. Editorial Innovación Educativa.

Navas, L. (2015). Diseño de un programa de Recreación organizada dirigido a los estudiantes del Instituto Pedagógico de Caracas. *Revista de investigación*, 39 (85), 155 – 172.
https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142015000200009#:~:text=Los%20programas%20de%20Recreaci%C3%B3n%20se,en%20el%20proceso%20de%20aprendizaje

Nettl, B. (2005). *The Study of Ethnomusicology: Thirty-One Issues and Concepts*. University of Illinois Press.
https://www.academia.edu/4049835/Nettl_Bruno_The_Study_of_Ethnomusicology_Thirty_One_Issues_and_Concepts

Nietzsche, F. (1994). *Also sprach Zarathustra*. Ediciones Cátedra.

Norbert, E. (1939). *The Civilizing Process*. Blackwell Publishers.

Ocampo, D. (2022). *Situación emocional y resiliencia de estudiantes universitarios, pospandemia de la COVID-19. Norte de Potosí, Bolivia*. *Revista Sociedad & Tecnología*,

<https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/322/610>

O'Neill, S. (2011). *The Social and Emotional Benefits of Group Singing for Children and Adults*. Oxford University Press.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO].

(2006). *Clasificación Internacional Normalizada de la Educación*.

<https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/international-standard-classification-of-education-1997-sp.pdf>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO].

(2020, 25 de agosto). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*.

<https://www.iesalc.unesco.org/2020/08/25/informe-cepal-y-unesco-la-educacion-en-tiempos-de-la-pandemia-de-covid-19/>

Padilla, R. (2012). *El canto como herramienta terapéutica para mejorar la salud emocional*

de la mujer [Tesis de pregrado, Universidad de San Carlos de Guatemala]. Repositorio

Institucional Digital USAC http://www.biblioteca.usac.edu.gt/tesis/13/13_2237.pdf

Pampacata, E. y Cansay, L. (2019). *Los juegos grupales en el proceso de socialización en niños*

y niñas del tercer ciclo de la I.E.P. N° 70620 Chulluni de Puno, 2019 [Tesis de

pregrado, Universidad Nacional del Altiplano de Puno]. Repositorio Institucional

Digital Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/15283/Pampacata_Edgar_Cansaya_Lidia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Peralt, A. (2021, 16 de enero). *La adversidad nos debe coger preparados*. Mundo Empresarial.

<https://www.monempresarial.com/2021/07/27/la-adversidad-nos-debe-coger-preparados/>

Pérez, F., y Escoffie, E. (2019). El juego y la simbolización del dolor: un estudio cualitativo de depresión infantil. *Revista ConCiencia EPG*, 4(1), 68-77.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7304975>

Pestalozzi, J. (1898). *How Gertrude Teaches Her Children*. C. W. Bardeen

https://www.forgottenbooks.com/fr/download/HowGertrudeTeachesHerChildren_10129703.pdf

Piaget, J. (1937). *La construcción de lo real en el niño*. Desclee de Brouwer.

<https://es.scribd.com/document/565739216/Piaget-La-Construccion-de-Lo-Real-en-El-Nino>

Piaget, J. (1952). *La psicología de la inteligencia*. Psique.

Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. W. W. Norton & Company.

Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. Orion Press.

Pinedo, X. (2022, 18 de septiembre). *Emergencia silenciosa: servicios de salud mental para niños y adolescentes al límite*. Ojo Público. [https://ojo-publico.com/derechos-](https://ojo-publico.com/derechos-humanos/salud/servicios-salud-mental-para-ninos-y-adolescentes-al-limite)

[humanos/salud/servicios-salud-mental-para-ninos-y-adolescentes-al-limite](https://ojo-publico.com/derechos-humanos/salud/servicios-salud-mental-para-ninos-y-adolescentes-al-limite)

Platón. (1997). *The Laws*. Penguin Classics.

[https://mgimo.ru/files2/z08_2013/Plato%20The%20Laws_%20\(text\)1.pdf?utm_source=google.com&utm_medium=organic&utm_campaign=google.com&utm_referrer=google.com](https://mgimo.ru/files2/z08_2013/Plato%20The%20Laws_%20(text)1.pdf?utm_source=google.com&utm_medium=organic&utm_campaign=google.com&utm_referrer=google.com)

- Polo, R. (2019). *Taller “mejorando mi actitud” en la resiliencia de adolescentes albergados en instituciones de Trujillo* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional Digital Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31356/polo_jr.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Putton, G. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 11(5), 114 – 125. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Qvortrup, J. (1994). *Childhood Matters: Social Theory, Practice and Politics*. Avebury. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/026101839501504422>
- Ramírez, K. (2022). *Propuesta de intervención para desarrollar la resiliencia en adolescentes de un Centro de Acogida Residencial (CAR) de Nuevo Chimbote – 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional Digital Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/85009/Ram%C3%ADrez_CKV-SD.pdf?sequence=1
- Regalado, R. (2022). *Estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de educación inicial en una institución educativa de Nuevo Chimbote, 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional Digital Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/82437/Regalado_ERI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Rivero, M. (2019). *Empatía, el arte de entender a los demás*. Universidad de San simón. [https://www.researchgate.net/publication/333701266 Empatía el arte de entender a los demas](https://www.researchgate.net/publication/333701266_Empatia_el_arte_de_entender_a_los_demas)
- Rodríguez, B., y Medina, J. (2019). *El canto como estrategias lúdicas para el desarrollo del aprendizaje de los niños del tercer nivel del colegio público Harris Paul del distrito dos de Managua durante el primer semestre del año 2019* [Trabajo de curso: Técnico superior, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua]. Repositorio Digital UNAN <https://repositorio.unan.edu.ni/12833/1/Brian%20Ernesto%20Rodr%C3%ADguez%20Valverde.pdf>
- Romero, S. (2020). El aprendizaje reflexivo en la formación inicial con los estudiantes de Prácticas de Formación Profesional en la carrera de inglés. *Torreón Universitario*, 9(25), 43 – 57. <https://revistatorreonuniversitario.unan.edu.ni/index.php/torreon/article/view/310/566>
- Rousseau, J. (1762). *Émile, ou De l'éducation*. Wentworth press. https://ebooks-bnr.com/ebooks/pdf5/rousseau_emile_ou_education_livres1et2-a5.pdf
- Rousseau, J. (2016). *Emilio o De la educación*. Ediciones de la Junji. <https://www.junji.gob.cl/wp-content/uploads/2016/12/Emilio-o-De-la-educaci%C3%B3n.pdf>
- Rutter, M. (1999). Resilience concepts and findings: Implications for family therapy. *Journal of Family Therapy*, 21(2), 119-144. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1111/1467-6427.00108>

- Sailema, A., y Sailema, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. Universidad Técnica de Ambato. https://rraae.cedia.edu.ec/Record/REVCOMEDIT_93bb29ba1da426cf0a23ca51df31850c
- Salen, J. (2002). *Games in the Ancient World*. University of Wisconsin Press.
- Salgado, A. (2005). Métodos e instrumentos para medir la resiliencia: una alternativa peruana. *Liberabit*, 11(11), 41-48. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/liberabit/v11n11/v11n11a06.pdf>
- Sánchez, E. (2022). *El chiste para Freud*. La mente es maravillosa. <https://lamenteesmaravillosa.com/el-chiste-para-freud/>
- Silva, F. (2017). *La autoestima*. Psiquión. <https://www.psiquion.com/psicologia/autoestima>
- Smith, J. (2019). *The Power of Reflection in Child Development*. Educational Insights Press.
- Sotelo, Q. (2018). "Efectos del programa "Reinventándome" de resiliencia en estudiantes de primaria víctimas de acoso escolar de una institución educativa pública, del distrito de San Juan de Lurigancho. Lima, 2018" [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional Digital Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/23078/Sotelo_CQ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Stokes, R (2005). *The Book of Lieder*. Faber & Faber. <https://books.google.com.pe/books?id=uctet5fWnIEC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

- Tamayo, A., y Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128.
<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Tejada, G. (2019). *Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la resiliencia en estudiantes de la Institución Educativa Independencia Americana de Arequipa – 2018* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional Digital Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a5eba221-4d41-4348-8161-b4d8ec0f5acc/content>
- Torres, (1997). Estructura metodológica del programa de una asignatura. *Dialnet*, (5)1.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5314009>
- Torres, A. (2016, 21 de noviembre). *Cantar te aporta estos 12 beneficios psicológicos*. Portal Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/psicologia/cantar-beneficios-psicologicos>
- Trainor, L. (2008). *The effect of music on verbal and nonverbal cognitive development*. Oxford University Press.
- Trehub, S. (2003). The developmental origins of musicality. *Nature Neuroscience*, 6(7), 669-673.
https://www.brainmusic.org/EducationalActivitiesFolder/Trehub_development2003.pdf

Turner, V. (1969). *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Aldine de Gruyter.

https://www.academia.edu/11040678/Victor_Turner_The_Ritual_Process_Structure_and_Antisctructure

Universidad de Guanajuato (2019, 25 de diciembre). *50 preguntas para ayudar a los estudiantes a reflexionar acerca de lo que piensan*. Nodo universitario.

<https://nodo.ugto.mx/repositorio/50-preguntas-para-ayudar-a-los-estudiantes-a-reflexionar-acerca-de-lo-que-piensan/>

Universidad Internacional de La Rioja [UNIR]. (2020, 30 de julio). *Actividades para trabajar la resiliencia en el aula (o cómo enseñar a tus alumnos a decir “yo puedo”*.

<https://www.unir.net/educacion/revista/resiliencia-en-el-aula/>

Vander, J. (1986). *Human Development: A Life-Span Approach*. McGraw-Hill.

Vanistendael, S (2018). *Hacia la puesta en práctica de la resiliencia. La casita: una herramienta sencilla para un desafío complejo*.

<https://bice.org/app/uploads/2020/04/La-Casita-es.pdf>

Vásquez, S. (2021). Estrategias del pensamiento creativo: una mirada desde la educación básica. *Revista Innova Educación*, (3), 4.

<https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/385>

Verdonck, A. (2018). *Play and Playfulness in Early Childhood Education and Care*. Routledge.

Villareal, M., y Malaver, M. (2023). Efectos de un programa de resiliencia en las conductas agresivas en estudiantes de media general. *Dianoética*, (2), 68–78.

<https://revistas.fondoeditorial.uru.edu/index.php/dianoetica/article/view/314>

- Villena, M. (2020). *El canto como didáctica en educación inicial* [Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio Digital UNTUMBES <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/64345/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20VILLENNA%20ACU%D1A.pdf?sequence=5>
- Vygotsky, L. (1934). *Pensamiento y Lenguaje*. Ediciones Fausto. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. <https://home.fau.edu/musgrove/web/vygotsky1978.pdf>
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. Grijalbo. <https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-losprocesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>
- Weiss, P. (1984). *The Golden Century of Italian Opera from Rossini to Puccini*. Thames and Hudson.
- Welch, G. (2006). *Singing and vocal development*. Oxford University Press. https://www.researchgate.net/publication/279063526_Singing_and_Vocal_Development
- Willaime, J. (1997). *The construction of school culture*. Editions of the University of Salamanca.
- Zacañino, L., y García, L. (2008). *El lugar del juego reglado en las prácticas de crianza*. Universidad Nacional de Cuyo. <https://feeye.uncuyo.edu.ar/web/X-CN-REDUEI/eje4/Zacanino1.pdf>

Zagal, H. (2019). La música en Aristóteles. *Revista de Filosofía Open Insight*, X (19) ,149-163.

<https://scripta.up.edu.mx/bitstream/handle/20.500.12552/4981/La%20m%C3%BAsica%20en%20Arist%C3%B3teles%20%28POS%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

CAPÍTULO VII

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de Consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Técnica e instrumentos	Diseño y enfoque de investigación
¿En qué medida la aplicación del programa JUCARE fortalece la resiliencia en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 88025 de Coishco – 2023?	<p>General: Demostrar que el programa JUCARE fortalece la resiliencia en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.</p> <p>Específicos: • Comparar el nivel de resiliencia antes y después de aplicar el programa JUCARE en</p>	<p>1. Hipótesis Nula (H₀) El Programa JUCARE no fortalece significativamente la resiliencia en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.</p> <p>2. Hipótesis alternativa (H₁)</p>	<p>Variable dependiente La resiliencia</p>	<p>Autoestima</p> <p>Empatía</p>	<p>Siente confianza en sí mismo.</p> <p>Se siente amado y respetado.</p> <p>Muestra seguridad ante circunstancias dolorosas.</p> <p>Percibe los sentimientos y emociones de los demás.</p> <p>Comprende las emociones y sentimientos que tienen sus compañeros.</p>	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario para medir la resiliencia</p>	<p>Diseño preexperimental y de enfoque cuantitativo.</p>

<p>estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparar el nivel de resiliencia en su dimensión autoestima antes y después de aplicar el programa JUCARE en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023. 	<p>El Programa JUCARE fortalece significativamente la resiliencia en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.</p>				Comparte las emociones y sentimientos que tienen las personas de su entorno.			
					Autonomía			Busca alternativas de solución para resolver un problema.
								Toma decisiones personales por iniciativa propia.
								Participa voluntariamente en equipos de trabajo.
					Humor			Mantiene el buen ánimo a pesar de las dificultades.
								Mantiene una actitud divertida a pesar de tener dificultades.

<ul style="list-style-type: none"> • Comparar el nivel de resiliencia en su dimensión empatía antes y después de aplicar el programa JUCARE en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023. • Comparar el nivel de resiliencia en su dimensión autonomía antes y después de aplicar el programa JUCARE en estudiantes de 			<p align="center">Variable independiente</p> <p align="center">Programa JUCARE</p>	Creatividad	Imagina cosas nuevas para solucionar sus problemas.			
					Muestra originalidad en la búsqueda de soluciones.			
					Demuestra espontaneidad al expresar ideas de solución.			
				Jugar	Se organiza en grupo para empezar el juego.			<p align="center">Instrumento: Cuestionario</p>
					Reconoce y cumple las reglas de juego.			
					Participa activamente del juego propuesto.			
					Comenta sobre su experiencia vivida en el juego.			

	<p>primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparar el nivel de resiliencia en su dimensión humor antes y después de aplicar el programa JUCARE en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023. • Comparar el nivel de resiliencia en su dimensión creatividad antes y 			Cantar	Elige palabras claves para la elaboración de su estrofa.		
					Crea la estrofa de su canción.		
					Elige el ritmo para la estrofa de su canción.		
					Ensaya su creación musical.		
					Entona la estrofa de su canción en un plenario.		
					Comenta sobre su experiencia vivida.		
					Reflexionar		

	después de aplicar el programa JUCARE en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.				Verbaliza frases que les motiva.		
					Describe compromisos en relación a lo aprendido en la sesión.		

Anexo 2. Cuestionario para medir la resiliencia



CUESTIONARIO PARA MEDIR LA RESILIENCIA

I. DATOS GENERALES

Edad:.....Sexo:.....

Grado y sección:.....Fecha:.....

II. PROPÓSITO: Recoger información de cómo se presenta el nivel de resiliencia en los estudiantes de 5to grado de primaria en la Institución Educativa N° 88025 de Coishco – 2023.

III. INSTRUCCIONES: Responda con sinceridad cada uno de los ítems, marcando con un aspa (X) una de las opciones por pregunta, teniendo en cuenta que:

NO (1) A VECES (2) SI (3)

N°	ITEMS A EVALUAR	SI	A VECES	NO
1	Demuestro actitudes positivas frente a las adversidades.			
2	Me acepto y me quiero como soy.			
3	Siento que soy una persona valiosa.			
4	Me siento feliz cuando mis compañeros ganan o consiguen sus logros.			
5	Acompaño y cuido a mi compañero cuando siente tristeza o miedo.			
6	Me comprometo a participar activamente con mis opiniones para enriquecer el trabajo grupal.			
7	Cuando me relaciono con mis compañeros mantengo la calma y la alegría a pesar de mis problemas.			
8	Cuando tengo problemas, me calmo realizando actividades que me gustan.			
9	Pienso en soluciones pasadas y las transformo tomando en cuenta mis nuevas ideas.			
10	Utilizo una nueva solución que me ayude a enfrentar el problema.			

11	Pienso y analizo el problema, antes de tomar una decisión.			
12	Tengo la libertad de opinar lo que pienso sin ser obligado.			
13	Soy entusiasta y confío en mis fortalezas para solucionar los problemas.			
14	Cuando pierdo en algo que me gusta hacer, mantengo la calma y sé que puedo mejorar la próxima vez.			
15	Doy alguna solución cuando me enfrento a un problema.			
16	Cuando converso con mi compañero(a), me doy cuenta de sus sentimientos.			
17	Cuando observo la expresión del rostro de mi compañero(a), puedo ver las emociones que está sintiendo.			
18	Frente a un problema, suelo hacer comentarios divertidos sin ofender a los demás.			
19	Cuando veo triste a mis amigos(as) les ánimo contándoles anécdotas divertidas a pesar de mis dificultades.			
20	Cuando tengo problema pienso como resolverlo.			
21	Me doy cuenta cómo resolví anteriormente un problema similar para solucionar un nuevo problema.			
22	Tomo un tiempo para pensar y crear diversas soluciones cuando tengo un problema.			
23	Mis compañeros confían en mí y me quieren.			
24	Mis padres me aman y corrigen mis errores con cariño.			
25	Me relaciono fácilmente cuando formamos grupos de trabajo.			
26	Establezco vínculos de amistad y respeto con mis compañeros de equipo.			
27	Respeto las ideas y opiniones de mis compañeros porque sé que todos tenemos diferentes modos de pensar.			
28	Entiendo que todos tenemos modos diferentes de expresar nuestras emociones.			
29	Busco opiniones en otras personas para enfrentar el problema y resolverlo.			
30	Mi profesor(a) me escucha y me valora.			
31	Cuando considero que algo no está bien, opino o pido explicaciones.			
32	Cuando enfrento un problema difícil, sé que cuento con personas que me apoyarán.			
33	Expreso con rapidez ideas de solución ante un problema presentado.			
34	Planteo soluciones sin la necesidad que alguien me exija.			

PUNTAJE: _____ **NIVEL:** _____

Anexo 3. Cuestionario de efectividad del Programa JUCARE



CUESTIONARIO DE EFECTIVIDAD DEL PROGRAMA JUCARE

¡Hola! Gracias por participar en este programa. Nos gustaría conocer tu opinión para poder mejorar en el futuro. Por favor, responde con honestidad a las siguientes preguntas:

1. Nombres y Apellidos

2. ¿Qué tanto te gustó el taller?

- a) Me encantó
- b) Estuvo bien
- c) No me gustó

3. ¿Qué fue lo que más te gusto del programa? (Puedes elegir más de una opción)

- a) Los juegos
- b) Las canciones que compusiste
- c) Las reflexiones
- d) Otra (especifica): _____

4. ¿Aprendiste algo nuevo o interesante en el programa?

- a) Sí, muchas cosas
- b) Sí, algunas cosas
- c) No, no aprendí nada nuevo

5. ¿Te sentiste cómodo(a) participando en las actividades?

- a) Siempre me sentí cómodo(a)
- b) A veces me sentí cómodo(a)
- c) No me sentí cómodo(a)

6. ¿Cómo te sentiste durante las actividades de juego?

- a) Divertido(a)
- b) Aburrido(a)
- c) Emocionado(a)
- d) Nervioso(a)
- e) Otra (especifica): _____

7. ¿Te gustó crear tus propias canciones?

- a) ¡Sí, me encantó!
- b) Estuvo bien
- c) No me gustó

8. ¿Te gustaría participar en más programas como este en el futuro?

- a) ¡Sí, me encantaría!
- b) No estoy seguro(a)

9. ¿Tienes alguna sugerencia para mejorar este programa?

10. ¿Qué más te gustaría decirnos sobre tu experiencia en el programa?

¡Gracias por tu tiempo y tus respuestas! Tu opinión es muy valiosa para nosotras. Si tienes algo más que te gustaría compartir ¡no dudes en decírnosla!

Anexo 4. Confiabilidad del cuestionario de la resiliencia

Estadísticas de fiabilidad de la resiliencia

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,905	34
Estadísticas de total de elemento	
	Alfa de Cronbach de cada elemento
P1	,894
P2	,894
P3	,804
P4	,894
P4	,894
P5	,894
P6	,894
P7	,894
P8	,804
P9	,894
P10	,894
P11	,894
P12	,894
P13	,894
P14	,894
P15	,804
P16	,894
P17	,894
P18	,894
P19	,894
P20	,894
P21	,804
P22	,894
P23	,894
P24	,894
P25	,894
P26	,894
P27	,894
P28	,894
P29	,804
P30	,894
P31	,894
P32	,894
P33	,894
P34	,894

La fiabilidad del cuestionario, reportó que los ítems que responden a la variable de la resiliencia mostraron muy buena similitud o consistencia interna. Pues el índice del Alfa de Cronbach resultó 0,905. Por lo tanto, existe evidencia suficiente, de una muy buena aceptación del cuestionario.

Anexo 5. Prueba de normalidad del cuestionario de la resiliencia

Prueba de normalidad de la resiliencia antes y después

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	p
Resiliencia Pre	,966	25	,596
Resiliencia Post	,791	25	,000

Anexo 6. Fichas de juicios de expertos

Se contó con la orientación de 4 expertos en el área, quienes ofrecieron su opinión para asegurar que el instrumento cumpla con los criterios necesarios.



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1. Título del Proyecto

Programa JUCARE para fortalecer la resiliencia en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.

2. Investigadores

- ✓ Cueva Rodriguez Jael Eunice
- ✓ Sanchez Balta Margarita Noemi

3. Objetivo General

Demostrar que el programa JUCARE fortalece la resiliencia en los estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 88025 de Chimbote – 2023.

4. Características de la población

Estudiantes de la Institución Educativa N°88025 entre las edades de 10 a 11 años, pertenecientes al 5to grado de educación primaria, de nivel socioeconómico bajo y presentan dificultades en el campo emocional.

5. Tamaño de la muestra

La muestra intencional, no probabilística constituida por 25 estudiantes, 15 mujeres y 10 hombres del 5to grado “C” de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 88025.

6. Denominación del instrumento

Cuestionario para medir el nivel de resiliencia

II. DATOS DEL EXPERTO

1. Apellidos y nombres

Estrada Cadillo Sonia Gladys

2. Profesión y/o grado académico

Psicología-Lic. C.Ps.P. N° 49109

3. Institución donde labora

DEMUNA de Coishco

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								
				Redacción clara y precisa		Coherencia con la variable		Coherencia con las dimensiones		Coherencia con los indicadores		OBSERVACIONES
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
RESILIENCIA	Autoestima	Siente confianza en sí mismo.	Demuestro actitudes positivas frente a las adversidades.	X		X		X		X		
			Me acepto y me quiero como soy.	X		X		X		X		
			Siento que soy una persona valiosa.	X		X		X		X		
		Se siente amado y respetado.	Mis compañeros confían en mí y me quieren.	X		X		X		X		
			Mis padres me aman y corrigen mis errores con cariño.	X		X		X		X		
			Mi profesor (a) me escucha y me valora.	X		X		X		X		
		Muestra seguridad ante circunstancias dolorosas.	Soy entusiasta y confié en mis fortalezas para solucionar los problemas.	X		X		X		X		
			Cuando pierdo en algo que me gusta hacer, mantengo la calma y sé que puedo mejorar la próxima vez.	X		X		X		X		
			Cuando enfrente un problema difícil, sé que cuento con personas que me apoyarán.	X		X		X		X		
	Empatía	Percibe los sentimientos y emociones de los demás	Cuando converso con mi compañero(a), me doy cuenta de sus sentimientos.	X		X		X		X		
Cuando observo la expresión del rostro de mi compañero(a), puedo ver las emociones que está sintiendo.			X		X		X		X			

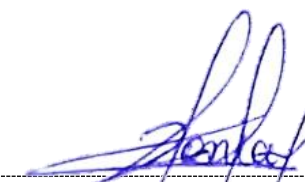
		Comprende las emociones y sentimientos que tienen sus compañeros.	Respeto las ideas y opiniones de mis compañeros porque sé que todos tenemos diferentes modos de pensar.	X		X		X		X		
			Entiendo que todos tenemos modos diferentes de expresar nuestras emociones.	X		X		X		X		
		Comparte las emociones y sentimientos que tienen las personas de su entorno.	Me siento feliz cuando mis compañeros ganan o consiguen sus logros.	X		X		X		X		
			Acompaño y cuido a mi compañero cuando siente tristeza o miedo.	X		X		X		X		
	Autonomía	Busca alternativas de solución para resolver un problema.	Cuando tengo un problema pienso como resolverlo.	X		X		X		X		
			Me doy cuenta de cómo resolví anteriormente un problema similar para solucionar un nuevo problema.	X		X		X		X		
			Busco opiniones en otras personas para enfrentar el problema y resolverlo.									
		Toma decisiones personales por iniciativa propia.	Pienso y analizo el problema, antes de tomar una decisión.	X		X		X		X		
			Tengo la libertad de opinar lo que pienso sin ser obligado.	X		X		X		X		
			Cuando considero que algo no está bien, opino o pido explicaciones.	X		X		X		X		
		Participa voluntariamente en equipos de trabajo.	Me relaciono fácilmente cuando formamos grupos de trabajo.	X		X		X		X		
			Establezco vínculos de amistad y respeto con mis compañeros de equipo.	X		X		X		X		
			Me comprometo a participar activamente con mis opiniones para enriquecer el trabajo grupal.	X		X		X		X		
		Humor	Mantiene el buen ánimo a pesar de las dificultades.	Cuando me relaciono con mis compañeros mantengo la calma y la alegría a pesar de mis problemas.	X		X		X		X	
Cuando tengo problemas, me calmo realizando actividades que me gustan.	X				X		X		X			

		Mantiene una actitud divertida a pesar de tener dificultades.	Frente a un problema, suelo hacer comentarios divertidos sin ofender a los demás.	X		X		X		X		
		Cuando veo triste a mis amigos(as) les ánimo contándoles anécdotas divertidas a pesar de mis dificultades.										
	Creatividad	Imagina cosas nuevas para solucionar sus problemas.	Tomo un tiempo para pensar y crear diversas soluciones cuando tengo un problema.	X		X		X		X		
			Doy alguna solución cuando me enfrento a un problema.	X		X		X		X		
		Muestra originalidad en la búsqueda de soluciones.	Pienso en soluciones pasadas y las transformo tomando en cuenta mis nuevas ideas.	X		X		X		X		
			Utilizo una nueva solución que me ayude a enfrentar el problema.	X		X		X		X		
		Demuestra espontaneidad al expresar ideas de solución.	Expreso con rapidez ideas de solución ante un problema presentado.	X		X		X		X		
			Planteo soluciones sin la necesidad que alguien me exija.	X		X		X		X		

OPINION DE LA APLICABILIDAD:

Apto para aplicarse.

Nuevo Chimbote, 21 de junio de 2023



Lic. Estrada Cadillo Sonia Gladys
Psicóloga

C.Ps.P. N° 49109

DNI: 32919386



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1. Título del Proyecto

Programa JUCARE para fortalecer la resiliencia en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.

2. Investigadores

- ✓ Cueva Rodriguez Jael Eunice
- ✓ Sanchez Balta Margarita Noemi

3. Objetivo General

Demostrar que el programa JUCARE fortalece la resiliencia en los estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 88025 de Chimbote – 2023.

4. Características de la población

Estudiantes de la Institución Educativa N°88025 entre las edades de 10 a 11 años, pertenecientes al 5to grado de educación primaria, de nivel socioeconómico bajo y presentan dificultades en el campo emocional.

5. Tamaño de la muestra

La muestra intencional, no probabilística constituida por 25 estudiantes, 15 mujeres y 10 hombres del 5to grado “C” de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 88025.

6. Denominación del instrumento

Cuestionario para medir el nivel de resiliencia

II. DATOS DEL EXPERTO

1. Apellidos y nombres

Pérez Reyna Fiorela Rubeli

2. Profesión y/o grado académico

Psicología-Lic. C.Ps.P. N° 18836

3. Institución donde labora

Programa Nacional Aurora - CEM CIA Alto Perú

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								
				Redacción clara y precisa		Coherencia con la variable		Coherencia con las dimensiones		Coherencia con los indicadores		OBSERVACIONES
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
RESILIENCIA	Autoestima	Siente confianza en sí mismo.	Demuestro actitudes positivas frente a las adversidades.	X		X		X		X		
			Me acepto y me quiero como soy.	X		X		X		X		
			Siento que soy una persona valiosa.	X		X		X		X		
		Se siente amado y respetado.	Mis compañeros confían en mí y me quieren.	X		X		X		X		
			Mis padres me aman y corrigen mis errores con cariño.	X		X		X		X		
			Mi profesor (a) me escucha y me valora.	X		X		X		X		
		Muestra seguridad ante circunstancias dolorosas.	Soy entusiasta y confié en mis fortalezas para solucionar los problemas.	X		X		X		X		
			Cuando pierdo en algo que me gusta hacer, mantengo la calma y sé que puedo mejorar la próxima vez.	X		X		X		X		
			Cuando enfrento un problema difícil, sé que cuento con personas que me apoyarán.	X		X		X		X		
	Empatía	Percibe los sentimientos y emociones de los demás	Cuando converso con mi compañero(a), me doy cuenta de sus sentimientos.	X		X		X		X		
			Cuando observo la expresión del rostro de mi compañero(a), puedo ver las emociones que está sintiendo.	X		X		X		X		

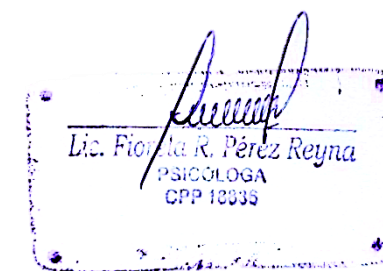
		Comprende las emociones y sentimientos que tienen sus compañeros.	Respeto las ideas y opiniones de mis compañeros porque sé que todos tenemos diferentes modos de pensar.	X		X		X		X		
			Entiendo que todos tenemos modos diferentes de expresar nuestras emociones.	X		X		X		X		
		Comparte las emociones y sentimientos que tienen las personas de su entorno.	Me siento feliz cuando mis compañeros ganan o consiguen sus logros.	X		X		X		X		
			Acompaño y cuido a mi compañero cuando siente tristeza o miedo.	X		X		X		X		
	Autonomía	Busca alternativas de solución para resolver un problema.	Cuando tengo un problema pienso como resolverlo.	X		X		X		X		
			Me doy cuenta de cómo resolví anteriormente un problema similar para solucionar un nuevo problema.	X		X		X		X		
			Busco opiniones en otras personas para enfrentar el problema y resolverlo.									
		Toma decisiones personales por iniciativa propia.	Pienso y analizo el problema, antes de tomar una decisión.	X		X		X		X		
			Tengo la libertad de opinar lo que pienso sin ser obligado.	X		X		X		X		
			Cuando considero que algo no está bien, opino o pido explicaciones.	X		X		X		X		
		Participa voluntariamente en equipos de trabajo.	Me relaciono fácilmente cuando formamos grupos de trabajo.	X		X		X		X		
			Establezco vínculos de amistad y respeto con mis compañeros de equipo.	X		X		X		X		
			Me comprometo a participar activamente con mis opiniones para enriquecer el trabajo grupal.	X		X		X		X		
		Humor	Mantiene el buen ánimo a pesar de las dificultades.	Cuando me relaciono con mis compañeros mantengo la calma y la alegría a pesar de mis problemas.	X		X		X		X	
Cuando tengo problemas, me calmo realizando actividades que me gustan.	X				X		X		X			

		Mantiene una actitud divertida a pesar de tener dificultades.	Frente a un problema, suelo hacer comentarios divertidos sin ofender a los demás.	X		X		X		X			
		Cuando veo triste a mis amigos(as) les ánimo contándoles anécdotas divertidas a pesar de mis dificultades.											
	Creatividad	Imagina cosas nuevas para solucionar sus problemas.	Tomo un tiempo para pensar y crear diversas soluciones cuando tengo un problema.		X		X		X		X		
			Doy alguna solución cuando me enfrento a un problema.		X		X		X		X		
		Muestra originalidad en la búsqueda de soluciones.	Pienso en soluciones pasadas y las transformo tomando en cuenta mis nuevas ideas.		X		X		X		X		
			Utilizo una nueva solución que me ayude a enfrentar el problema.		X		X		X		X		
		Demuestra espontaneidad al expresar ideas de solución.	Expreso con rapidez ideas de solución ante un problema presentado.		X		X		X		X		
			Planteo soluciones sin la necesidad que alguien me exija.		X		X		X		X		

OPINION DE LA APLICABILIDAD:

Apto para aplicarse.

Nuevo Chimbote, 21 de junio de 2023



DNI: 43472981



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1. Título del Proyecto

Programa JUCARE para fortalecer la resiliencia en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.

2. Investigadores

- ✓ Cueva Rodriguez Jael Eunice
- ✓ Sanchez Balta Margarita Noemi

3. Objetivo General

Demostrar que el programa JUCARE fortalece la resiliencia en los estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 88025 de Chimbote – 2023.

4. Características de la población

Estudiantes de la Institución Educativa N°88025 entre las edades de 10 a 11 años, pertenecientes al 5to grado de educación primaria, de nivel socioeconómico bajo y presentan dificultades en el campo emocional.

5. Tamaño de la muestra

La muestra intencional, no probabilística constituida por 25 estudiantes, 15 mujeres y 10 hombres del 5to grado “C” de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 88025.

6. Denominación del instrumento

Cuestionario para medir el nivel de resiliencia

II. DATOS DEL EXPERTO

1. Apellidos y nombres

Paredes Gavidia Saúl Edgar

2. Profesión y/o grado académico

Doctor en Educación

3. Institución donde labora

Universidad Nacional del Santa

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								
				Redacción clara y precisa		Coherencia con la variable		Coherencia con las dimensiones		Coherencia con los indicadores		OBSERVACIONES
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
RESILIENCIA	Autoestima	Siente confianza en sí mismo.	Demuestro actitudes positivas frente a las adversidades.	X		X		X		X		
			Me acepto y me quiero como soy.	X		X		X		X		
			Siento que soy una persona valiosa.	X		X		X		X		
		Se siente amado y respetado.	Mis compañeros confían en mí y me quieren.	X		X		X		X		
			Mis padres me aman y corrigen mis errores con cariño.	X		X		X		X		
			Mi profesor (a) me escucha y me valora.	X		X		X		X		
		Muestra seguridad ante circunstancias dolorosas.	Soy entusiasta y confié en mis fortalezas para solucionar los problemas.	X		X		X		X		
			Cuando pierdo en algo que me gusta hacer, mantengo la calma y sé que puedo mejorar la próxima vez.	X		X		X		X		
			Cuando enfrente un problema difícil, sé que cuento con personas que me apoyarán.	X		X		X		X		
	Empatía	Percibe los sentimientos y emociones de los demás	Cuando converso con mi compañero(a), me doy cuenta de sus sentimientos.	X		X		X		X		
Cuando observo la expresión del rostro de mi compañero(a), puedo ver las emociones que está sintiendo.			X		X		X		X			

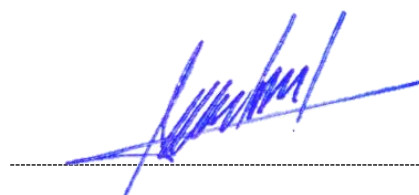
		Comprende las emociones y sentimientos que tienen sus compañeros.	Respeto las ideas y opiniones de mis compañeros porque sé que todos tenemos diferentes modos de pensar.	X		X		X		X		
			Entiendo que todos tenemos modos diferentes de expresar nuestras emociones.	X		X		X		X		
		Comparte las emociones y sentimientos que tienen las personas de su entorno.	Me siento feliz cuando mis compañeros ganan o consiguen sus logros.	X		X		X		X		
			Acompaño y cuido a mi compañero cuando siente tristeza o miedo.	X		X		X		X		
	Autonomía	Busca alternativas de solución para resolver un problema.	Cuando tengo un problema pienso como resolverlo.	X		X		X		X		
			Me doy cuenta de cómo resolví anteriormente un problema similar para solucionar un nuevo problema.	X		X		X		X		
			Busco opiniones en otras personas para enfrentar el problema y resolverlo.									
		Toma decisiones personales por iniciativa propia.	Pienso y analizo el problema, antes de tomar una decisión.	X		X		X		X		
			Tengo la libertad de opinar lo que pienso sin ser obligado.	X		X		X		X		
			Cuando considero que algo no está bien, opino o pido explicaciones.	X		X		X		X		
		Participa voluntariamente en equipos de trabajo.	Me relaciono fácilmente cuando formamos grupos de trabajo.	X		X		X		X		
			Establezco vínculos de amistad y respeto con mis compañeros de equipo.	X		X		X		X		
			Me comprometo a participar activamente con mis opiniones para enriquecer el trabajo grupal.	X		X		X		X		
		Humor	Mantiene el buen ánimo a pesar de las dificultades.	Cuando me relaciono con mis compañeros mantengo la calma y la alegría a pesar de mis problemas.	X		X		X		X	
Cuando tengo problemas, me calmo realizando actividades que me gustan.	X				X		X		X			

		Mantiene una actitud divertida a pesar de tener dificultades.	Frente a un problema, suelo hacer comentarios divertidos sin ofender a los demás.	X		X		X		X		
		Cuando veo triste a mis amigos(as) les ánimo contándoles anécdotas divertidas a pesar de mis dificultades.										
	Creatividad	Imagina cosas nuevas para solucionar sus problemas.	Tomo un tiempo para pensar y crear diversas soluciones cuando tengo un problema.	X		X		X		X		
			Doy alguna solución cuando me enfrento a un problema.	X		X		X		X		
		Muestra originalidad en la búsqueda de soluciones.	Pienso en soluciones pasadas y las transformo tomando en cuenta mis nuevas ideas.	X		X		X		X		
			Utilizo una nueva solución que me ayude a enfrentar el problema.	X		X		X		X		
		Demuestra espontaneidad al expresar ideas de solución.	Expreso con rapidez ideas de solución ante un problema presentado.	X		X		X		X		
			Planteo soluciones sin la necesidad que alguien me exija.	X		X		X		X		

OPINION DE LA APLICABILIDAD:

Bueno.

Nuevo Chimbote, 21 de junio de 2023



Dr. Paredes Gavidia Saúl Edgar
DNI: 32919386
ORCID: 0000-00034533-6176



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1. Título del Proyecto

Programa JUCARE para fortalecer la resiliencia en estudiantes de primaria, Institución Educativa N° 88025, Coishco – 2023.

2. Investigadores

- ✓ Cueva Rodriguez Jael Eunice
- ✓ Sanchez Balta Margarita Noemi

3. Objetivo General

Demostrar que el programa JUCARE fortalece la resiliencia en los estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 88025 de Chimbote – 2023.

4. Características de la población

Estudiantes de la Institución Educativa N°88025 entre las edades de 10 a 11 años, pertenecientes al 5to grado de educación primaria, de nivel socioeconómico bajo y presentan dificultades en el campo emocional.

5. Tamaño de la muestra

La muestra intencional, no probabilística constituida por 25 estudiantes, 15 mujeres y 10 hombres del 5to grado “C” de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 88025.

6. Denominación del instrumento

Cuestionario para medir el nivel de resiliencia

II. DATOS DEL EXPERTO

1. Apellidos y nombres

Sanchez Rosales Roxana Elizabeth

2. Profesión y/o grado académico

Magister en Docencia y Gestión Educativa

3. Institución donde labora

Institución Educativa Experimental de la UNS.

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								
				Redacción clara y precisa		Coherencia con la variable		Coherencia con las dimensiones		Coherencia con los indicadores		OBSERVACIONES
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
RESILIENCIA	Autoestima	Siente confianza en sí mismo.	Demuestro actitudes positivas frente a las adversidades.	X		X		X		X		
			Me acepto y me quiero como soy.	X		X		X		X		
			Siento que soy una persona valiosa.	X		X		X		X		
		Se siente amado y respetado.	Mis compañeros confían en mí y me quieren.	X		X		X		X		
			Mis padres me aman y corrigen mis errores con cariño.	X		X		X		X		
			Mi profesor (a) me escucha y me valora.	X		X		X		X		
		Muestra seguridad ante circunstancias dolorosas.	Soy entusiasta y confié en mis fortalezas para solucionar los problemas.	X		X		X		X		
			Cuando pierdo en algo que me gusta hacer, mantengo la calma y sé que puedo mejorar la próxima vez.	X		X		X		X		
			Cuando enfrente un problema difícil, sé que cuento con personas que me apoyarán.	X		X		X		X		
	Empatía	Percibe los sentimientos y emociones de los demás	Cuando converso con mi compañero(a), me doy cuenta de sus sentimientos.	X		X		X		X		
			Cuando observo la expresión del rostro de mi compañero(a), puedo ver las emociones que está sintiendo.	X		X		X		X		

		Comprende las emociones y sentimientos que tienen sus compañeros.	Respeto las ideas y opiniones de mis compañeros porque sé que todos tenemos diferentes modos de pensar.	X		X		X		X		
			Entiendo que todos tenemos modos diferentes de expresar nuestras emociones.	X		X		X		X		
		Comparte las emociones y sentimientos que tienen las personas de su entorno.	Me siento feliz cuando mis compañeros ganan o consiguen sus logros.	X		X		X		X		
			Acompaño y cuido a mi compañero cuando siente tristeza o miedo.	X		X		X		X		
	Autonomía	Busca alternativas de solución para resolver un problema.	Cuando tengo un problema pienso como resolverlo.	X		X		X		X		
			Me doy cuenta de cómo resolví anteriormente un problema similar para solucionar un nuevo problema.	X		X		X		X		
			Busco opiniones en otras personas para enfrentar el problema y resolverlo.									
		Toma decisiones personales por iniciativa propia.	Pienso y analizo el problema, antes de tomar una decisión.	X		X		X		X		
			Tengo la libertad de opinar lo que pienso sin ser obligado.	X		X		X		X		
			Cuando considero que algo no está bien, opino o pido explicaciones.	X		X		X		X		
		Participa voluntariamente en equipos de trabajo.	Me relaciono fácilmente cuando formamos grupos de trabajo.	X		X		X		X		
			Establezco vínculos de amistad y respeto con mis compañeros de equipo.	X		X		X		X		
			Me comprometo a participar activamente con mis opiniones para enriquecer el trabajo grupal.	X		X		X		X		
		Humor	Mantiene el buen ánimo a pesar de las dificultades.	Cuando me relaciono con mis compañeros mantengo la calma y la alegría a pesar de mis problemas.	X		X		X		X	
Cuando tengo problemas, me calmo realizando actividades que me gustan.	X				X		X		X			

		Mantiene una actitud divertida a pesar de tener dificultades.	Frente a un problema, suelo hacer comentarios divertidos sin ofender a los demás.	X		X		X		X			
		Cuando veo triste a mis amigos(as) les ánimo contándoles anécdotas divertidas a pesar de mis dificultades.											
	Creatividad	Imagina cosas nuevas para solucionar sus problemas.	Tomo un tiempo para pensar y crear diversas soluciones cuando tengo un problema.		X		X		X		X		
			Doy alguna solución cuando me enfrento a un problema.		X		X		X		X		
		Muestra originalidad en la búsqueda de soluciones.	Pienso en soluciones pasadas y las transformo tomando en cuenta mis nuevas ideas.		X		X		X		X		
			Utilizo una nueva solución que me ayude a enfrentar el problema.		X		X		X		X		
		Demuestra espontaneidad al expresar ideas de solución.	Expreso con rapidez ideas de solución ante un problema presentado.		X		X		X		X		
			Planteo soluciones sin la necesidad que alguien me exija.		X		X		X		X		

OPINION DE LA APLICABILIDAD:

.....
Listo para aplicarse.

Nuevo Chimbote, 21 de junio de 2023



.....
Mg. Sanchez Rosales Roxana Elizabeth

DNI: 40001002

Anexo 7. Programa JUCARE

1. DATOS GENERALES

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° 88025 Ramón Castilla
- 1.2. LUGAR** : Jr. Ancash 370, Coishco 0281
- 1.3. TIPO DE I.E.** : Polidocente
- 1.4. CICLO/GRADO/SECCIÓN** : V / 5to / “C”
- 1.5. N° ESTUDIANTES** : 25
- 1.6. PROFESORA DE AULA** : Yovana Morales Mantilla
- 1.7. DIRECTOR** : José Ruiz Rosales
- 1.8. TESISISTAS** : Jael Eunice Cueva Rodriguez
Margarita Noemi Sanchez Balta
- 1.9. TEMPORALIZACIÓN** : 22 horas pedagógicas y 30 minutos

2. JUSTIFICACIÓN

A lo largo de nuestras vidas, vivimos situaciones adversas que ponen en riesgo el lado emocional de nuestros niños y niñas; motivo por el cual no le permite desenvolverse activamente en la escuela, familia y sociedad. Por ende, surge el programa JUCARE ante la necesidad de fortalecer la resiliencia en los estudiantes frente a situaciones difíciles. Según Grotberg (1995) afirma que la resiliencia es la capacidad del ser humano para enfrentar situaciones difíciles de la vida, y convertirlas en metas de superación.

Este programa permitió fortalecer la autoestima, empatía, autonomía, humor y creatividad, contribuyendo al aumento del nivel de resiliencia en los estudiantes. En este sentido Salgado (2005) menciona que la resiliencia se presenta a través de factores

personales, que ayudan a las personas a desarrollar estrategias de afrontamiento, para hacer frente a situaciones difíciles de la vida cotidiana, los cuales son: autoestima, empatía, autonomía, humor y creatividad. Asimismo, desarrollar la capacidad resiliente fue fundamental para cada estudiante, ya que les permitió enfrentar situaciones que pusieron a prueba su grado de resiliencia.

En este contexto, el programa JUCARE tuvo como objetivo generar un cambio positivo en la vida académica, familiar y social de los estudiantes, permitiéndoles sobresalir ante los problemas y desafíos que se presentan día a día.

Además, este programa proporcionó a los docentes una estrategia didáctica para fortalecer la resiliencia en sus estudiantes, la cual contribuyó a su desarrollo emocional.

3. OBJETIVOS

3.1.1 Objetivo general

Ejecutar el programa JUCARE a través de actividades planificadas basadas en el juego, el canto y la reflexión para niños de 5to grado de Primaria, Institución educativa N° 88025, Coishco -2023

3.1.2 Objetivos específicos

- Diseñar las sesiones del programa JUCARE.
- Sensibilizar a los estudiantes sobre el programa JUCARE.
- Aplicar las sesiones del programa JUCARE basado en estrategias de juego, canto y reflexión.
- Conocer el grado de efectividad del programa JUCARE.

4. FUNDAMENTACIÓN

El programa JUCARE está fundamentado en teorías que explican la importancia de emplear el juego, el canto y la reflexión para fortalecer la resiliencia. Estas teorías y un método son los siguientes:

4.1. Fundamento psicológico

4.1.1. Jugar

A. Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget

En esta teoría el juego es esencial, ya que actúa como una herramienta vital para el aprendizaje y el desarrollo en cada etapa del crecimiento de los niños. Tal como lo afirma Piaget (1962), el juego es fundamental para el desarrollo cognitivo de los niños porque les permite aprender y adaptarse a nuevas cosas, practicar destrezas y resolver problemas de forma lúdica. También juega un papel importante en el desarrollo social y emocional de los niños, ya que les permite interactuar y controlar sus emociones.

B. Teoría sociocultural de Lev Vygotsky

El juego desempeña un papel principal en el desarrollo infantil, ya que facilita que los niños obtengan y perfeccionen sus habilidades cognitivas y sociales. Así como lo menciona Vygotsky (1978), el juego es una herramienta sociocultural esencial que promueve el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Los niños no solo experimentan y exploran su entorno a través del juego, sino que también desarrollan habilidades primordiales como la atención, la memoria y el pensamiento abstracto.

4.1.2. Cantar

A. Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner

Cantar brinda a los niños la oportunidad de expresar y procesar sus emociones de manera constructiva, lo que les ayuda a manejar el estrés y la ansiedad. Además, que al participar en actividades musicales les puede servir como una forma de liberar sus emociones acumuladas, contribuyendo a que se sientan mejor. Tal como menciona Gardner (1993), el canto no solo promueve el desarrollo de habilidades musicales en los estudiantes, sino que también tiene un impacto positivo en su crecimiento emocional, al fomentar la autoexpresión, el control emocional y las relaciones sociales. Además, que, a través del canto, los niños pueden experimentar y expresar una amplia variedad de emociones, desde la alegría hasta la tristeza.

B. Teoría de la co-regulación emocional a través del canto de Torres

En esta teoría, Torres (2016) menciona que cantar brinda a los niños una forma efectiva de expresar y manejar sus emociones, lo que resulta especialmente importante para su desarrollo. Al hacerlo, no solo canalizan sus sentimientos de manera sana, sino que también mejoran sus habilidades de comunicación, lo que les ayuda a formar vínculos más profundos y significativos con los demás.

4.1.3. Reflexionar

A. Teoría sociocultural de Lev Vygotsky

La reflexión ayuda a los estudiantes a analizar y evaluar críticamente lo que han aprendido, integrando ese conocimiento en su memoria y habilidades cognitivas. Este proceso les permite enfrentar adversidades de forma positiva al proporcionarles herramientas para resolver problemas, adaptarse a nuevas circunstancias y aplicar lo aprendido en contextos distintos. De este modo, desarrollar la capacidad de reflexión

no solo mejora el aprendizaje, sino también fortalece la habilidad de los estudiantes para afrontar desafíos con actitud constructiva. Tal como menciona Vygotsky (1934), la reflexión es importante para el aprendizaje de los niños porque les permite comprender y asimilar lo que aprenden. Es decir, al reflexionar pueden transformar lo que han aprendido en habilidades útiles que pueden aplicar en diversas situaciones de su vida diaria. En cuanto al entorno escolar, permite a los estudiantes pensar de manera crítica, analizar y guardar de manera efectiva lo que han aprendido.

B. Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner

En esta teoría, Bruner (1990) manifiesta que la reflexión es una herramienta esencial para desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de interpretar el mundo, contribuyendo tanto al crecimiento cognitivo como emocional. Es decir que reflexionar no solo facilita el aprendizaje, sino que también ayuda a los niños a regular sus emociones, permitiéndoles comprender de manera más profunda las situaciones vividas.

4.2. Fundamento social

4.2.1. Jugar

A. Teoría del juego en la cultura de Huizinga

El juego es un elemento clave en el desarrollo social de los niños, ya que promueve la socialización y la creación de vínculos interpersonales. Además, que, a través del juego, los niños asimilan normas y valores sociales, aprenden a negociar y a resolver conflictos, y cultivan habilidades esenciales como la comunicación y la empatía. Tal como menciona Huizinga (1938), el juego es un elemento esencial de la cultura humana y del aprendizaje, ya que ayuda a las personas a aprender reglas, roles y normas de comportamiento que les permiten desenvolverse adecuadamente en la

sociedad. Además, enriquece el proceso de enseñanza, logrando que el aprendizaje sea más atractivo y relevante para los estudiantes.

B. Teoría del proceso de civilización de Norbert

En esta teoría, Norbert (1939) manifiesta que el juego ayuda a internalizar normas y valores sociales, promoviendo el autocontrol. Además, facilita que los estudiantes se preparen para tener una mejor interacción y adaptación en la sociedad.

4.2.2. Cantar

A. Teoría del canto de Durkheim

Cantar en grupo potencia la cohesión y el sentido de pertenencia dentro de una comunidad. Al unirse en esta actividad, las personas no solo comparten sus emociones, sino que también fortalecen los vínculos que las unen, creando así un profundo sentimiento de unidad y solidaridad. Tal como manifiesta Durkheim (1902), cantar en la infancia no solo permite a los estudiantes expresar sus emociones de forma saludable, sino que también les ofrece la oportunidad de experimentar un profundo sentido de pertenencia y conexión con sus compañeros. A través del canto, los niños desarrollan destrezas para colaborar y sentirse parte de un grupo.

B. Teoría del canto de Willaime

En esta teoría, Willaime (1997) menciona que el canto es una herramienta muy útil en la educación, ya que fomenta la unión entre los estudiantes y provoca una identidad compartida dentro del grupo. Al cantar juntos, los alumnos no solo aumentan sus habilidades musicales, sino que también fortalecen su sentido de pertenencia y su capacidad de colaborar entre ellos.

4.2.3. Reflexionar

A. Teoría de la sociología de la infancia de Mayall

La reflexión ayuda a los niños a distinguir y entender sus experiencias sociales, así como a procesar sus emociones. Esta práctica es fundamental para su crecimiento como individuos activos en su propio aprendizaje y en la comprensión del entorno social que los rodea. Tal como menciona Mayall (1994), reflexionar permite a los niños desarrollar una comprensión más profunda de su entorno social, al mismo tiempo, fortalece su identidad y autonomía. Además, la reflexión es vital en el proceso de aprendizaje ya que ayuda a los estudiantes a tomar conciencia de sus experiencias sociales, a gestionar sus sentimientos y a construir una visión más detallada y crítica de su entorno.

B. Teoría de la construcción social infantil de Qvortrup

En esta teoría, Qvortrup (1994) afirma que reflexionar sobre las experiencias sociales permite a los niños comprender su entorno y su rol dentro de la sociedad. Además, mediante este proceso, los niños no solo adquieren conocimientos, sino que también construyen una identidad social más consolidada. Esto les permite entender mejor quiénes son y cómo se relacionan con los demás, lo cual es fundamental para su desarrollo y participación activa en la comunidad.

4.3. Fundamento antropológico

4.3.1. Jugar

A. Teoría estructuralista de Lévi

Mediante el juego, los niños tienen la oportunidad de aprender sobre normas, valores y roles sociales, lo que les ayuda a entender mejor cómo interactuar

con los demás. Esta experiencia les brinda un marco de referencia para enfrentar diversos desafíos y situaciones difíciles en su vida cotidiana. Tal como menciona Lévi (1966), los niños, al jugar, no solo participan en actividades lúdicas, sino que también desarrollan habilidades fundamentales para la convivencia, como la empatía, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo. Además, al internalizar e imitar las normas y valores de su entorno social, logran integrarse mejor y comprender de forma más efectiva el mundo que los rodea.

B. Teoría de aprendizaje cultural de Mead

En esta teoría, Mead (1928) manifiesta que el juego es un elemento esencial para que los niños aprendan sobre su cultura y la forma en que la sociedad espera que se comporten, es decir que les ayuda a integrarse y socializar de manera más significativa en su comunidad. Además, al jugar los niños aprenden a adaptarse a distintas situaciones y a enfrentar desafíos, lo que les permite desarrollar habilidades para recuperarse ante las dificultades que puedan existir en su entorno.

4.3.2. Cantar

A. Teoría de la etnomusicología de Nettl

Mediante la música, los niños no solo tienen la oportunidad de expresar y regular sus emociones, sino que también desarrollan un sentido de identidad y pertenencia a su comunidad. Esta práctica les permite afrontar situaciones retadoras y les ayuda a encontrar apoyo en su entorno social, fortaleciendo así sus lazos con los demás. Tal como afirma Nettl (2005), la música y el canto son primordiales para la socialización y el aprendizaje cultural. Estos elementos permiten a las personas integrarse en sus comunidades, expresar y gestionar sus sentimientos, y cultivar un sentido de identidad y pertenencia. En este contexto, el canto desempeña un papel

importante en la enseñanza y el aprendizaje, ya que favorece la expresión emocional y la conexión social entre las personas.

B. Teoría de la comunión de Turner

En esta teoría, Turner (1969) menciona que el canto puede ser visto como una actividad que fortalece la unión entre los participantes, causando la integración social y la gestión de las emociones. En cuanto al ámbito educativo, el canto es una herramienta beneficiosa para generar un ambiente unido, al mismo tiempo que ayuda al desarrollo emocional y social de los estudiantes.

4.3.3. Reflexionar

A. Teoría del aprendizaje cultural de Lancy

La reflexión desempeña un papel importante en el crecimiento de los niños, ya que les ofrece las herramientas necesarias para integrarse y participar de manera activa en su entorno cultural. También que, al reflexionar, los niños no solo adquieren una comprensión más profunda de las normas, valores y expectativas de su cultura, sino que también fomentan el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas que les ayudan a adaptarse a distintas situaciones y enfrentarse a desafíos con mayor eficacia. Tal como menciona Lancy (2015), la reflexión es una herramienta fundamental que ayuda a los niños asimilar y hacer suyo el conocimiento cultural, facilitando así su aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales como la cooperación y la adaptación a su comunidad. Además, que través de la reflexión, los niños no solo analizan lo que ven y experimentan en su entorno, sino que también logran conocer las normas, valores y expectativas de su cultura.

B. Teoría de la reflexión cultural y emocional de Chacón

En esta teoría, Chacón (2010) manifiesta que la reflexión desempeña un papel crucial en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños, ya que no solo facilita la asimilación de sus experiencias culturales y sociales, sino que también les proporciona un espacio para expresar y organizar sus sentimientos. Asimismo, les ayuda a conectar sus vivencias personales con sus emociones y el contexto cultural que los rodea.

4.4. Fundamento pedagógico

4.4.1. Jugar

A. Teoría sociocultural de Lev Vygotsky

El juego ofrece a los niños la oportunidad de explorar y comprender su entorno, promoviendo así el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales. También al jugar, los niños vivencian y analizan sus experiencias, lo que potencia su capacidad para enfrentar y adaptarse a desafíos tanto emocionales como sociales. Tal como menciona Vygotsky (1978), el juego es una herramienta esencial en la vida de los niños, ya que no solo promueve su desarrollo cognitivo, emocional y social, sino que también les permite explorar y entender el mundo que les rodea. A través del juego, los niños cultivan habilidades importantes como la atención, la memoria y el pensamiento abstracto. Además, les permite relacionarse con su entorno e interactuar con sus compañeros, lo que favorece su crecimiento integral y su capacidad para enfrentar eficazmente los diversos desafíos.

B. Método Montessori

En este método, Montessori (1967) menciona que el juego es esencial para el desarrollo infantil, permitiendo que los niños practiquen sus habilidades, pongan a

prueba sus capacidades y desarrollen su comprensión del mundo que los rodea. Además de ayudarles a tener independencia, concentración y creatividad; así como también de fortalecer su capacidad para enfrentar desafíos con autonomía y confianza.

4.4.2. Cantar

A. Teoría de la armonía integral de Martenot

El canto ayuda al desarrollo emocional, social y mental de los niños, creando una base sólida para su bienestar y aprendizaje. Además, que, al cantar, los niños mejoran su capacidad para manejar sus emociones, perfeccionan sus relaciones sociales y fortalecen sus habilidades cognitivas fundamentales para su desarrollo integral. Tal como manifiesta Martenot (1955), el canto es esencial para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que promueve la armonía entre cuerpo y espíritu, facilitando un aprendizaje más efectivo. Además, fortalece la memoria, la concentración y la capacidad emocional, permitiendo a los estudiantes expresar sus sentimientos de manera saludable.

B. Teoría del canto de Pestalozzi

En esta teoría, Pestalozzi (1898) menciona que cantar es una actividad importante que ayuda a los niños a conectarse emocionalmente con lo que están aprendiendo y a desarrollar el sentido de cooperación en el aula. Además, el canto no solo mejora la memoria y la concentración, sino que también fomenta una educación integral, que abarca el desarrollo emocional y social, más allá del simple conocimiento académico.

4.4.3. Reflexionar

A. Teoría sociocultural de Vygotsky

La reflexión permite a los niños conectar sus aprendizajes con sus emociones y experiencias culturales, lo que facilita la comprensión y aplicación del conocimiento en situaciones de la vida real. Este proceso no solo fortalece sus habilidades cognitivas, sino que también fomenta el desarrollo de una conciencia crítica y mejora su capacidad para enfrentar y adaptarse a los desafíos sociales y emocionales. Tal como menciona Vygotsky (1978), la reflexión ayuda a los niños a organizar y comprender lo que han aprendido, así como a conectar sus emociones y experiencias personales con un contexto social más amplio. A su vez, les proporciona un espacio donde pueden expresar sus sentimientos e interiorizar sus interacciones sociales, permitiéndoles convertir sus experiencias y emociones en un pensamiento más consciente.

B. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

En esta teoría, Piaget (1970) sostiene que la reflexión es muy importante para los niños, ya que les permite reorganizar sus ideas y pensamientos cuando se enfrentan a nuevas experiencias. Además, de ayudarles a comprender mejor lo que han aprendido, así como también permitirles adaptarse a las diferentes situaciones de manera más efectiva, contribuyendo de esa forma a su desarrollo intelectual. En definitiva, la reflexión les permite comprender el mundo de manera más clara y a mejorar su capacidad para aprender de forma autónoma.

4.5. Fundamento filosófico

4.5.1. Jugar

A. Teoría del juego de Nietzsche

El juego no se limita a ser un simple medio de entretenimiento; en realidad, actúa como una herramienta filosófica que impulsa a los niños a enfrentar desafíos, idear soluciones creativas y construir su propia identidad. A través del juego, los niños indagan su entorno, lo que les permite no solo divertirse, sino también reflexionar sobre sí mismo y el mundo que los rodea. Tal como menciona Nietzsche (1994), el juego constituye una expresión esencial de la creatividad, la libertad y la voluntad de poder. Pues, a través del juego, las personas tienen la oportunidad de explorar nuevas posibilidades, superar sus limitaciones y desarrollar nuevos valores y significados innovadores.

B. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

En esta teoría, Piaget (1962) el juego es una herramienta primordial para el aprendizaje y el desarrollo intelectual de los niños, trascendiendo su función meramente recreativa. Mas allá de ser una fuente de diversión, el juego, invita a los niños a explorar su entorno, a experimentar con ideas innovadoras y a construir conocimientos interactuando con el mundo que les rodea. Además, que, a través del juego, los niños no solo experimentan y descubren, sino que también desarrollan habilidades para resolver problemas, lo que cual fortalece su capacidad para enfrentar y superar desafíos que se les presentan.

4.5.2. Cantar

A. Teoría de la educación de Rousseau

Al cantar, los niños no solo expresan sus sentimientos de manera auténtica, sino que también se conectan de manera significativa con el entorno que los rodea. Esta interacción es fundamental para su desarrollo integral, ya que, a través de la música, los pequeños pueden indagar y entender su propia identidad, así como relacionarse con los demás. Para Rousseau (1762), cantar ayuda a los niños a expresar sus emociones y desarrollar su sensibilidad de forma positiva. Al hacerlo, también mejora su concentración y memoria, lo que facilita un aprendizaje más emocional e intuitivo.

B. Teoría de la música de Aristóteles

En esta teoría, Aristóteles (1988), afirma que el canto y la música son fundamentales para el desarrollo del carácter y el crecimiento emocional e intelectual de los niños. Además, que través del canto se cultivan virtudes como la disciplina y la sensibilidad, contribuyendo así a una educación integral y enriquecedora. También al integrar el canto a la educación, los niños aprenden a nivelar sus sentimientos y a cultivar cualidades éticas, lo que es fundamental para su formación como individuos completos y equitativos.

4.5.3. Reflexionar

A. Teoría del aprendizaje experiencial de Dewey

Al reflexionar, los niños logran una comprensión más completa del entorno que les rodea, lo que a su vez potencia su capacidad para enfrentar desafíos y aprender lecciones valiosas de sus experiencias. Además, este proceso reflexivo no solo les ayuda a comprender mejor las circunstancias, sino que también fortalece su capacidad crítica y analítica, fomentando así un aprendizaje significativo. Tal como menciona

Dewey (1910), la reflexión es una parte fundamental del proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que permite a los niños a relacionar sus experiencias y conocimientos de manera significativa. También contribuye a un aprendizaje más profundo, porque les permite analizar sus propias vivencias y hacerse preguntas para encontrar respuestas que les ayuden a comprender mejor al mundo. Este proceso es vital porque fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas, habilidades esenciales para su desarrollo intelectual y personal.

B. Teoría del desarrollo natural de Rousseau

En esta teoría, Rousseau (2016) manifiesta que la reflexión permite a los niños explorar y comprender sus propias experiencias, fomentando un aprendizaje más significativo y personal. Además, que, al reflexionar sobre sus acciones y experiencias, los niños pueden desarrollar una comprensión más profunda de sí mismos y del mundo que los rodea, facilitando así un crecimiento más natural y auténtico.

5. PRINCIPIOS

5.1. Jugar

A. Diversión y placer: El niño experimenta satisfacción y alegría debido a la naturaleza libre y creativa de la actividad las cuales motivan a seguir jugando.

Tal como confirma Landeira (1998) El niño juega principalmente por alegría y satisfacción que le brinda la actividad, buscando satisfacer sus propios deseos, la cual tiene como finalidad disfrutar del juego en sí mismo, sin buscar resultados específicos.

B. Existe reglas: Los juegos tienen reglas que guían el comportamiento y las interacciones; estableciendo límites que definen el objetivo del juego.

Tal como señala Zacañino y García (2008) obedecer las reglas es una parte esencial del juego, brindándoles diversión y retos; sin embargo, los problemas

que emergen durante el juego reglado ayudan a los niños a pensar sobre lo que está permitido y lo que no dentro del juego.

- C. Medio de aprendizaje:** El juego como medio de aprendizaje es el uso de estrategias lúdicas que permiten a los niños desarrollar habilidades y comprendan conceptos de forma natural y divertida, promoviendo la creatividad, el aprendizaje activo y la resolución de problemas.

Putton (2021) señala que el involucramiento del educador en el juego es enriquecedora y motivadora, ya que, al jugar con los pequeños, el docente no solo enseña las reglas, sino que también sugiere soluciones a problemas y ofrece alternativas para abordar situaciones de tensión.

5.2. Cantar

- A. Control Respiratorio:** A través del canto se aprende a controlar el flujo de aire y la activación de los músculos respiratorios.

Tal como señala Villena (2020) Para poner en práctica el canto, se deben realizar ejercicios de respiración de la siguiente manera: primero, deben inhalar por la nariz y exhalar por la boca, estos ejercicios son indispensables para mantener el cerebro oxigenado y coordinar el cuerpo.

- B. Expresión emocional:** El canto provoca sentimientos como alegría, tristeza, amor o melancolía.

Padilla (2012) afirma que el canto fortalece la mente y libera el espíritu creativo, la alegría y la imaginación, ya que cuando se exponen los sentimientos y pensamientos de las personas, facilita la comunicación y las relaciones sociales.

- C. Desarrolla memoria y concentración:** El cantar involucra la memorización de letras, melodías, y ritmos, lo cual fortalece la memoria tanto a corto como a largo plazo.

Tal como lo menciona Rodríguez y Medina (2019) cuando se pone en práctica el canto en las aulas de clase, provoca un aumento de la memoria, la atención y la concentración en los niños, ya que, al prestar atención a la melodía y a la letra de la canción, los niños desarrollan habilidades para recordar y reproducir lo escuchado mientras se divierte cantando.

- D. Desarrollo de creatividad:** Las canciones fortalecen la creatividad, ya que, al componer letras y ritmos, pueden expresar sus ideas de forma original y divertida.

Tal como señala Villena (2020) las canciones que los estudiantes canten en el aula, no necesariamente deben ser compuesta por famosos o conocidas, pueden ser poesías o versos creadas en clase, a la cual se le pone un ritmo propio; esto bajo la supervisión de un maestro, fomentando así la creatividad.

- E. Medio de aprendizaje:** Las canciones pueden ser un medio de aprendizaje para enseñar valores éticos a los alumnos.

Gonzales (1963 como se citó en Mendoza, 2020) afirma que el propósito del canto en la escuela es enseñar valores éticos, estéticos y una visión positiva de la vida. Este proceso empieza en la niñez convirtiéndolos en adultos que pueden ser un ejemplo para los demás.

5.3. Reflexionar

- A. Compartir experiencias:** Intercambiar vivencias con los demás participantes para enriquecer el aprendizaje.

En el contexto educativo Manrique, et al. (2020) señala que el docente es quien guía la reflexión crítica del estudiante luego de la realización de una experiencia de la vivencia de un problema o de una situación que motiva la necesidad de compartir e intercambiar puntos de vista, que permitan construir conocimiento y transformar la práctica.

B. Conexión con la vida diaria: Relacionar lo aprendido con situaciones de la vida cotidiana para su aplicación en el día a día.

La reflexión se da cuando el estudiante se hace preguntas acerca de sus vivencias y aprendizajes, encontrando respuestas que mejoran su formación; de esta manera se fortalecerá las lecciones que han aprendido, pues sabrán utilizar y aprovechar el conocimiento que han obtenido (Universidad de Guanajuato, 2019).

6. METODOLOGÍA GENERAL

El programa JUCARE se fundamentó en los acuerdos de convivencia, que fueron esenciales para establecer un entorno de respeto y colaboración. También por medio del trabajo en equipo, se fomentó la cooperación entre los participantes, quienes, al participar activamente, no solo intercambiaron sus ideas y habilidades, sino que también fortalecieron sus relaciones entre ellos. Además, la socialización de experiencias, ayudó a los estudiantes a aprender de manera más profunda y significativa permitiéndoles reflexionar sobre sus experiencias y escuchar las de otros. A su vez, permitió una planificación de compromisos más sólida, asegurando que todos trabajarán de manera coordinada hacia un objetivo común.

Por lo tanto, al considerar que el programa se sustentó en acuerdos de convivencia, trabajo en equipo, participación activa, socialización de experiencias y planificación de compromisos, presentamos a continuación las siguientes citas:

- ✓ **ACUERDOS DE CONVIVENCIA:** Para Mena (2019) los acuerdos de convivencia son necesarios para crear un entorno escolar que promueve el respeto y la cooperación entre estudiantes, provocando un ambiente de aprendizaje seguro y colaborativo. Por otro lado, Carroll (2021) afirma que los acuerdos de convivencia son esenciales para crear un ambiente escolar positivo, ofreciendo claridad y estructura, lo que ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales y a trabajar juntos de manera efectiva.
- ✓ **TRABAJO EN EQUIPO:** Para Moreno (2018) el trabajo en equipo ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades importantes, como comunicarse de forma efectiva, resolver conflictos y colaborar, lo que les facilita alcanzar objetivos comunes de manera más eficiente y en un ambiente de cooperación. Por otro lado, Navarro et al. (2018) manifiesta que el trabajo en equipo ayuda a los estudiantes a trabajar juntos para lograr objetivos compartidos, lo que mejora su rendimiento académico y sus habilidades sociales y emocionales. Además de crear un ambiente de aprendizaje más activo y dinámico.
- ✓ **PARTICIPACIÓN ACTIVA:** Para Anderson (2001) la participación activa es fundamental para el éxito académico, ya que permite a los estudiantes comprometerse profundamente con su aprendizaje. Esto no solo ayuda a desarrollar habilidades críticas, sino que también mantiene alta la motivación y contribuye a crear un ambiente de aprendizaje más dinámico y enriquecedor. Por otro lado, Asiu (2018) sostiene que la participación activa es clave para un aprendizaje efectivo, ya que permite a los estudiantes conectarse de manera

profunda, lo que mejora su comprensión y promueve el desarrollo habilidades esenciales para su crecimiento académico como personal.

- ✓ **SOCIALIZACIÓN DE EXPERIENCIAS:** Para Vander (1986) la socialización de experiencias no solo enriquece el proceso de aprendizaje al ofrecer una variedad de contextos, sino que también ayuda a los estudiantes a desarrollar empatía y habilidades comunicativas mediante la interacción con sus compañeros. Este intercambio de vivencias crea un entorno de aprendizaje más colaborativo y dinámico, donde los estudiantes pueden aprender unos de otros. Por otro lado, Figueras (2020) menciona que la socialización de experiencias en el aula es fundamental para enriquecer el aprendizaje, promover habilidades sociales y crear un ambiente educativo más colaborativo y comprensible.
- ✓ **PLANIFICACIÓN DE COMPROMISOS:** Para Freire (1996), al incluir a los niños en la planificación de sus propios compromisos, se les enseña a establecer metas claras y asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje. Además, este proceso les ayuda a desarrollar habilidades en autodisciplina y organización, favoreciendo así a su desarrollo personal y académico. Por otro lado, Bassedas (2015) manifiesta que la planificación de compromisos es la clave para fomentar la autonomía en los niños, ya que les enseña a establecer objetivos claros, organizar sus esfuerzos y asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje.

7. DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO

El programa JUCARE, se fundamenta en un conjunto de actividades planificadas basadas en el juego, canto y reflexión; en ese sentido se presenta la secuencia didáctica basada en 7 pasos, divididos en 3 etapas que caracterizó al programa:

ETAPA INICIAL:

1. Acuerdos de convivencia:

Antes de iniciar la sesión, se establecen(establecieron) los acuerdos de convivencia para mantener un entorno de trabajo armonioso. Las docentes solicitan a los estudiantes que propongan acuerdos, las propuestas se anotan en la pizarra, luego se agrupan y sintetizan en tres acuerdos fundamentales:

- Levantar la mano para pedir la palabra.
- Escuchar con atención las opiniones de los demás.
- Dirigirse a los compañeros con respeto.

2. Motivación:

Preguntas de exploración

Se emplea una serie de herramientas motivacionales basada en emojis: **EmotiQuiz**, **MojiCubo** y **EmojiCards**, esconden preguntas secretas. Los estudiantes eligen un emoji al azar y responder a la pregunta secreta.

3. Formación de grupos: Los estudiantes son organizados en grupos mediante el uso de un sobre con números sorpresa. Cada área designada para los grupos está identificada por un número específico, y los estudiantes se agrupan de acuerdo al número que les ha sido asignado.

ETAPA CENTRAL:

4. Jugamos

a) Presentación del juego: Las docentes presentan un cartel que muestra el nombre del juego. Luego leemos en conjunto el nombre de la actividad en voz alta. Después, se realizarán una serie preguntas relacionadas con el

nombre del juego para fomentar la participación y el interés de los estudiantes.

- b) **Presentación de las instrucciones y reglas del juego:** Se brindan las instrucciones sobre el procedimiento del juego y se establecen reglas claras para mantener el orden y la seguridad durante la actividad.
- c) **Participación en el juego:** Los estudiantes reciben los materiales necesarios para el juego, y se inicia la actividad con una cuenta regresiva **(3, 2, 1, 0)**.
- d) **Comentan sobre su experiencia vivida:** Una vez finalizado el juego, los estudiantes tienen la oportunidad de reflexionar sobre su experiencia. Este intercambio de opiniones les permite conectar la actividad lúdica con su crecimiento personal y social, promoviendo así la autoevaluación y el aprendizaje colaborativo. Por esta razón, se les presentarán una serie de preguntas para facilitar la reflexión.

5. **Cantamos**

- a) **Elección de palabras clave:** En este paso se toma en cuenta la actividad lúdica en la que participaron los estudiantes. A partir de esta experiencia, se registran diversas palabras en la pizarra, lo que permite observar las ideas generadas. Posteriormente, cada grupo elige aquellas palabras que riman entre sí.
- b) **Creación de una estrofa:** Una vez que los grupos han seleccionado las palabras que riman, los estudiantes comienzan a emplearlas para enriquecer su nueva composición, creando así una estrofa que transmite un mensaje significativo.

- c) **Elección del ritmo:** Después de crear la estrofa, los estudiantes crean un ritmo que complemente y realce su texto, utilizando como recurso el tarareo u otros sonidos musicales.
- d) **Ensayo de la creación musical:** Con la estrofa y el ritmo creado o seleccionado, los grupos pasan a ensayar su creación musical hasta lograr una interpretación unánime y en compás.
- e) **Entonación en Plenaria:** Al concluir los ensayos, se organiza un semicírculo de sillas, creando un espacio donde cada grupo presentará su canción (Estrofa creada) ante sus compañeros.
- f) **Comentan sobre su experiencia vivida:** Al finalizar las presentaciones, se plantean las siguientes preguntas reflexivas:
- ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?
 - ¿Qué desafíos encontraste al crear la estrofa y elegir el ritmo?
 - ¿Cómo te sentiste durante el ensayo de tu creación musical?
 - ¿Cómo te sentiste al compartir en plenaria tu canción con tus compañeros?
 - ¿Qué mensaje transmite la canción (estrofa) que creaste en grupo?

ETAPA FINAL:

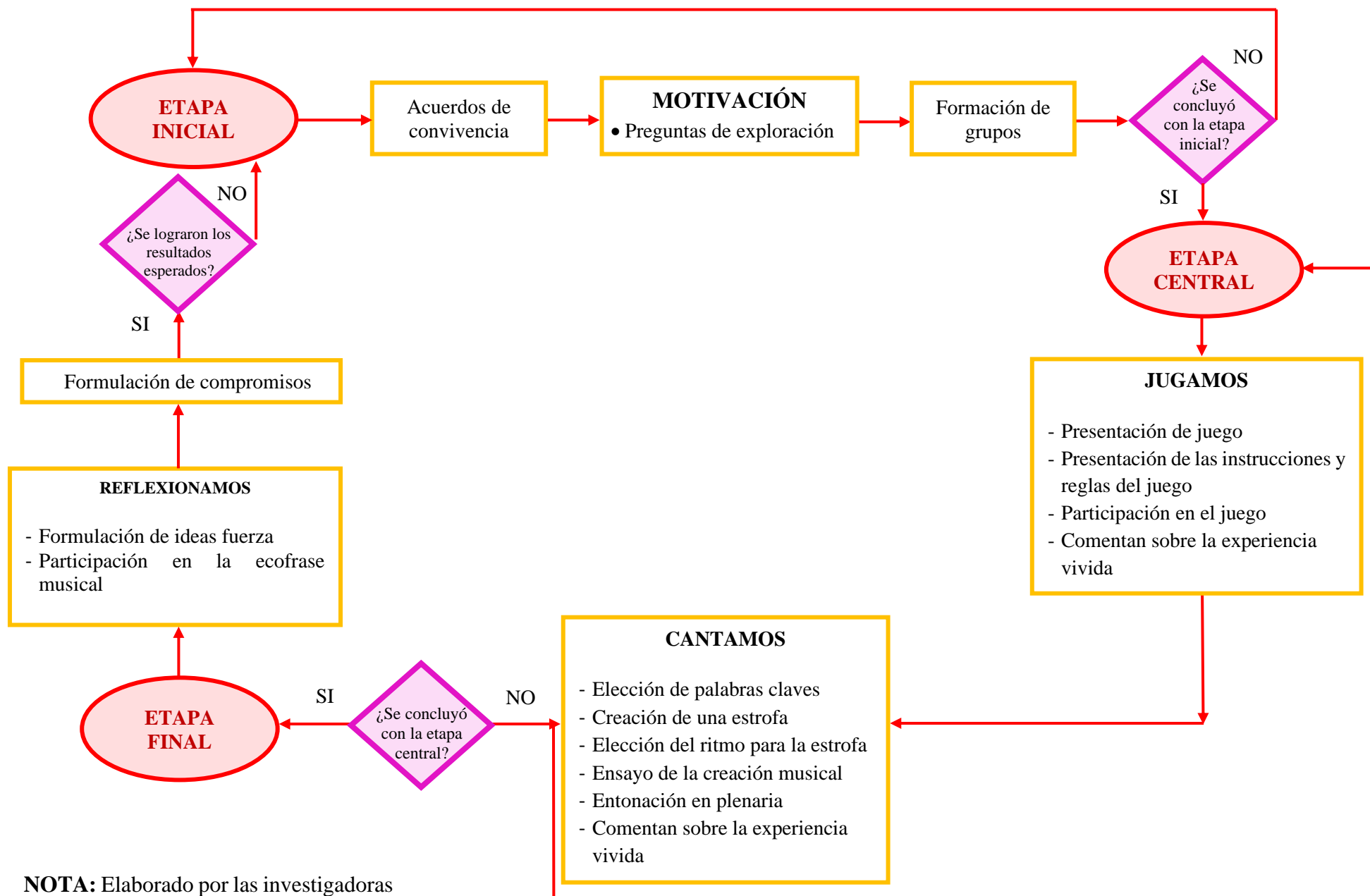
6. Reflexionamos

- a) **Formulación de ideas fuerza:** Las docentes comparten con sus estudiantes ideas clave relacionadas al tema central, enfatizando su importancia y relevancia.
- b) **Participación en la Ecofrase musical:** Luego de compartir las ideas clave, pronuncia palabras positivas que los estudiantes repiten, lo que refuerza un

ambiente de motivación y ayuda a consolidar el aprendizaje de forma significativa.

- 7. Formulación de compromisos:** Cada estudiante recibe una plantilla en forma de mano en la que escribe sus compromisos relacionados con el tema trabajado. Luego, las plantillas de manitos se pegan en el árbol que está colocado en la pared, el cual se convierte en un "Árbol de Compromisos", simbolizando así sus aprendizajes y las metas que se proponen alcanzar.

8. DISEÑO DE LA PROPUESTA



NOTA: Elaborado por las investigadoras

9. CONCRECIÓN DEL DISEÑO DE LA PROPUESTA

NÚMERO DE SESIÓN	DIMENSIONES	DENOMINACIÓN DE SESIONES	OBJETIVO
N° 01	Autoestima	El mural de mi esencia	Aprendan a reconocer y apreciar sus cualidades, habilidades y características, identificándose con ellas para fomentar el amor propio y la autovaloración.
N° 02		La ronda de la estrella brillante	Identifiquen y valoren sus propias cualidades y fortalezas, al mismo tiempo que aprendan a reconocer y apreciar las habilidades y talentos de sus compañeros.
N° 03		La mochila de los elogios	Identifiquen y reconozcan las cualidades positivas en los demás, con el fin de fomentar la autoestima y el compañerismo entre ellos.
N° 04		El cofre de los tesoros de amistad	Experimenten el amor y el apoyo de sus compañeros a través del intercambio de mensajes positivos, fortaleciendo así los vínculos de amistad.
N° 05	Empatía	El abrazo mágico	Descubran diferentes maneras de expresar cariño y apoyo mediante abrazos, palabras amables y gestos significativos.
N° 06		Red de apoyo	Desarrollen la habilidad de brindar consuelo y apoyo en situaciones difíciles, promoviendo el valor del trabajo en equipo y la conexión entre los miembros del grupo.
N° 07		La danza de las emociones	Aprendan a reconocer las emociones que sienten sus compañeros para poder ser más empáticos y entenderlos mejor en una ambiente divertido y dinámico.
N° 08		Mensajeros de la calma	Reconozcan y practiquen maneras efectivas de calmar y apoyar a sus compañeros en situaciones estresantes o difíciles.
N° 09		Desafío del camino secreto	Desarrollen la confianza en sí mismos y en su capacidad de tomar decisiones al enfrentar y superar diferentes desafíos.

N° 10	Autonomía	Reto al ritmo	Fomentar la habilidad de tomar decisiones rápidas, enfrentar desafíos de manera independiente y trabajar en equipo para superar obstáculos juntos.
N° 11		La carrera de las decisiones autónomas	Fomentar la capacidad de tomar decisiones rápidas y creativas en situaciones inesperadas.
N° 12	Humor	Risas en movimiento	Utilicen el humor para reducir la ansiedad y fortalecer la conexión grupal mediante la creación y el intercambio de chistes y anécdotas graciosas.
N° 13		Mi refugio de la calma	Identifican y comparten actividades que les ayuden a calmarse cuando enfrentan problemas, promoviendo la autorregulación emocional.
N° 14	Creatividad	Ruta de resoluciones	Desarrollen habilidades para resolver problemas y fomentar el trabajo en equipo mediante la resolución creativa de situaciones difíciles.
N° 15		El circuito de sillas pensantes	Fomentar la rapidez mental y el aprendizaje sobre cómo resolver situaciones desafiantes mientras se realiza una actividad física divertida.

9.1.Sesiones propuestas por dimensiones

DIMENSIÓN AUTOESTIMA

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

I. NOMBRE:

El Mural de mi Esencia

II. OBJETIVO:

Aprendan a reconocer y apreciar sus cualidades, habilidades y características, identificándose con ellas para fomentar el amor propio y la autovaloración.

III. DURACIÓN:

90min

IV. PREPARACIÓN PARA LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none">• Elaborar el sobre con los números sorpresa.• Crear en PowerPoint a “EmotiQuiz”.• Elaborar las manitos con papel de colores.• Designar 5 áreas en el aula, cada una numerada del 1 al 5.	<ul style="list-style-type: none">• Papel de colores• Cartulina• Plumones• Cinta adhesiva• Limpia tipo• Proyector multimedia• Laptop• Sobre con los números sorpresa

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ETAPAS	ACTIVIDADES
ETAPA INICIAL	<ul style="list-style-type: none">• Saludo cordial a los estudiantes.• Acordamos algunos acuerdos de convivencia que nos permitan aprender de manera organizada:<ul style="list-style-type: none">✓ Levantar la mano para pedir la palabra.✓ Escuchar con atención las opiniones de los demás.✓ Dirigirnos a nuestros compañeros con respeto. <p style="text-align: center;"><u>PREGUNTAS DE EXPLORACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Empleamos el “EmotiQuiz” para que los estudiantes respondan a las siguientes:<ul style="list-style-type: none">★ ¿Qué es lo que más te gusta de ti mismo?★ ¿Conoces cuáles son tus cualidades más destacadas?★ ¿Menciona una cualidad o habilidad que tus amigos valoran mucho en ti?★ ¿Cómo te sientes cuando alguien te dice algo bonito sobre ti?★ ¿Qué cualidad de tus amigos admiras y te gustaría tener? ¿Por qué?• Felicitamos la participación de los estudiantes. <p style="text-align: center;"><u>FORMACIÓN DE GRUPOS</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Seleccionando un número sorpresa, los estudiantes se organizan en el área correspondiente según el número que les fue asignado.
ETAPA CENTRAL	<p style="text-align: center;">JUGAMOS</p> <ul style="list-style-type: none">• “Presentamos un cartel con el nombre del juego: 'Mi galería de tesoros ocultos'.”• Leemos en forma conjunta el nombre de la actividad.• Responden a las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">✓ ¿Qué creen que vamos hacer en este juego?✓ ¿Creen que este juego debería tener reglas? Si es así, ¿qué reglas propondrías?• Escuchan con atención las instrucciones que seguirán para jugar este juego, que son las siguientes:<ul style="list-style-type: none">✓ Escribirán su nombre y lo que les gusta de sí mismo (habilidades, características o cualidades) en una cartulina.

- ✓ Pegarán su cartulina en la pared creando una "Galería de Tesoros ocultos".
- ✓ La clase se dividirá en dos grupos.
- ✓ Al sonar el silbato, cada alumno del primer grupo saltará en un pie hasta su mural, leerá en voz alta lo que escribió y regresará al final de la fila.
- ✓ Luego, el segundo grupo hará lo mismo.
- Acuerdan cumplir las siguientes reglas:
 - ✓ Respetar el espacio de los demás mientras colocan sus tesoros ocultos.
 - ✓ Evitar empujar o correr cerca de otros.
- Reciben los materiales necesarios antes de empezar el juego y a la cuenta de 3,2,1 empiezan a participar hasta que todos hayan creado y terminado su galería de tesoros ocultos.
- Felicidades la participación de los estudiantes.
- Comentan sobre la experiencia que vivieron, a través de las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Qué fue lo que más les gustó de este juego?
 - ✓ ¿Qué cualidad tuya de la que escribiste en tu "Galería de Tesoros ocultos" te hace sentir más feliz? ¿Por qué?
 - ✓ ¿Qué habilidad tienes que te hace sentir especial? ¿Cómo la usas en tu vida diaria?
 - ✓ ¿Qué característica te gusta más y por qué?
 - ✓ ¿Por qué es importante reconocer y valorar las cosas buenas que tenemos y hacemos?

CANTAMOS

- Reunidos en grupo anotan en la pizarra sus tesoros ocultos y empiezan a seleccionar las que rimen o coincidan entre sí.
- Seleccionados los tesoros ocultos, colaboran para añadir contenido y crear una estrofa de su canción.
- Emplean tarareos u otros sonidos musicales para crear el ritmo musical para la estrofa creada.
- Cada grupo ensaya su creación musical en el espacio que les será asignado.
- Participan en plenaria cantando sus creaciones musicales.
- Felicidades la participación de los estudiantes.
- Responden a las siguientes preguntas:
 - ★ ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?
 - ★ ¿Qué desafíos encontraste al crear la estrofa y elegir el ritmo?
 - ★ ¿Cómo te sentiste durante el ensayo de tu creación musical?

- ★ ¿Cómo te sentiste al compartir en plenaria tu canción con tus compañeros?
- ★ ¿Qué mensaje transmite la canción (estrofa) que creaste en grupo?

REFLEXIONAMOS

- Compartimos ideas fuertes del tema central y la importancia de conocerlo.

Cada uno tiene cualidades, características y habilidades que los hacen especiales.

Identificar tus habilidades te darán confianza para enfrentar nuevos desafíos y aprender más.

Cuando todos reconozcan sus tesoros ocultos, se sentirán seguros de sí mismos y tendrán el poder a ayudar a otros.



- ★ Les ayuda a sentirse bien consigo mismos y a valorarse.
- ★ Se sentirán capaces de enfrentar nuevos desafíos con confianza.

- Participan de la Ecofrase: escuchan y repiten palabras positivas dichas por la docente (Yo soy valioso, yo confié en mí, yo soy único, yo tengo tesoros que me hacen fuerte).

COMPROMISOS

- Reciben una plantilla de manito donde escribirán sus compromisos para reconocer y apreciar sus cualidades, habilidades y características.
- Participan en la construcción del árbol de compromiso donde los estudiantes van pegando sus plantillas de manito. La maestra persuade y enfatizando su cumplimiento.

ETAPA FINAL

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

I. NOMBRE:

La ronda de la estrella brillante

II. OBJETIVO:

Identifiquen y valoren sus propias cualidades y fortalezas, al mismo tiempo que aprendan a reconocer y apreciar las habilidades y talentos de sus compañeros.

III. DURACIÓN:

90min

IV. PREPARACIÓN PARA LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none">• Elaborar el sobre con los números sorpresa.• Crear en PowerPoint a “MojiCubo”.• Elaborar las manitos con papel de colores.• Designar 5 áreas en el aula, cada una numerada del 1 al 5.	<ul style="list-style-type: none">• Papel de colores• Lapicero y plumones• Pelota• Parlante• Proyector multimedia• Laptop• Sobre con los números sorpresa

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ETAPAS	ACTIVIDADES
<p>ETAPA INICIAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los estudiantes. • Acordamos algunos acuerdos de convivencia que nos permitan aprender de manera organizada: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Levantar la mano para pedir la palabra. ✓ Escuchar con atención las opiniones de los demás. ✓ Dirigirnos a nuestros compañeros con respeto. <p style="text-align: center;"><u>PREGUNTAS DE EXPLORACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleamos el “MojiCubo” para que los estudiantes respondan las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ★ ¿Qué cualidad positiva aprecias más en tus compañeros? ★ ¿Cómo te sientes cuando alguien dice algo positivo de ti? ★ ¿Conoces que habilidades tienes? ¿Cuáles son? ★ ¿Alguna vez has elogiado a alguien? ¿Qué le dijiste? ★ ¿Cómo crees que tus habilidades y talentos pueden ayudar a tus compañeros? • Felicitamos la participación de los estudiantes. <p style="text-align: center;"><u>FORMACIÓN DE GRUPOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionando un número sorpresa, los estudiantes se organizan en el área correspondiente según el número que les fue asignado.
<p>ETAPA CENTRAL</p>	<p style="text-align: center;">JUGAMOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Presentamos un cartel con el nombre del juego: 'Estrella brillante'.” • Leemos en forma conjunta el nombre de la actividad. • Responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué creen que vamos hacer en este juego? ✓ ¿Creen que este juego debería tener reglas? Si es así, ¿qué reglas propondrías? • Escuchan con atención las instrucciones que seguirán para jugar este juego, que son las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Todos los participantes deberán sentarse en sus sillas, formando un círculo. ✓ Al comenzar la música, se lanzará una pelota dentro del círculo y deberán pasarla con los pies.

- ✓ Al detenerse la música, la persona que tenga la pelota sostenida con los pies será la **estrella brillante**.
- ✓ Cada participante dirá un elogio sincero y positivo a la **estrella brillante**.
- ✓ Repetirán desde el inicio hasta que todos hayan sido **estrella brillante**.
- ✓ El juego terminará cuando todos han recibido elogios.
- Acuerdan cumplir las siguientes reglas:
 - ✓ Se debe pasar suavemente pelota para evitar accidentes.
 - ✓ Esperar que la pelota llegue a su lugar.
 - ✓ Los halagos deben ser respetuosos.
- Reciben los materiales necesarios antes de empezar el juego y a la cuenta de 3,2,1 empiezan a participar hasta que todos hayan sido una estrella brillante.
- Felicidades la participación de los estudiantes.
- Comentan sobre la experiencia que vivieron, a través de las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Qué fue lo que más les gustó de este juego?
 - ✓ ¿Cómo te sentiste al escuchar palabras positivas sobre ti?
 - ✓ ¿Qué cualidades o talentos crees que resaltaron tus compañeros al elogiarte?
 - ✓ ¿Cómo crees que la "Estrella Brillante" se sintió después de recibir elogios?


CANTAMOS

- Reunidos en grupo anotan en la pizarra los elogios, cualidades o talentos que sus compañeros les dieron y empiezan a seleccionar las que rimen o coincidan entre sí.
- Seleccionados las fortalezas brillantes, colaboran para añadir contenido y crear una estrofa de su canción.
- Emplean tarareos u otros sonidos musicales para crear el ritmo musical para la estrofa creada.
- Cada grupo ensaya su creación musical en el espacio que les será asignado.
- Participan en plenaria cantando sus creaciones musicales.
- Felicidades la participación de los estudiantes.
- Responden a las siguientes preguntas:
 - ★ ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?
 - ★ ¿Qué desafíos encontraste al crear la estrofa y elegir el ritmo?
 - ★ ¿Cómo te sentiste durante el ensayo de tu creación musical?


- ★ ¿Cómo te sentiste al compartir en plenaria tu canción con tus compañeros?
- ★ ¿Qué mensaje transmite la canción (estrofa) que creaste en grupo?

REFLEXIONAMOS


- Compartimos ideas fuertes del tema central y la importancia de conocerlo.



Conocer lo que te hace especial te ayuda a sentirte seguro de ti mismo.




Si reconocemos las fortalezas de los demás, ¡podemos hacer cosas geniales en equipo!



Cada uno de ustedes posee talentos únicos que los convierten en integrantes valiosos e importantes para el grupo.



- 
- ★ Conocer sus propias cualidades y fortalezas les ayuda a sentirse seguros y orgullosos de quienes son.
 - ★ Reconocer las habilidades de sus compañeros fortalece la amistad y el trabajo en equipo

- Participan de la Ecofrase: escuchan y repiten palabras positivas dichas por la docente (Yo soy único, yo tengo talentos especiales, yo soy fuerte y valiente, Yo soy miembro valioso de mi grupo).

COMPROMISOS

- Reciben una plantilla de manito donde escribirán sus compromisos para valorar tanto sus propias cualidades y fortalezas como para apreciar las habilidades y talentos de sus compañeros.
- Participan en la construcción del árbol de compromiso donde los estudiantes van pegando sus plantillas de manito. La maestra persuade y enfatizando su cumplimiento.

ETAPA FINAL

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

I. NOMBRE:

La mochila de los elogios

II. OBJETIVO:

Identifiquen y reconozcan las cualidades positivas en los demás, con el fin de fomentar la autoestima y el compañerismo entre ellos.

III. DURACIÓN:

90min

IV. PREPARACIÓN PARA LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none">• Elaborar el sobre con los números sorpresa.• Crear en PowerPoint a “EmojiCards”.• Elaborar las manitos con papel de colores.• Designar 5 áreas en el aula, cada una numerada del 1 al 5.	<ul style="list-style-type: none">• Papel de colores• Papel bond• Lapiceros y plumones• Cinta adhesiva• Parlante• Proyector multimedia• Laptop• Sobre con los números sorpresa

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ETAPAS	ACTIVIDADES
<p>ETAPA INICIAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los estudiantes. • Acordamos algunos acuerdos de convivencia que nos permitan aprender de manera organizada: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Levantar la mano para pedir la palabra. ✓ Escuchar con atención las opiniones de los demás. ✓ Dirigirnos a nuestros compañeros con respeto. <p style="text-align: center;"><u>PREGUNTAS DE EXPLORACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleamos el “EmojiCards” para que los estudiantes respondan a las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ★ ¿Qué es lo que más te gusta de tus amigos y por qué? ★ ¿Cómo te sientes cuando alguien te dice algo agradable? ★ Si tuvieras que elegir una palabra para describir a un buen amigo(a) ¿Cuál sería? ★ ¿Qué te hace sonreír en la escuela? ★ ¿Puedes compartir algo amable que hiciste por alguien esta semana? • Felicitamos la participación de los estudiantes. <p style="text-align: center;"><u>FORMACIÓN DE GRUPOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionando un número sorpresa, los estudiantes se organizan en el área correspondiente según el número que les fue asignado.
<p>ETAPA CENTRAL</p>	<p style="text-align: center;">JUGAMOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Presentamos un cartel con el nombre del juego: 'Mochila mágica de sorpresas'.” • Leemos en forma conjunta el nombre de la actividad. • Responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué creen que vamos hacer en este juego? ✓ ¿Creen que este juego debería tener reglas? Si es así, ¿qué reglas propondrías? • Escuchan con atención las instrucciones que seguirán para jugar este juego, que son las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cada estudiante recibe una hoja y escribe su nombre en la parte superior. ✓ Se pega la hoja en la espalda con cinta adhesiva.

- ✓ Los estudiantes se mueven por el aula mientras suena la música.
- ✓ Al detenerse la música, cada uno escribe en la hoja de otro compañero una cualidad positiva.
- ✓ Este proceso se repite varias veces para todos llenen su mochila mágica.
- ✓ Al final cada estudiante retira la hoja de su espalda y lee 2 o 3 cualidades que le escribieron sus compañeros.
- Acuerdan cumplir las siguientes reglas:
 - ✓ Todos los comentarios deben ser amables y positivos.
 - ✓ Evitar mostrar a la persona que estás escribiendo en su hoja.
 - ✓ Espera tu turno para escribir en la hoja de cada compañero.
- Reciben los materiales necesarios antes de empezar el juego y a la cuenta de 3,2,1 empiezan a participar hasta que todos hayan terminado de llenar la mochila mágica.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Comentan sobre la experiencia que vivieron, a través de las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Qué fue lo que más les gustó de este juego?
 - ✓ ¿Qué cualidad te alegró más que escribieran sobre ti?
 - ✓ ¿Cómo te sentiste al leer lo que tus compañeros escribieron sobre ti?
 - ✓ ¿Cómo te sentiste al llenar la mochila mágica de tu compañero con cualidades positivas?
 - ✓ ¿Qué aprendiste sobre tus compañeros a través de sus mochilas mágicas?

CANTAMOS

- Reunidos en grupo anotan en la pizarra sus cualidades positivas que tienen en la mochila mágica y empiezan a seleccionar las que riman o coincidan entre sí.
- Seleccionadas las cualidades, colaboran para añadir contenido y crear una estrofa de su canción.
- Emplean tarareos u otros sonidos musicales para crear el ritmo musical para la estrofa creada.
- Cada grupo ensaya su creación musical en el espacio que les será asignado.
- Participan en plenaria cantando sus creaciones musicales.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Responden a las siguientes preguntas:
 - ★ ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?
 - ★ ¿Qué desafíos encontraste al crear la estrofa y elegir el ritmo?
 - ★ ¿Cómo te sentiste durante el ensayo de tu creación musical?

- ★ ¿Cómo te sentiste al compartir en plenaria tu canción con tus compañeros?
- ★ ¿Qué mensaje transmite la canción (estrofa) que creaste en grupo?

REFLEXIONAMOS

- Compartimos ideas fuertes del tema central y la importancia de conocerlo.

Identificar y reconocer lo positivo en los demás fomenta el respeto, admiración y comprensión entre todos.

Un simple elogio puede iluminar el día de alguien y hacerlo sentir importante.

Al valorar a nuestros amigos, creamos un ambiente donde todos se sienten seguros y felices.



- ★ Leer y escuchar las cosas positivas que otros dicen sobre ustedes les ayuda a apreciarse y valorarse más.
- ★ Valorar a los demás ayuda a construir amistades sanas y solidarias.

- Participan de la Ecofrase: escuchan y repiten palabras positivas dichas por la docente (Eres increíble, tu sonrisa ilumina el día, eres valioso tal como eres, eres importante para mí y para nuestro grupo).

COMPROMISOS

- Reciben una plantilla de manito donde escribirán sus compromisos para reconocer las cualidades positivas de los demás.
- Participan en la construcción del árbol de compromiso donde los estudiantes van pegando sus plantillas de manito. La maestra persuade y enfatizando su cumplimiento.

ETAPA FINAL

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

I. NOMBRE:

El cofre de los tesoros de amistad

II. OBJETIVO:

Experimenten el amor y el apoyo de sus compañeros a través del intercambio de mensajes positivos, fortaleciendo así los vínculos de amistad.

III. DURACIÓN:

90min

IV. PREPARACIÓN PARA LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none">• Elaborar el sobre con los números sorpresa.• Crear en PowerPoint a “EmotiQuiz”.• Realizar el cofre y los papелitos de colores que irán dentro.• Elaborar las manitos con papel de colores.• Designar 5 áreas en el aula, cada una numerada del 1 al 5.	<ul style="list-style-type: none">• Papel de colores• Papel bond• Lapiceros y plumones• Cinta adhesiva• Cofre• Pelota de trapo• Parlante• Proyector multimedia• Laptop• Sobre con los números sorpresa

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ETAPAS	ACTIVIDADES
<p>ETAPA INICIAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los estudiantes. • Acordamos algunos acuerdos de convivencia que nos permitan aprender de manera organizada: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Levantar la mano para pedir la palabra. ✓ Escuchar con atención las opiniones de los demás. ✓ Dirigirnos a nuestros compañeros con respeto. <p style="text-align: center;"><u>PREGUNTAS DE EXPLORACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleamos el “EmotiQuiz” para que los estudiantes respondan a las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ★ ¿Sabes que es lo mejor de ti? ★ ¿Qué cualidad de tus amigos te gustaría tener y por qué? ★ ¿Qué tipo de mensajes positivos te gustaría recibir de tus amigos? ★ ¿Cómo te sientes cuando alguien te dice algo bonito sobre ti? ★ ¿Ha enviado alguna vez un mensaje especial a alguien? ¿Qué le dijiste? • Felicitamos la participación de los estudiantes. <p style="text-align: center;"><u>FORMACIÓN DE GRUPOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionando un número sorpresa, los estudiantes se organizan en el área correspondiente según el número que les fue asignado.
<p>ETAPA CENTRAL</p>	<p style="text-align: center;">JUGAMOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Presentamos un cartel con el nombre del juego: 'Cofre de los buenos deseos'.” • Leemos en forma conjunta el nombre de la actividad. • Responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué creen que vamos hacer en este juego? ✓ ¿Creen que este juego debería tener reglas? Si es así, ¿qué reglas propondrías? • Escuchan con atención las instrucciones que seguirán para jugar este juego, que son las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Recibirán un papel pequeño y escribirán un mensaje positivo, palabras de ánimo o un agradecimiento para uno de sus compañeros. ✓ Luego pondrán sus mensajes en el cofre de los buenos deseos.

- ✓ Formarán un círculo grande, dejando espacio suficiente para moverse.
- ✓ Pasarán la pelota de trapo de mano en mano mientras suena la música.
- ✓ Cuando pare la música, quien tenga la pelota de trapo sacará un mensaje del cofre y lo leerá en voz alta.
- ✓ Preguntarán: ¿Quién escribió estas hermosas palabras?
- ✓ La persona que lo escribió levantará su mano.
- ✓ El estudiante que leyó el mensaje saltará hacia compañero que escribió las palabras y le dará un abrazo de agradecimiento.
- ✓ El juego continuará hasta que todos hayan leído un mensaje y expresado su gratitud.
- Acuerdan cumplir las siguientes reglas:
 - ✓ Los mensajes deben ser positivos y respetuosos.
 - ✓ Espera tu turno pacientemente y escucha atentamente cuando un compañero lea un mensaje.
- Reciben los materiales necesarios antes de empezar el juego y a la cuenta de 3,2,1 empiezan a participar hasta que todos hayan terminado de leer el mensaje y expresado su gratitud.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Comentan sobre la experiencia que vivieron, a través de las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Qué te hizo sentir al leer los mensajes que recibiste?
 - ✓ ¿Cómo te sentiste al escribir un mensaje positivo, palabras de ánimo o un agradecimiento para un compañero?
 - ✓ ¿Qué aprendiste sobre tus amigos a través de este juego?
 - ✓ ¿Hubo algún mensaje, palabras de ánimo o un agradecimiento que te sorprendió o te hizo muy feliz? ¿Cuál fue?
 - ✓ ¿Cómo crees que este juego pueda ayudar a que todos se sientan mejor en el grupo?

CANTAMOS


- Reunidos en grupo anotan en la pizarra sus mensajes positivos, palabras de ánimo o un agradecimiento que tienen del cofre de los buenos deseos y empiezan a seleccionar las que rimen o coincidan entre sí.
- Seleccionados los mensajes positivos, palabras de ánimo o un agradecimiento, colaboran para añadir contenido y crear una estrofa de su canción,
- Emplean tarareos u otros sonidos musicales para crear el ritmo musical para la estrofa creada.
- Cada grupo ensaya su creación musical en el espacio que les será asignado.


- Participan en plenaria cantando sus creaciones musicales.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Responden a las siguientes preguntas:
 - ★ ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?
 - ★ ¿Qué desafíos encontraste al crear la estrofa y elegir el ritmo?
 - ★ ¿Cómo te sentiste durante el ensayo de tu creación musical?
 - ★ ¿Cómo te sentiste al compartir en plenaria tu canción con tus compañeros?
 - ★ ¿Qué mensaje transmite la canción (estrofa) que creaste en grupo?

REFLEXIONAMOS


- Compartimos ideas fuertes del tema central y la importancia de conocerlo.


El intercambio de palabras amables fortalece la amistad.


Recibir buenos deseos es decir mensajes positivos, palabras de ánimo y agradecimiento nos hace sentir valorados.


Expresarse, escuchar y valorar a los demás, es esencial para su desarrollo personal.



- 
- ★ Nos hace sentir mejor con nosotros mismos y más seguros.
 - ★ Nos enseña a valorar lo que los demás hacen y a ayudarlos.

ETAPA FINAL

- Participan de la Ecofrase: escuchan y repiten palabras positivas dichas por la docente (Yo valgo y merezco ser feliz, yo se escuchar y apoyar a los que amo, me alegra tenerte cerca, cada elogio que doy hace que nuestro lazo sea más fuerte).

COMPROMISOS

- Reciben una plantilla de manito donde escribirán sus compromisos para demostrar amor y apoyo a sus compañeros.
- Participan en la construcción del árbol de compromiso donde los estudiantes van pegando sus plantillas de manito. La maestra persuade y enfatizando su cumplimiento.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

I. NOMBRE:

El abrazo mágico

II. OBJETIVO:

Descubran diferentes maneras de expresar cariño y apoyo mediante abrazos, palabras amables y gestos significativos.

III. DURACIÓN:

90min

IV. PREPARACIÓN PARA LA SESION

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar el sobre con los números sorpresa. • Crear en PowerPoint a “EmojiCards”. • Preparar las tarjetas con acciones. • Elaborar las manitos con papel de colores. • Designar 5 áreas en el aula, cada una numerada del 1 al 5. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel de colores • Papel bond • Lapiceros y plumones • Cinta adhesiva • Cojín suave • Parlante • Proyector multimedia • Laptop • Sobre con los números sorpresa

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ETAPAS	ACTIVIDADES
<p>ETAPA INICIAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los estudiantes. • Acordamos algunos acuerdos de convivencia que nos permitan aprender de manera organizada: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Levantar la mano para pedir la palabra. ✓ Escuchar con atención las opiniones de los demás. ✓ Dirigirnos a nuestros compañeros con respeto. <p style="text-align: center;"><u>PREGUNTAS DE EXPLORACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleamos el “EmojiCards” para que los estudiantes respondan a las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ★ ¿Qué cosas te hacen sentir mejor? ★ ¿Qué cualidades te gustan más de tus amigos? ★ ¿Cuál es tu mejor recuerdo divertido con ellos? ★ ¿Cuál es tu forma favorita de hacer reír a otros? ★ ¿Qué es lo que más valoras de tus compañeros? • Felicitamos la participación de los estudiantes. <p style="text-align: center;"><u>FORMACIÓN DE GRUPOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionando un número sorpresa, los estudiantes se organizan en el área correspondiente según el número que les fue asignado.
<p>ETAPA CENTRAL</p>	<p style="text-align: center;">JUGAMOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Presentamos un cartel con el nombre del juego: 'Cojín de abrazos'.” • Leemos en forma conjunta el nombre de la actividad. • Responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué creen que vamos hacer en este juego? ✓ ¿Creen que este juego debería tener reglas? Si es así, ¿qué reglas propondrías? • Escuchan con atención las instrucciones que seguirán para jugar este juego, que son las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Formarán un círculo en el centro del aula. ✓ Colocarán una caja con acciones en el medio. ✓ Darán el cojín de abrazos a una persona. ✓ Al sonar la música, caminarán, saltarán o bailarán. ✓ Cuando la música se detenga, el niño con el cojín de abrazos sacará una tarjeta.

- ✓ Realizarán una acción con el compañero que elijan. Ejemplos: Dar un abrazo, decir un cumplido, hacer un baile gracioso, dar una palmada en la espalda, chocar los 5, susurrar una palabra amable.
- ✓ Después de realizar la acción, pasarán el cojín de abrazos al siguiente niño, y el juego continuara con la música.
- Acuerdan cumplir las siguientes reglas:
 - ✓ Evitar empujar o correr cerca de otros.
 - ✓ Las palabras hacia los compañeros deben ser amables.
- Reciben los materiales necesarios antes de empezar el juego y a la cuenta de 3,2,1 empiezan a participar hasta que todos hayan recibido el cojín de abrazos.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Comentan sobre la experiencia que vivieron, a través de las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Qué fue lo que más les gustó de este juego?
 - ✓ ¿Cómo te sentiste al recibir el cojín de abrazos o un cumplido?
 - ✓ ¿Hubo alguna acción que te sorprendió o te hizo reír?
 - ✓ ¿Cómo crees que el juego ayudo a fortalecer la amistad entre ustedes?
 - ✓ ¿Qué aprendiste sobre expresar cariño y apoyo a los demás?


CANTAMOS

- Reunidos en grupo anotan en la pizarra lo que les salió en la tarjeta y empiezan a seleccionar las que rimen o coincidan entre sí.
- Seleccionadas las palabras, colaboran para añadir contenido y crear una estrofa de su canción.
- Emplean tarareos u otros sonidos musicales para crear el ritmo musical para la estrofa creada.
- Cada grupo ensaya su creación musical en el espacio que les será asignado.
- Participan en plenaria cantando sus creaciones musicales.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Responden a las siguientes preguntas:
 - ★ ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?
 - ★ ¿Qué desafíos encontraste al crear la estrofa y elegir el ritmo?
 - ★ ¿Cómo te sentiste durante el ensayo de tu creación musical?
 - ★ ¿Cómo te sentiste al compartir en plenaria tu canción con tus compañeros?
 - ★ ¿Qué mensaje transmite la canción (estrofa) que creaste en grupo?


ETAPA FINAL

REFLEXIONAMOS


- Compartimos ideas fuertes del tema central y la importancia de conocerlo.




El cariño se expresa de muchas maneras, una de ellos podría ser a través de los abrazos sinceros llenos de amor.



Cada acción amable cuenta y puede marcar una gran diferencia en la vida de alguien.



Las palabras positivas inspiran confianza y mejoran el ánimo.

- 
- ★ Desarrollar la habilidad de entender y apoyar a los demás crea lazos más fuertes en el grupo.
 - ★ Fomentar un ambiente donde todos se sientan valorados ayuda a construir confianza y seguridad.

- Participan de la Ecofrase: escuchan y repiten palabras positivas dichas por la docente (Yo doy abrazos sinceros, yo valoro a mis amigos, tu abrazo me da fuerza, alegras mis momentos tristes).

COMPROMISOS

- Reciben una plantilla de manito donde escribirán sus compromisos para mostrar cariño y apoyo a los demás.
- Participan en la construcción del árbol de compromiso donde los estudiantes van pegando sus plantillas de manito. La maestra persuade y enfatizando su cumplimiento.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

I. NOMBRE:

Red de apoyo

II. OBJETIVO:

Desarrollen la habilidad de brindar consuelo y apoyo en situaciones difíciles, promoviendo el valor del trabajo en equipo y la conexión entre los miembros del grupo.

III. DURACIÓN:

90min

IV. PREPARACIÓN PARA LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none">• Elaborar el sobre con los números sorpresa.• Crear en PowerPoint a “MojiCubo”.• Preparar las cartas con situaciones difíciles.• Elaborar las manitos con papel de colores.• Designar 5 áreas en el aula, cada una numerada del 1 al 5.	<ul style="list-style-type: none">• Papel de colores• Papel bond• Lapiceros y plumones• Cinta adhesiva• Cofre• Parlante• Proyector multimedia• Laptop• Sobre con los números sorpresa

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ETAPAS	ACTIVIDADES
ETAPA INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los estudiantes. • Acordamos algunos acuerdos de convivencia que nos permitan aprender de manera organizada: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Levantar la mano para pedir la palabra. ✓ Escuchar con atención las opiniones de los demás. ✓ Dirigirnos a nuestros compañeros con respeto. <p style="text-align: center;"><u>PREGUNTAS DE EXPLORACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleamos el “MojiCubo” para que los estudiantes respondan a las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ★ ¿Cómo puedes ayudar a un amigo que está triste? ★ ¿Por qué es bueno trabajar en equipo cuando resolvemos problemas? ★ ¿Qué significa estar conectado con tus compañeros? ★ ¿Cómo puedes decirle a alguien que aprecias su apoyo? ★ ¿Qué puedes hacer para que un amigo se sienta mejor cuando está pasando por un mal momento? • Felicitamos la participación de los estudiantes. <p style="text-align: center;"><u>FORMACIÓN DE GRUPOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionando un número sorpresa, los estudiantes se organizan en el área correspondiente según el número que les fue asignado.
ETAPA CENTRAL	<p style="text-align: center;">JUGAMOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Presentamos un cartel con el nombre del juego: 'Conexión de ayuda'.” • Leemos en forma conjunta el nombre de la actividad. • Responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué creen que vamos hacer en este juego? ✓ ¿Creen que este juego debería tener reglas? Si es así, ¿qué reglas propondrías? • Escuchan con atención las instrucciones que seguirán para jugar este juego, que son las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Formarán un círculo en el centro del aula. ✓ Un voluntario tomará una carta de situación y la leerá en voz alta. ✓ Después, lanzara la bola de hilo a otro compañero mientras sujeta un extremo.

- ✓ El compañero que reciba la bola ofrecerá una palabra de consuelo, una sugerencia para la situación o compartirá una experiencia familiar.
- ✓ Luego, sujetará un nuevo extremo del hilo y lanzará la bola a otro participante.
- ✓ Cada vez que la bola sea lanzada, el nuevo participante ofrecerá una forma diferente de apoyo o consuelo.
- Acuerdan cumplir las siguientes reglas:
 - ✓ Escucha con atención a quien tiene la bola de hilo.
 - ✓ Espera tu turno para hablar.
 - ✓ El que recibe la bola de hilo debe ofrecer una forma de apoyo o consuelo.
- Reciben los materiales necesarios antes de empezar el juego y a la cuenta de 3,2,1 empiezan a participar hasta que todos hayan recibido una palabra de apoyo o consuelo.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Comentan sobre la experiencia que vivieron, a través de las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Qué fue lo que más les gustó de este juego?
 - ✓ ¿Cómo te sentiste al recibir una palabra de apoyo o que te compartieran una historia familiar tus compañeros?
 - ✓ ¿Por qué crees que es importante ayudar a nuestros amigos cuando lo necesitan?
 - ✓ ¿Cómo crees que cambian las situaciones difíciles cuando alguien te ofrece su ayuda?

CANTAMOS

- Reunidos en grupo anotan en la pizarra las palabras de consuelo, las sugerencias para la situación o frases de las experiencias familiares que compartieron y empiezan a seleccionar las que rimen o coincidan entre sí.
- Seleccionadas las palabras, sugerencias o frases, colaboran para añadir contenido y crear una estrofa de su canción.
- Emplean tarareos u otros sonidos musicales para crear el ritmo musical para la estrofa creada.
- Cada grupo ensaya su creación musical en el espacio que les será asignado.
- Participan en plenaria cantando sus creaciones musicales.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Responden a las siguientes preguntas:
 - ★ ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?
 - ★ ¿Qué desafíos encontraste al crear la estrofa y elegir el ritmo?
 - ★ ¿Cómo te sentiste durante el ensayo de tu creación musical?

- ★ ¿Cómo te sentiste al compartir en plenaria tu canción con tus compañeros?
- ★ ¿Qué mensaje transmite la canción (estrofa) que creaste en grupo?

REFLEXIONAMOS

- Compartimos ideas fuertes del tema central y la importancia de conocerlo.



Ofrecer consuelo ayuda a superar momentos difíciles



Trabajar juntos permite que cada voz sea escuchada y cada contribución sea reconocida.



Escuchar activamente permite comprender mejor las necesidades de los demás, lo que potencia el apoyo que podemos ofrecer.



- ★ Fortalece la capacidad de brindar apoyo y consuelo en momentos difíciles.
- ★ Trabajar en equipo nos enseña a apoyarnos mutuamente y a enfrentar desafíos juntos.



ETAPA FINAL

- Participan de la Ecofrase: escuchan y repiten palabras positivas dichas por la docente (Yo estoy aquí para escucharte, yo estoy aquí para animarte, yo te apoyaré en todo momento, yo siempre estaré a tu lado).

COMPROMISOS

- Reciben una plantilla de manito donde escribirán sus compromisos para dar consuelo y apoyo a los demás en sus momentos difíciles.
- Participan en la construcción del árbol de compromiso donde los estudiantes van pegando sus plantillas de manito. La maestra persuade y enfatizando su cumplimiento.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7

I. NOMBRE:

La danza de las emociones

II. OBJETIVO:

Aprendan a reconocer las emociones que sienten sus compañeros para poder ser más empáticos y entenderlos mejor en un ambiente divertido y dinámico.

III. DURACIÓN:

90min

IV. PREPARACIÓN PARA LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none">• Elaborar el sobre con los números sorpresa.• Crear en PowerPoint a “EmojiCards”.• Realizar las tarjetas con diferentes emociones (feliz, triste, enojado, sorprendido, etc.)• Crear un sombrero. Elaborar las manitos con papel de colores.• Designar 5 áreas en el aula, cada una numerada del 1 al 5.	<ul style="list-style-type: none">• Papel de colores• Papel bond• Lapiceros y plumones• Cinta adhesiva• Parlante• Sombrero• Sobre con los números sorpresa• Tarjetas de emociones• Proyector multimedia• Laptop

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ETAPAS	ACTIVIDADES
<p>ETAPA INICIAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los estudiantes. • Acordamos algunos acuerdos de convivencia que nos permitan aprender de manera organizada: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Levantar la mano para pedir la palabra. ✓ Escuchar con atención las opiniones de los demás. ✓ Dirigirnos a nuestros compañeros con respeto. <p style="text-align: center;"><u>PREGUNTAS DE EXPLORACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleamos el “EmojiCards” para que los estudiantes respondan a las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ★ ¿Cómo te sientes cuando ves a un amigo triste? ★ ¿Qué harías si ves a alguien que se cae y se lastima? ★ ¿Cómo te gustaría que te consolarán si estás preocupado? ★ ¿Qué crees que siente un niño cuando no puede encontrar su juguete favorito? ★ ¿Cómo puedes ayudar a un compañero que se siente solo? • Felicitamos la participación de los estudiantes. <p style="text-align: center;"><u>FORMACIÓN DE GRUPOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionando un número sorpresa, los estudiantes se organizan en el área correspondiente según el número que les fue asignado.
<p>ETAPA CENTRAL</p>	<p style="text-align: center;">JUGAMOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Presentamos un cartel con el nombre del juego: 'Sombrero de Emociones Danzantes'.” • Leemos en forma conjunta el nombre de la actividad. • Responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué creen que vamos hacer en este juego? ✓ ¿Creen que este juego debería tener reglas? Si es así, ¿qué reglas propondrías? • Escuchan con atención las instrucciones que seguirán para jugar este juego, que son las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Siéntense en círculo para estar preparados y cómodos. ✓ Cuando suene la música, pasaran el sombrero de una cabeza a otra. ✓ Cuando la música se detenga, el niño que tenga el sombrero en la cabeza sacará una tarjeta sin mi mirar. ✓ Observará la tarjeta en silencio y descubrirá qué emoción le tocó.

- ✓ Después, al ritmo de la música, deberá bailar representando la emoción sin usar palabras.
- ✓ Los demás observaran y trataran de adivinar que emoción está mostrando.
- ✓ El juego continuara hasta que todos tengan la oportunidad de participar y bailar.
- Acuerdan cumplir las siguientes reglas:
 - ✓ El que adivina la emoción debe levantar la mano.
 - ✓ Respetar la participación del compañero que realizando el baile.
- Reciben los materiales necesarios antes de empezar el juego y a la cuenta de 3,2,1 empiezan a participar hasta que todos hayan conocido al sombrero de emociones danzantes y bailado.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Comentan sobre la experiencia que vivieron, a través de las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Cómo te sentiste al representar una emoción sin hablar?
 - ✓ ¿Fue fácil o difícil mostrar la emoción solo con el baile? ¿Por qué?
 - ✓ ¿Cómo te sentiste al adivinar las emociones de los demás?
 - ✓ ¿Cuál fue la parte más divertida o interesante del juego para ti?
 - ✓ ¿Cambió tu manera de pensar sobre cómo podemos expresar lo que sentimos sin usar palabras?


CANTAMOS

- Reunidos en grupo anotan en la pizarra las emociones que eligieron del sombrero de emociones danzantes y empiezan a seleccionar las que rimen o coincidan entre sí.
- Seleccionadas las emociones, colaboran para añadir contenido y crear una estrofa de su canción.
- Emplean tarareos u otros sonidos musicales para crear el ritmo musical para la estrofa creada.
- Cada grupo ensaya su creación musical en el espacio que les será asignado.
- Participan en plenaria cantando sus creaciones musicales.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Responden a las siguientes preguntas:
 - ★ ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?
 - ★ ¿Qué desafíos encontraste al crear la estrofa y elegir el ritmo?
 - ★ ¿Cómo te sentiste durante el ensayo de tu creación musical?
 - ★ ¿Cómo te sentiste al compartir en plenaria tu canción con tus compañeros?
 - ★ ¿Qué mensaje transmite la canción (estrofa) que creaste en grupo?


ETAPA FINAL

REFLEXIONAMOS


- Compartimos ideas fuertes del tema central y la importancia de conocerlo.



Las emociones se sienten, pero también se pueden ver y comprender.




Cada emoción que mostramos es una oportunidad para conectarnos más.



Al entender lo que sienten los demás, aprendemos a cuidar de ellos y de nosotros mismos.



- 
- ★ Reconocer las emociones de tus compañeros te ayuda a ser más empático y saber cuándo necesitan apoyo.
 - ★ Aprender a expresar lo que sientes, incluso sin palabras, es una habilidad que te hará más fuerte y mejor comprendido por los demás.

- Participan de la Ecofrase: escuchan y repiten palabras positivas dichas por la docente (Estoy aquí para apoyarte, estoy aquí para escucharte, yo estaré a tu lado en todo momento, juntos podemos superarlo).

COMPROMISOS

- Reciben una plantilla de manito donde escribirán sus compromisos para apoyar cuando observan que sus compañeros presentan no solo emociones negativas sino positivas.
- Participan en la construcción del árbol de compromiso donde los estudiantes van pegando sus plantillas de manito. La maestra persuade y enfatizando su cumplimiento.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

I. NOMBRE:

Mensajeros de la calma

II. OBJETIVO:

Reconozcan y practiquen maneras efectivas de calmar y apoyar a sus compañeros en situaciones estresantes o difíciles.

III. DURACIÓN:

90min

IV. PREPARACIÓN PARA LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none">• Elaborar el sobre con los números sorpresa.• Crear en PowerPoint a “EmotiQuiz”.• Preparar 1 caja con frases de apoyo y técnicas de calma.• Preparar 1 caja con diferentes situaciones estresantes.• Elaborar las manitos con papel de colores.• Designar 5 áreas en el aula, cada una numerada del 1 al 5.	<ul style="list-style-type: none">• Papel de colores• Papel bond• Lapiceros y plumones• Cinta adhesiva• 2 cajas• Silbato• Proyector multimedia• Laptop• Sobre con los números sorpresa

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ETAPAS	ACTIVIDADES
<p>ETAPA INICIAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los estudiantes. • Acordamos algunos acuerdos de convivencia que nos permitan aprender de manera organizada: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Levantar la mano para pedir la palabra. ✓ Escuchar con atención las opiniones de los demás. ✓ Dirigirnos a nuestros compañeros con respeto. <p style="text-align: center;"><u>PREGUNTAS DE EXPLORACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleamos el “EmotiQuiz” para que los estudiantes respondan a las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ★ ¿Qué te hace sentir mejor cuando estás triste? ★ ¿Cómo te gustaría que un amigo te ayude si estás enojado? ★ ¿Qué puedes decirle a alguien que está preocupado para hacerlo sentir mejor? ★ ¿Qué te hace sentir feliz cuando estás frustrado? ★ ¿Cómo puedes mostrarle a alguien que te importa si estás pasando un mal momento? • Felicitamos la participación de los estudiantes. <p style="text-align: center;"><u>FORMACIÓN DE GRUPOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionando un número sorpresa, los estudiantes se organizan en el área correspondiente según el número que les fue asignado.
<p>ETAPA CENTRAL</p>	<p style="text-align: center;">JUGAMOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Presentamos un cartel con el nombre del juego: 'Viajeros de calma y apoyo'.” • Leemos en forma conjunta el nombre de la actividad. • Responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué creen que vamos hacer en este juego? ✓ ¿Creen que este juego debería tener reglas? Si es así, ¿qué reglas propondrías? • Escuchan con atención las instrucciones que seguirán para jugar este juego, que son las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Divídanse en dos columnas, deben estar enfrentados uno al otro. ✓ En la pizarra, habrá una lista de situaciones problemáticas y, al lado una serie de frases de apoyo.

- ✓ Cuando escuchen el silbato, la primera pareja de cada columna se adelantará y elegirá una situación de la pizarra.
- ✓ Uno de los participantes actuará la situación problemática que escogieron y el otro ofrecerá frases de apoyo.
- ✓ Al sonar el silbato nuevamente, la siguiente pareja toma su turno.
- ✓ El juego terminará hasta que todas las parejas hayan participado.
- Acuerdan cumplir las siguientes reglas:
 - ✓ Cada grupo actúa uno a la vez.
 - ✓ Aplaudes y respetas a tus compañeros después de cada actuación.
- Reciben los materiales necesarios antes de empezar el juego y a la cuenta de 3,2,1 empiezan a participar hasta que todos hayan terminado de ser un viajero de calma y apoyo.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Comentan sobre la experiencia que vivieron, a través de las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Cómo te sentiste al actuar una situación problemática?
 - ✓ ¿Qué frases de apoyo crees que fueron más efectivas?
 - ✓ ¿Cómo crees que el apoyo de los demás puede ayudar en situaciones difíciles?
 - ✓ ¿Hubo alguna situación que te impactó más? ¿Por qué?
 - ✓ ¿Qué aprendiste sobre la importancia de la calma y brindar apoyo a los demás?


CANTAMOS

- Reunidos en grupo anotan en la pizarra las palabras que usaron durante el juego, así como aquellas que crearon por mismos, como “Viajeros de calma y apoyo”. Luego, seleccionan las que rimen o coincidan entre sí.
- Seleccionadas las palabras, colaboran para añadir contenido y crear una estrofa de su canción.
- Emplean tarareos u otros sonidos musicales para crear el ritmo musical para la estrofa creada.
- Cada grupo ensaya su creación musical en el espacio que les será asignado.
- Participan en plenaria cantando sus creaciones musicales.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Responden a las siguientes preguntas:
 - ★ ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?
 - ★ ¿Qué desafíos encontraste al crear la estrofa y elegir el ritmo?
 - ★ ¿Cómo te sentiste durante el ensayo de tu creación musical?
 - ★ ¿Cómo te sentiste al compartir en plenaria tu canción con tus compañeros?


★ ¿Qué mensaje transmite la canción (estrofa) que creaste en grupo?

REFLEXIONAMOS


- Compartimos ideas fuertes del tema central y la importancia de conocerlo.



Las palabras de aliento son un bálsamo en momentos difíciles.




Reconocer las emociones de otros nos hace más fuertes juntos.



Cada vez que apoyamos a un amigo, creamos un espacio seguro.

ETAPA FINAL



- 
- ★ Reconocer y practicar maneras efectivas de calmar a sus compañeros es esencial para construir un ambiente positivo.
 - ★ Apoyar a los demás en momentos de estrés fortalece nuestras amistades y nos ayuda a crecer como personas.

- Participan de la Ecofrase: escuchan y repiten palabras positivas dichas por la docente (¡Eres increíble!, ¡Tú puedes!, ¡Sigue adelante!, ¡No te rindas!, ¡Lo estás haciendo genial!).

COMPROMISOS

- Reciben una plantilla de manito donde escribirán sus compromisos para ofrecer palabras o frases de apoyo a sus compañeros en momentos difíciles o estresantes.
- Participan en la construcción del árbol de compromiso donde los estudiantes van pegando sus plantillas de manito. La maestra persuade y enfatizando su cumplimiento.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

I. NOMBRE:

Desafío del camino secreto

II. OBJETIVO:

Desarrollen la confianza en sí mismos y en su capacidad de tomar decisiones al enfrentar y superar diferentes desafíos.

III. DURACIÓN:

90min

IV. PREPARACIÓN PARA LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar el sobre con los números sorpresa. • Crear en PowerPoint a “MojiCubo”. • Elaborar las manitos con papel de colores. • Preparar tarjetas o papeles con diferentes desafíos. • Realizar marcas en el piso de salón que indiquen paradas. • Designar 5 áreas en el aula, cada una numerada del 1 al 5. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel de colores • Papel bond • Lapiceros y plumones • Cinta adhesiva • Dado • Pelota de plástico • Parlante • Proyector multimedia • Laptop • Sobre con los números sorpresa

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ETAPAS	ACTIVIDADES
<p>ETAPA INICIAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los estudiantes. • Acordamos algunos acuerdos de convivencia que nos permitan aprender de manera organizada: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Levantar la mano para pedir la palabra. ✓ Escuchar con atención las opiniones de los demás. ✓ Dirigirnos a nuestros compañeros con respeto. <p style="text-align: center;"><u>PREGUNTAS DE EXPLORACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleamos el “MojiCubo” para que los estudiantes respondan a las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ★ ¿Cómo sabes cuando es el momento de pedir ayuda o continuar solo? ★ ¿Cómo te sentirías al tomar una decisión sin ayuda de los demás? ★ ¿Qué te motiva a seguir adelante cuando enfrentas un desafío complicado? ★ ¿Por qué es importante confiar en tus propias habilidades al enfrentar un reto? ★ ¿Qué significa para ti tomar una decisión por ti mismo? • Felicitamos la participación de los estudiantes. <p style="text-align: center;"><u>FORMACIÓN DE GRUPOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionando un número sorpresa, los estudiantes se organizan en el área correspondiente según el número que les fue asignado.
	<p style="text-align: center;">JUGAMOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Presentamos un cartel con el nombre del juego: 'La travesía del misterio'.” • Leemos en forma conjunta el nombre de la actividad. • Responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué creen que vamos hacer en este juego? ✓ ¿Creen que este juego debería tener reglas? Si es así, ¿qué reglas propondrías? • Escuchan con atención las instrucciones que seguirán para jugar este juego, que son las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Siéntense en sus sillas formando un cuadrado con un espacio en el centro.

ETAPA CENTRAL

- ✓ Cuando empiece la música, pasaran una pelota de plástico de manos en mano entre ustedes.
- ✓ La música se detendrá. El jugador que tenga la pelota será el elegido para el desafío.
- ✓ El jugador que sea elegido se levantará y lanzará el dado
- ✓ El número del dado indicará el desafío que deberá realizar, como hacer 5 saltos de estrella, saltar con un pie en 10 segundos, resolver un rompecabezas de 4 piezas, resolver un problema matemático, o dibujar una casa en 1 minuto.
- Acuerdan cumplir las siguientes reglas:
 - ✓ Respetar el turno del participante.
 - ✓ El desafío se resolverá de manera independiente.
- Reciben los materiales necesarios antes de empezar el juego y a la cuenta de 3,2,1 empiezan a participar hasta que todos hayan participado en los desafíos de la travesía del misterio.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Comentan sobre la experiencia que vivieron, a través de las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Qué desafío te pareció más divertido? ¿Por qué?
 - ✓ ¿Cómo te sentiste cuando te tocó realizar un desafío?
 - ✓ ¿Qué hiciste para mantener la calma cuando te tocó el desafío?
 - ✓ ¿Te sorprendió alguno de los desafíos o las habilidades de tus compañeros?
 - ✓ ¿Qué aprendiste sobre ti mismo al participar en los desafíos?


CANTAMOS

- Reunidos en grupo anotan en la pizarra las palabras o los sentimientos que les surgieron al realizar **la travesía del misterio** y empiezan a seleccionar las que rimen o coincidan entre sí.
- Seleccionadas las palabras o sentimientos, colaboran para añadir contenido y crear una estrofa de su canción.
- Emplean tarareos u otros sonidos musicales para crear el ritmo musical para la estrofa creada.
- Cada grupo ensaya su creación musical en el espacio que les será asignado.
- Participan en plenaria cantando sus creaciones musicales.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Responden a las siguientes preguntas:
 - ★ ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?
 - ★ ¿Qué desafíos encontraste al crear la estrofa y elegir el ritmo?
 - ★ ¿Cómo te sentiste durante el ensayo de tu creación musical?


- ★ ¿Cómo te sentiste al compartir en plenaria tu canción con tus compañeros?
- ★ ¿Qué mensaje transmite la canción (estrofa) que creaste en grupo?

REFLEXIONAMOS


- Compartimos ideas fuertes del tema central y la importancia de conocerlo.



La clave para superar cualquier reto es creer en tus habilidades, incluso cuando parezca difícil.




Cada desafío que enfrentas es una oportunidad para conocerte mejor y fortalecer tu confianza.



Cada pequeño logro en los desafíos refuerza tu capacidad de seguir adelante con valentía.



- 
- ★ Desarrollar la confianza en uno mismo les va a permitir enfrentarse a desafíos futuros con mayor seguridad.
 - ★ Tomar decisiones bajo presión fortalece tu habilidad de resolver problemas de manera más efectiva.

- Participan de la Ecofrase: escuchan y repiten palabras positivas dichas por la docente (Yo puedo hacerlo, yo lo intentaré, yo sé cómo hacerlo, yo confío en mis habilidades).

COMPROMISOS

- Reciben una plantilla de manito donde escribirán sus compromisos para confiar en sí mismos y en su capacidad de tomar decisiones al enfrentar superar diferentes desafíos.
- Participan en la construcción del árbol de compromiso donde los estudiantes van pegando sus plantillas de manito. La maestra persuade y enfatizando su cumplimiento.

ETAPA FINAL

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

I. NOMBRE:

Reto al ritmo

II. OBJETIVO:

Fomentar la habilidad de tomar decisiones rápidas, enfrentar desafíos de manera independiente y trabajar en equipo para superar obstáculos juntos

III. DURACIÓN:

90min

IV. PREPARACIÓN PARA LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none">• Elaborar el sobre con los números sorpresa.• Crear en PowerPoint a “EmotiQuiz”.• Realizar las cajas de retos con tarjetas.• Descargar música• Elaborar las manitos con papel de colores.• Designar 5 áreas en el aula, cada una numerada del 1 al 5.	<ul style="list-style-type: none">• Papel de colores• Papel bond• Lapiceros y plumones• Cinta adhesiva• Caja de retos con tarjetas.• Silbato• Parlante• Proyector multimedia• Laptop• Sobre con los números sorpresa

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ETAPAS	ACTIVIDADES
<p>ETAPA INICIAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los estudiantes. • Acordamos algunos acuerdos de convivencia que nos permitan aprender de manera organizada: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Levantar la mano para pedir la palabra. ✓ Escuchar con atención las opiniones de los demás. ✓ Dirigirnos a nuestros compañeros con respeto. <p style="text-align: center;"><u>PREGUNTAS DE EXPLORACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleamos el “EmotiQuiz” para que los estudiantes respondan a las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ★ ¿Qué harías si te toca un reto que parece difícil? ★ ¿Cómo puedes ayudar a tu equipo durante el juego? ★ ¿Qué harías si no entiendes un reto? ★ ¿Por qué es bueno confiar en lo que decides? ★ ¿Qué harías si cometes un error durante el juego? • Felicitamos la participación de los estudiantes. <p style="text-align: center;"><u>FORMACIÓN DE GRUPOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionando un número sorpresa, los estudiantes se organizan en el área correspondiente según el número que les fue asignado.
<p>ETAPA CENTRAL</p>	<p style="text-align: center;">JUGAMOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Presentamos un cartel con el nombre del juego: 'Baila y acierta'!” • Leemos en forma conjunta el nombre de la actividad. • Responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué creen que vamos hacer en este juego? ✓ ¿Creen que este juego debería tener reglas? Si es así, ¿qué reglas propondrías? • Escuchan con atención las instrucciones que seguirán para jugar este juego, que son las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Formaremos 2 grupos y colocaremos una caja de retos en el centro. ✓ Cuando la música empiece, todos deberán moverse libremente en su lugar. ✓ Al sonar el silbato, la música se detendrá. El primer participante de cada grupo correrá hacia la caja de retos.

- ✓ Cada participante tomará una tarjeta, leerá el reto en voz alta y lo realizará frente a su grupo.
- ✓ Después de que un participante completará su reto, la música vuelve a sonar y todos regresarán a sus lugares.
- ✓ Cuando suene el silbato de nuevo, el siguiente participante en la fila repetirá el proceso, hasta que todos hayan participado.
- Acuerdan cumplir las siguientes reglas:
 - ✓ Respetar el turno del participante.
 - ✓ Todos deben participar tanto en los movimientos al ritmo de la música como en la realización de los retos.
- Reciben los materiales necesarios antes de empezar el juego y a la cuenta de 3,2,1 empiezan a participar hasta que todos hayan participado de baila y acierta.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Comentan sobre la experiencia que vivieron, a través de las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Cuál fue el reto que más disfrutaste y por qué?
 - ✓ ¿Cómo te sentiste al realizar tu reto frente a tus compañeros?
 - ✓ ¿Cómo te ayudaron tus compañeros durante "Baila y acierta"?
 - ✓ ¿Qué aprendiste de tus compañeros durante el juego?
 - ✓ ¿Cómo crees que podrías aplicar lo que aprendiste en este juego en otras situaciones?


CANTAMOS

- Reunidos en grupo anotan en la pizarra las palabras o los sentimientos que les surgieron al realizar el juego y empiezan a seleccionar las que riman o coincidan entre sí.
- Seleccionadas las palabras y sentimientos, colaboran para añadir contenido y crear una estrofa de su canción.
- Emplean tarareos u otros sonidos musicales para crear el ritmo musical para la estrofa creada.
- Cada grupo ensaya su creación musical en el espacio que les será asignado.
- Participan en plenaria cantando sus creaciones musicales.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Responden a las siguientes preguntas:
 - ★ ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?
 - ★ ¿Qué desafíos encontraste al crear la estrofa y elegir el ritmo?
 - ★ ¿Cómo te sentiste durante el ensayo de tu creación musical?
 - ★ ¿Cómo te sentiste al compartir en plenaria tu canción con tus compañeros?


★ ¿Qué mensaje transmite la canción (estrofa) que creaste en grupo?

REFLEXIONAMOS


- Compartimos ideas fuertes del tema central y la importancia de conocerlo.



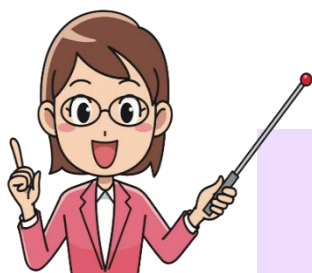
El apoyo de nuestros compañeros nos ayuda a sentirnos más seguros al enfrentar desafíos.




Cada reto es una oportunidad para descubrir de qué somos capaces.



Aprendimos a tomar decisiones rápidas y a adaptarnos a lo que puede suceder a nuestro alrededor.



- 
- ★ Es esencial aprender a tomar decisiones rápidas para enfrentar situaciones inesperadas en la vida.
 - ★ El trabajo en equipo nos enseña a ayudarnos unos a otros y a resolver problemas juntos.

- Participan de la Ecofrase: escuchan y repiten palabras positivas dichas por la docente (Yo encuentro soluciones, yo soy fuerte, juntos somos invencibles, unidos podemos derribar cualquier obstáculo).

COMPROMISOS

- Reciben una plantilla de manito donde escribirán sus compromisos para fortalecer su habilidad de tomar decisiones y enfrentar desafíos, tanto de manera independiente como en grupo.
- Participan en la construcción del árbol de compromiso donde los estudiantes van pegando sus plantillas de manito. La maestra persuade y enfatizando su cumplimiento.

ETAPA FINAL

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

I. NOMBRE:

La carrera de las decisiones autónomas

II. OBJETIVO:

Fomentar la capacidad de tomar decisiones rápidas y creativas en situaciones inesperadas.

III. DURACIÓN:

90min

IV. PREPARACIÓN PARA LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none">• Elaborar el sobre con los números sorpresa.• Crear en PowerPoint a “MojiCubo”.• Realizar la caja y las tarjetas de misiones.• Elaborar las manitos con papel de colores.• Designar 5 áreas en el aula, cada una numerada del 1 al 5.	<ul style="list-style-type: none">• Papel de colores• Papel bond• Lapiceros y plumones• Cinta adhesiva• Caja de misiones• Parlante• Vallas (obstáculos)• Proyector multimedia• Laptop• Sobre con los números sorpresa

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ETAPAS	ACTIVIDADES
<p>ETAPA INICIAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los estudiantes. • Acordamos algunos acuerdos de convivencia que nos permitan aprender de manera organizada: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Levantar la mano para pedir la palabra. ✓ Escuchar con atención las opiniones de los demás. ✓ Dirigirnos a nuestros compañeros con respeto. <p style="text-align: center;"><u>PREGUNTAS DE EXPLORACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleamos el “MojiCubo” para que los estudiantes respondan a las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ★ ¿Qué harías si te olvidas tu tarea en casa? ★ Si tienes que elegir entre jugar y hacer tus deberes, ¿Qué decidirías hacer primero? ★ ¿Qué harías si te pierdes en un lugar que no conoces? ★ ¿Cómo te sientes cuando logras hacer algo sin la ayuda de los demás? ★ Si se rompe tu juguete favorito, ¿Cómo lo arreglarías o qué harías para sentirte mejor? • Felicitemos la participación de los estudiantes. <p style="text-align: center;"><u>FORMACIÓN DE GRUPOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionando un número sorpresa, los estudiantes se organizan en el área correspondiente según el número que les fue asignado.
<p>ETAPA CENTRAL</p>	<p style="text-align: center;">JUGAMOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Presentamos un cartel con el nombre del juego: 'La aventura de las decisiones poderosas'.” • Leemos en forma conjunta el nombre de la actividad. • Responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué creen que vamos hacer en este juego? ✓ ¿Creen que este juego debería tener reglas? Si es así, ¿qué reglas propondrías? • Escuchan con atención las instrucciones que seguirán para jugar este juego, que son las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Todos se formarán en una fila, uno detrás de otro.

- ✓ Delante de ustedes estará la **Caja de misiones** y habrá un camino con obstáculos.
- ✓ Cuando empiece la música, se moverán al ritmo: pueden saltar, bailar o marchar.
- ✓ Cuando la música se detenga, el primer niño de la fila correrá hacia los obstáculos y los atravesará lo más rápido que pueda.
- ✓ Al llegar a la **Caja de Misiones**, sacará una tarjeta, la leerá en voz alta y usará su imaginación para dar una respuesta divertida a la misión.
- Acuerdan cumplir las siguientes reglas:
 - ✓ Moverse al ritmo de la música.
 - ✓ Respetar el turno de cada compañero.
- Reciben los materiales necesarios antes de empezar el juego y a la cuenta de 3,2,1 empiezan a participar hasta que todos hayan participado dando una respuesta divertida.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Comentan sobre la experiencia que vivieron, a través de las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Qué sentiste cuando te tocó atravesar los obstáculos?
 - ✓ ¿Cuál fue la misión más divertida o creativa que resolviste?
 - ✓ ¿Cómo decidiste qué hacer cuando llegaste a la Caja de Misiones?
 - ✓ ¿Te ayudó ver cómo resolvieron las misiones tus compañeros?
 - ✓ ¿Hubo algún obstáculo o misión que te pareciera difícil? ¿Cómo lo superaste?


CANTAMOS

- Reunidos en grupo anotan en la pizarra las palabras, frases o los sentimientos que les surgieron al participar en la aventura de las decisiones poderosas y empiezan a seleccionar las que rimen o coincidan entre sí.
- Seleccionadas las palabras, frases o sentimientos, colaboran para añadir contenido y crear una estrofa de su canción.
- Emplean tarareos u otros sonidos musicales para crear el ritmo musical para la estrofa creada.
- Cada grupo ensaya su creación musical en el espacio que les será asignado.
- Participan en plenaria cantando sus creaciones musicales.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Responden a las siguientes preguntas:
 - ★ ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?
 - ★ ¿Qué desafíos encontraste al crear la estrofa y elegir el ritmo?
 - ★ ¿Cómo te sentiste durante el ensayo de tu creación musical?


- ★ ¿Cómo te sentiste al compartir en plenaria tu canción con tus compañeros?
- ★ ¿Qué mensaje transmite la canción (estrofa) que creaste en grupo?

REFLEXIONAMOS


- Compartimos ideas fuertes del tema central y la importancia de conocerlo.



Tomar decisiones rápidas nos ayuda a enfrentar desafíos con confianza y seguridad.




La creatividad en nuestras respuestas hace que cada experiencia sea única.



Superar obstáculos juntos nos ayuda a confiar en nuestras habilidades y en las de los demás.



- 
- ★ Desarrollar la capacidad de tomar decisiones rápidas nos hace más seguros y valientes.
 - ★ La creatividad en las soluciones nos enseña a pensar fuera de lo común y encontrar nuevas formas de resolver problemas.

- Participan de la Ecofrase: escuchan y repiten palabras positivas dichas por la docente (Yo puedo tomar decisiones poderosas, yo soy responsable de mis decisiones, ¡sé que puedo hacerlo mejor cada día!, yo tengo el poder para ser mejor).

COMPROMISOS

- Reciben una plantilla de manito donde escribirán sus compromisos para fortalecer su capacidad de tomar decisiones rápidas frente a situaciones inesperadas que puedan surgir.
- Participan en la construcción del árbol de compromiso donde los estudiantes van pegando sus plantillas de manito. La maestra persuade y enfatizando su cumplimiento.

ETAPA FINAL

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

I. NOMBRE:

Risas en movimiento

II. OBJETIVO:

Utilicen el humor para reducir la ansiedad y fortalecer la conexión grupal mediante la creación y el intercambio de chistes y anécdotas graciosas.

III. DURACIÓN:

90min

IV. PREPARACIÓN PARA LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar el sobre con los números sorpresa. • Crear en PowerPoint a “EmojiCards”. • Realizar el cofre y los papelitos de los chistes. • Elaborar las manitos con papel de colores. • Designar 5 áreas en el aula, cada una numerada del 1 al 5. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel de colores • Papel bond • Lapiceros y plumones • Cinta adhesiva • Cofre • Pelota de plástico • Parlante • Proyector multimedia • Laptop • Sobre con los números sorpresa

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ETAPAS	ACTIVIDADES
<p>ETAPA INICIAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los estudiantes. • Acordamos algunos acuerdos de convivencia que nos permitan aprender de manera organizada: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Levantar la mano para pedir la palabra. ✓ Escuchar con atención las opiniones de los demás. ✓ Dirigirnos a nuestros compañeros con respeto. <p style="text-align: center;"><u>PREGUNTAS DE EXPLORACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleamos el “EmojiCards” para que los estudiantes respondan a las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ★ ¿Recuerdas un momento en que reírte te hizo sentir mejor cuando estabas triste o preocupado? ★ ¿Cómo te sientes cuando cuentas algo chistoso y todos se ríen contigo? ★ ¿Por qué crees que es importante reírse cuando estamos nerviosos o preocupados? ★ ¿Te has dado cuenta de cómo cambia el ambiente cuando alguien cuenta un chiste divertido? ★ ¿Por qué piensas que reírnos juntos puede ayudarnos a no sentirnos tan estresados o preocupados? • Felicitamos la participación de los estudiantes. <p style="text-align: center;"><u>FORMACIÓN DE GRUPOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionando un número sorpresa, los estudiantes se organizan en el área correspondiente según el número que les fue asignado.
<p>ETAPA CENTRAL</p>	<p style="text-align: center;">JUGAMOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Presentamos un cartel con el nombre del juego: 'Carcajadas en acción'.” • Leemos en forma conjunta el nombre de la actividad. • Responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué creen que vamos hacer en este juego? ✓ ¿Creen que este juego debería tener reglas? Si es así, ¿qué reglas propondrías?

- Escuchan con atención las instrucciones que seguirán para jugar este juego, que son las siguientes:
 - ✓ Todos se sentarán en un círculo.
 - ✓ En el centro del círculo habrá un cofre lleno de papелitos con chistes.
 - ✓ Cuando la música comience a sonar, pasen una pelota de plástico en mano en mano alrededor del círculo.
 - ✓ Cuando la música se detenga, el que tenga la pelota irá al centro.
 - ✓ Ese niño elige un papелito del cofre y lo lee en voz alta.
 - ✓ Mientras cuenta el chiste, debe moverse (caminar o saltar).
 - ✓ Después de contar el chiste, vuelve a su lugar.
 - ✓ La música suena de nuevo, y el juego continuará hasta que todos hayan tenido la oportunidad de contar un chiste.
- Acuerdan cumplir las siguientes reglas:
 - ✓ Todos deben tener la oportunidad de participar.
 - ✓ Dar la pelota en la mano del compañero.
 - ✓ Respetar al compañero cuando este contando su chiste.
- Reciben los materiales necesarios antes de empezar el juego y a la cuenta de 3,2,1 empiezan a participar hasta que todos hayan participado dando su chiste.
- Felicitaamos la participación de los estudiantes.
- Comentan sobre la experiencia que vivieron, a través de las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Cuál fue el chiste que más te hizo reír?
 - ✓ ¿Cómo te sentiste al contar un chiste frente a tus compañeros?
 - ✓ ¿Te gustó moverte mientras contabas el chiste? ¿Por qué?
 - ✓ ¿Qué emociones sentiste durante el juego?
 - ✓ ¿Qué aprendiste sobre la importancia de hacer reír a los demás?


CANTAMOS

- Reunidos en grupo anotan en la pizarra las palabras, chistes o los sentimientos que surgieron al participar en el juego y empiezan a seleccionar las que riman o coinciden entre sí.
- Seleccionadas las palabras, chistes o sentimientos, colaboran para añadir contenido y crear una estrofa de su canción.
- Emplean tarareos u otros sonidos musicales para crear el ritmo musical para la estrofa creada.
- Cada grupo ensaya su creación musical en el espacio que les será asignado.
- Participan en plenaria cantando sus creaciones musicales.
- Felicitaamos la participación de los estudiantes.
- Responden a las siguientes preguntas:


- ★ ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?
- ★ ¿Qué desafíos encontraste al crear la estrofa y elegir el ritmo?
- ★ ¿Cómo te sentiste durante el ensayo de tu creación musical?
- ★ ¿Cómo te sentiste al compartir en plenaria tu canción con tus compañeros?
- ★ ¿Qué mensaje transmite la canción (estrofa) que creaste en grupo?

REFLEXIONAMOS


- Compartimos ideas fuertes del tema central y la importancia de conocerlo.



Reír juntos crea lazos más fuertes entre amigos y compañeros.




La risa puede ayudarnos a sentirnos felices y relajados, incluso en momentos difíciles.



Cuando nos reímos de las cosas, encontramos soluciones y maneras diferentes de verlas.



- 
- ★ Reír puede ayudar a calmar los nervios y hacernos sentir más seguros en situaciones nuevas.
 - ★ Compartir chistes y risas nos acerca y nos ayuda a trabajar mejor en equipo.

- Participan de la Ecofrase: escuchan y repiten palabras positivas dichas por la docente ("Estrés fuera, humor a la espera", "Si me siento ansioso, invento algo gracioso." "Cuando algo va mal, lo enfrento con un chiste genial." "Si las cosas se ponen tensas, un chiste las hace menos intensas").

COMPROMISOS

- Reciben una plantilla de manito donde escribirán sus compromisos para compartir risas y apoyar a sus compañeros en momentos difíciles.
- Participan en la construcción del árbol de compromiso donde los estudiantes van pegando sus plantillas de manito. La maestra persuade y enfatizando su cumplimiento.

ETAPA FINAL

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

I. NOMBRE:

Mi refugio de la calma

II. OBJETIVO:

Identifican y comparten actividades que les ayuden a calmarse cuando enfrentan problemas, promoviendo la autorregulación emocional.

III. DURACIÓN:

90min

IV. PREPARACIÓN PARA LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none">• Elaborar el sobre con los números sorpresa.• Crear en PowerPoint a “MojiCubo”.• Realizar tarjetas para las actividades que escribirán los niños.• Elaborar las manitos con papel de colores.• Designar 5 áreas en el aula, cada una numerada del 1 al 5.	<ul style="list-style-type: none">• Papel de colores• Papel bond• Lapiceros y plumones• Cinta adhesiva• Baúl pequeño• Pelota de tela• Proyector multimedia• Laptop• Sobre con los números sorpresa

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ETAPAS	ACTIVIDADES
<p>ETAPA INICIAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los estudiantes. • Acordamos algunos acuerdos de convivencia que nos permitan aprender de manera organizada: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Levantar la mano para pedir la palabra. ✓ Escuchar con atención las opiniones de los demás. ✓ Dirigirnos a nuestros compañeros con respeto. <p style="text-align: center;"><u>PREGUNTAS DE EXPLORACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleamos el “MojiCubo” para que los estudiantes respondan a las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ★ ¿Qué cosas te gustan hacer cuando te sientes estresado o preocupado? ★ ¿Por qué crees que es importante encontrar maneras de calmarse cuando tienes un problema? ★ ¿Alguna vez has utilizado una actividad para sentirte mejor cuando estabas triste o enojado? ¿Cómo te ayudó? ★ ¿Crees que es más fácil resolver un problema cuando estás tranquilo? ¿Por qué? ★ ¿Cómo te sientes cuando ves a un amigo que se calma después de estar molesto o triste? • Felicitamos la participación de los estudiantes. <p style="text-align: center;"><u>FORMACIÓN DE GRUPOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionando un número sorpresa, los estudiantes se organizan en el área correspondiente según el número que les fue asignado.
<p>ETAPA CENTRAL</p>	<p style="text-align: center;">JUGAMOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Presentamos un cartel con el nombre del juego: 'Baúl de las ideas brillantes'.” • Leemos en forma conjunta el nombre de la actividad. • Responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué creen que vamos hacer en este juego? ✓ ¿Creen que este juego debería tener reglas? Si es así, ¿qué reglas propondrías? • Escuchan con atención las instrucciones que seguirán para jugar este juego, que son las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Todos se colocarán en un círculo de pie.

- ✓ Cada uno recibirá una tarjeta y un lapicero para escribir una actividad que les ayude a calmarse cuando ante un problema (por ejemplo: "leer un libro", "escuchar música", "dibujar").
- ✓ Al terminar, colocarán sus tarjetas en el baúl pequeño.
- ✓ Volverán al círculo y pasarán una pelota mientras suena la música.
- ✓ Cuando la música se detenga, quien tiene la pelota sacará una tarjeta del baúl.
- ✓ Leerá la tarjeta en silencio y hará una mímica para que los demás adivine la actividad.
- ✓ Repetirán el juego hasta que todos puedan realizar una mímica.
- Acuerdan cumplir las siguientes reglas:
 - ✓ Cuando pases la pelota de tela, asegúrate de dársela directamente en la mano a tu compañero.
 - ✓ Espera tu turno y escucha a los demás cuando les toque.
- Reciben los materiales necesarios antes de empezar el juego y a la cuenta de 3,2,1 empiezan a participar hasta que todos hayan realizado su mímica.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Comentan sobre la experiencia que vivieron, a través de las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Cuál fue la actividad que más te gustó hacer y por qué?
 - ✓ ¿Te resultó fácil o difícil adivinar lo que estaban haciendo tus compañeros?
 - ✓ ¿Cómo crees que te ayudó este juego a sentirte más tranquilo?
 - ✓ ¿Por qué crees que es importante saber cómo calmarse cuando hay problemas?
 - ✓ ¿Cómo te gustaría usar lo que aprendiste hoy en situaciones reales?


CANTAMOS

- Reunidos en grupo anotan en la pizarra las actividades que consideran especiales y empiezan a seleccionar las que rimen o coincidan entre sí.
- Seleccionadas las actividades, colaboran para añadir contenido y crear una estrofa de su canción.
- Emplean tarareos u otros sonidos musicales para crear el ritmo musical para la estrofa creada.
- Cada grupo ensaya su creación musical en el espacio que les será asignado.
- Participan en plenaria cantando sus creaciones musicales.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Responden a las siguientes preguntas:
 - ★ ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?
 - ★ ¿Qué desafíos encontraste al crear la estrofa y elegir el ritmo?


- ★ ¿Cómo te sentiste durante el ensayo de tu creación musical?
- ★ ¿Cómo te sentiste al compartir en plenaria tu canción con tus compañeros?
- ★ ¿Qué mensaje transmite la canción (estrofa) que creaste en grupo?

REFLEXIONAMOS


- Compartimos ideas fuerzas del tema central y la importancia de conocerlo.



Conocer nuestras propias herramientas para sentirnos mejor nos ayuda a enfrentar los problemas con mayor confianza.




Cuando estamos tranquilos, podemos pensar más claramente.



Al compartir nuestras actividades para calmarse, no solo aprendemos de los demás, sino que también fortalecemos nuestro grupo.



- 
- ★ Conocer diferentes formas de calmarse es útil en momentos difíciles.
 - ★ Cuando compartimos nuestras experiencias y técnicas para calmarnos, creamos un ambiente de confianza.

ETAPA FINAL

- Participan de la Ecofrase: escuchan y repiten palabras positivas dichas por la docente ("Cuando me siento mal, una canción me hace genial", "Si me siento mal, bailo y todo va genial", "Con un buen libro, mi mente encuentra alivio", "Si me agobio, dibujo mi calma").

COMPROMISOS

- Reciben una plantilla de manito donde escribirán sus compromisos para identificar y compartir actividades que les ayuden a sentirse más tranquilos cuando enfrentan problemas.
- Participan en la construcción del árbol de compromiso donde los estudiantes van pegando sus plantillas de manito. La maestra persuade y enfatizando su cumplimiento.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14

I. NOMBRE:

Ruta de resoluciones

II. OBJETIVO:

Desarrollen habilidades para resolver problemas y fomentar el trabajo en equipo mediante la resolución creativa de situaciones difíciles.

III. DURACIÓN:

90min

IV. PREPARACIÓN PARA LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar el sobre con los números sorpresa. • Crear en PowerPoint a “EmojiCards”. • Realizar los carteles con los desafíos. • Elaborar las manitos con papel de colores. • Designar 5 áreas en el aula, cada una numerada del 1 al 5. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel de colores • Cartulinas • Lapiceros y plumones • Cinta adhesiva • Limpiatipo • Parlante • Proyector multimedia • Laptop • Sobre con los números sorpresa

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ETAPAS	ACTIVIDADES
<p>ETAPA INICIAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los estudiantes. • Acordamos algunos acuerdos de convivencia que nos permitan aprender de manera organizada: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Levantar la mano para pedir la palabra. ✓ Escuchar con atención las opiniones de los demás. ✓ Dirigirnos a nuestros compañeros con respeto. <p style="text-align: center;"><u>PREGUNTAS DE EXPLORACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleamos el “EmojiCards” para que los estudiantes respondan a las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> ★ ¿Qué harías si tuvieras un problema en la escuela? ★ ¿Cómo te sientes cuando trabajas en grupo para resolver un problema? ★ ¿Qué es lo primero que debes hacer cuando encuentras un problema? ★ ¿Cómo podemos ayudarnos unos a otros para encontrar soluciones? ★ ¿Qué debemos hacer si no estamos de acuerdo con una idea en el grupo? • Felicitamos la participación de los estudiantes. <p style="text-align: center;"><u>FORMACIÓN DE GRUPOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionando un número sorpresa, los estudiantes se organizan en el área correspondiente según el número que les fue asignado.
<p>ETAPA CENTRAL</p>	<p style="text-align: center;">JUGAMOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Presentamos un cartel con el nombre del juego: 'Desafío de respuestas'.” • Leemos en forma conjunta el nombre de la actividad. • Responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué creen que vamos hacer en este juego? ✓ ¿Creen que este juego debería tener reglas? Si es así, ¿qué reglas propondrías? • Escuchan con atención las instrucciones que seguirán para jugar este juego, que son las siguientes:

- ✓ Cada grupo se ubicará en una dirección diferente, cerca de su área de desafíos.
- ✓ Tendrán 5 minutos para leer el desafío y escribir una solución en la cartulina proporcionada.
- ✓ Cuando suene la música, los grupos se moverán al siguiente desafío en el sentido de agujas del reloj.
- ✓ Este proceso de lectura, escritura y rotación se repetirá hasta que cada grupo haya visitado todas las áreas.
- ✓ Finalmente, se reunirán y cada grupo presentará sus soluciones.
- Acuerdan cumplir las siguientes reglas:
 - ✓ Respetar el tiempo asignado de 5 minutos en cada área.
 - ✓ Evitar correr o empujar al compañero.
- Reciben los materiales necesarios antes de empezar el juego y a la cuenta de 3,2,1 empiezan a participar hasta que cada grupo haya presentado las soluciones de los desafíos.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Comentan sobre la experiencia que vivieron, a través de las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Cuál fue el desafío más difícil que enfrentaron y cómo lo resolvieron?
 - ✓ ¿Qué soluciones creativas encontraron para los diferentes desafíos?
 - ✓ ¿Hubo alguna respuesta que les pareció muy ingeniosa? ¿Cuál fue?
 - ✓ ¿Qué parte del juego les gustó más y por qué?
 - ✓ ¿Cómo se sintieron al presentar sus soluciones frente a los demás?

CANTAMOS

- Reunidos en grupo anotan en la pizarra las palabras, soluciones o frases que emplearon para responder a los desafíos y empiezan a seleccionar las que rimen o coincidan entre sí.
- Seleccionadas las palabras, soluciones o frases, colaboran para añadir contenido y crear una estrofa de su canción.
- Emplean tarareos u otros sonidos musicales para crear el ritmo musical para la estrofa creada.
- Cada grupo ensaya su creación musical en el espacio que les será asignado.
- Participan en plenaria cantando sus creaciones musicales.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Responden a las siguientes preguntas:
 - ★ ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?
 - ★ ¿Qué desafíos encontraste al crear la estrofa y elegir el ritmo?

- ★ ¿Cómo te sentiste durante el ensayo de tu creación musical?
- ★ ¿Cómo te sentiste al compartir en plenaria tu canción con tus compañeros?
- ★ ¿Qué mensaje transmite la canción (estrofa) que creaste en grupo?

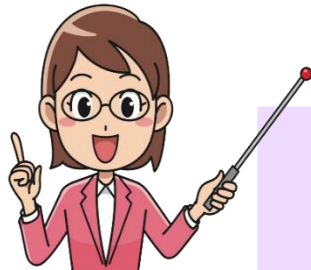
REFLEXIONAMOS

- Compartimos ideas fuertes del tema central y la importancia de conocerlo.

La creatividad en la resolución de problemas transforma los retos en aprendizajes valiosos.

Cada idea compartida en grupo enriquece nuestras respuestas y nos acerca a soluciones efectivas.

El trabajo en equipo nos permite enfrentar situaciones difíciles, ya que juntos somos más fuertes.



- ★ Desarrollar habilidades para resolver problemas nos prepara para enfrentar cualquier reto en la vida.
- ★ Fomentar el trabajo en equipo nos enseña a valorar las ideas de los demás y crear un ambiente positivo.

- Participan de la Ecofrase: escuchan y repiten palabras positivas dichas por la docente ("Si hay un desafío, lo resolveré", cada desafío me hace más fuerte, nada es demasiado difícil para mí, juntos superaremos lo imposible).

COMPROMISOS

- Reciben una plantilla de manito donde escribirán sus compromisos para potenciar su capacidad de resolución de problemas y fomentar el trabajo en equipo de manera creativa.
- Participan en la construcción del árbol de compromiso donde los estudiantes van pegando sus plantillas de manito. La maestra persuade y enfatizando su cumplimiento.

ETAPA FINAL

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15

I. NOMBRE:

El circuito de sillas pensantes

II. OBJETIVO:

Fomentar la rapidez mental y el aprendizaje sobre cómo resolver situaciones desafiantes mientras se realiza una actividad física divertida

III. DURACIÓN:

90min

IV. PREPARACIÓN PARA LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none">• Elaborar el sobre con los números sorpresa.• Crear en PowerPoint a “EmotiQuiz”.• Realizar la caja decorada y las tarjetas de problemas que irán dentro.• Elaborar las manitos con papel de colores.• Designar 5 áreas en el aula, cada una numerada del 1 al 5.	<ul style="list-style-type: none">• Cinta adhesiva• Limpiatipo• Caja decorada• Sillas• Parlante• Proyector multimedia• Laptop• Sobre con los números sorpresa

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ETAPAS	ACTIVIDADES
ETAPA INICIAL	<ul style="list-style-type: none">• Saludo cordial a los estudiantes.• Acordamos algunos acuerdos de convivencia que nos permitan aprender de manera organizada:<ul style="list-style-type: none">✓ Levantar la mano para pedir la palabra.✓ Escuchar con atención las opiniones de los demás.✓ Dirigirnos a nuestros compañeros con respeto. <p style="text-align: center;"><u>PREGUNTAS DE EXPLORACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Empleamos el “EmotiQuiz” para que los estudiantes respondan a las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">★ ¿Cómo te sientes cuando tienes que responder una pregunta sin prepararte?★ ¿Cuál es tu parte favorita de un juego: mover el cuerpo o responder preguntas? ¿Por qué?★ ¿Qué haces cuando te enfrentas a un problema y no sabes la respuesta?★ ¿Qué tipo de preguntas te resulta fácil responder?★ ¿Te gusta jugar a juegos donde tienes que pensar rápido? ¿Por qué?• Felicitamos la participación de los estudiantes. <p style="text-align: center;"><u>FORMACIÓN DE GRUPOS</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Seleccionando un número sorpresa, los estudiantes se organizan en el área correspondiente según el número que les fue asignado.
ETAPA CENTRAL	<p style="text-align: center;">JUGAMOS</p> <ul style="list-style-type: none">• “Presentamos un cartel con el nombre del juego: 'Laberinto de ideas.'”• Leemos en forma conjunta el nombre de la actividad.• Responden a las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">✓ ¿Qué creen que vamos hacer en este juego?✓ ¿Creen que este juego debería tener reglas? Si es así, ¿qué reglas propondrías?• Escuchan con atención las instrucciones que seguirán para jugar este juego, que son las siguientes:

- ✓ Colocaremos sillas en círculo, dejando una menos que el número de estudiantes.
 - ✓ Caminarán alrededor de las sillas cuando suene la música.
 - ✓ Al detenerse la música, cada uno deberá sentarse.
 - ✓ El que se quede de pie tomará una tarjeta con una pregunta de la caja.
 - ✓ Leerá la pregunta en voz alta y tendrá la oportunidad de responder.
 - ✓ Si la respuesta es correcta, podrá continuar en el juego.
 - ✓ Si la respuesta es incorrecta, otro compañero podrá intentar responder.
 - ✓ Si nadie acierta, leeremos las alternativas de solución.
 - ✓ El estudiante que no acierte deberá salir del juego y se retirará una silla del círculo.
 - ✓ Continuaremos hasta que solo quede un estudiante, quien será el ganador.
- Acuerdan cumplir las siguientes reglas:
 - ✓ Evitar empujar o correr cerca de otros.
 - ✓ Escucha con atención cuando alguien este leyendo la pregunta o respondiendo.
 - Reciben los materiales necesarios antes de empezar el juego y a la cuenta de 3,2,1 empiezan a participar hasta que todos hayan respondido a la pregunta que está oculta dentro de la caja.
 - Felicítamos la participación de los estudiantes.
 - Comentan sobre la experiencia que vivieron, a través de las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Qué fue lo que más les gustó de este juego?
 - ✓ ¿Te sorprendió alguna respuesta que escuchaste? ¿Por qué?
 - ✓ ¿Cómo te sentiste cuando no pudiste sentarte en una silla?
 - ✓ ¿Qué estrategia usaste para elegir tu silla cuando la música se detuvo?
 - ✓ ¿Qué harías diferente si jugaras otra vez?


CANTAMOS

- Reunidos en grupo anotan en la pizarra las palabras, respuestas o los sentimientos que les surgieron al participar en el juego y empiezan a seleccionar las que rimen o coincidan entre sí.
- Seleccionadas las palabras, respuestas o sentimientos, colaboran para añadir contenido y crear una estrofa de su canción.
- Emplean tarareos u otros sonidos musicales para crear el ritmo musical para la estrofa creada.
- Cada grupo ensaya su creación musical en el espacio que les será asignado.


- Participan en plenaria cantando sus creaciones musicales.
- Felicitamos la participación de los estudiantes.
- Responden a las siguientes preguntas:
 - ★ ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad?
 - ★ ¿Qué desafíos encontraste al crear la estrofa y elegir el ritmo?
 - ★ ¿Cómo te sentiste durante el ensayo de tu creación musical?
 - ★ ¿Cómo te sentiste al compartir en plenaria tu canción con tus compañeros?
 - ★ ¿Qué mensaje transmite la canción (estrofa) que creaste en grupo?

REFLEXIONAMOS


- Compartimos ideas fuertes del tema central y la importancia de conocerlo.



Resolver problemas de manera creativa nos permite descubrir soluciones inesperadas y efectivas.




Cada desafío que superamos nos acerca más a ser la mejor versión de nosotros mismos.



A través del juego, podemos aprender a ver los problemas como oportunidades para crear.



- 
- ★ Les permite a ustedes tomar decisiones rápidas y efectivas en situaciones cotidianas.
 - ★ Les ayuda a resolver problemas de forma creativa y a enfrentarlos sin temor.

- Participan de la Ecofrase: escuchan y repiten palabras positivas dichas por la docente (Soy valiente frente a lo desconocido, mis ideas son poderosas, si hay un desafío lo resolveré, cada desafío es una oportunidad).

COMPROMISOS

- Reciben una plantilla de manito donde escribirán sus compromisos, orientados a resolver problemas de forma creativa y a enfrentarlos sin temor.
- Participan en la construcción del árbol de compromiso donde los estudiantes van pegando sus plantillas de manito. La maestra persuade y enfatizando su cumplimiento.

ETAPA FINAL

Anexo 8. Evidencias de la aplicación del programa JUCARE



Escuchan atentamente las instrucciones y las reglas de juego

Demostración práctica del juego
“Conexión de ayuda”



Los estudiantes se involucran en los juegos propuestos



Participan activamente en la entonación de sus canciones compuestas por ellos



Escriben sus compromisos al final de cada sesión



PRODUCTO FINAL: Presentación de los compromisos teniendo en cuenta las dimensiones trabajadas que son: autoestima, autonomía, empatía, creatividad y humor.

