

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA
INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS
DE EDAD DE LA I.E.I. N°275 “LLAVINI” - PUNO 2017**

TESIS

PRESENTADA POR:

ZENAIDA CARCAUSTO VARGAS

SILVIA RIZALASO INCACUTIPA

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

PROMOCIÓN: 2017 - I

PUNO - PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

**JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA
INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE
EDAD DE LA I.E.I. N°275 LLAVINI - PUNO 2017**

ZENAIDA CARCAUSTO VARGAS
SILVIA RIZALASO INCACUTIPA



**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL**

APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

PRESIDENTE : 
Dr. Salvador Hanco Aguilar

PRIMER MIEMBRO : 
Dra. Karen Zulma Ortega Gallegos

SEGUNDO MIEMBRO : 
Dra. Ninfa Genoveva Ramos Cuba

DIRECTOR / ASESOR : 
Dra. Martha Ticona Mamani

Área: Gestión Curricular

Tema: Estrategias Metodológicas en las Diversas Áreas Curriculares

Fecha de sustentación: 17 / Dic / 2018

DEDICATORIA

A Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente para lograr mis objetivos y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

A mis queridos padres Ladislao y Feliciano por ser el pilar fundamental en todo lo que soy, en toda mi educación, tanto académica, como de la vida, por su incondicional apoyo y amor, los quiero mucho.

Mis hermanos, Miguel, Gladis, Delfor, Juan por estar conmigo y apoyarme siempre, brindarme su apoyo.

CARCAUSTO VARGAS, ZENAIDA

El presente trabajo lo dedico con todo mi amor primeramente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mis padres Víctor y María y a mis hermanas Maribel y Edith por ser el pilar más importante y por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy. A mis abuelitos Conrado y Juana, a mi tío Leoncio, y a todos mis amigos quienes me apoyaron moralmente y me dieron fuerzas y ánimos cada día para lograr este gran desafío, muchas gracias de corazón.

A mi tío Víctor Raúl, por su infinito apoyo, aunque no esté físicamente con nosotros, pero sé que desde el cielo siempre me cuida y me guía para que todo salga bien.

RIZALASO INCACUTIPA, SILVIA

AGRADECIMIENTO

Nuestro agradecimiento infinito se dirige a quién ha forjado nuestro camino, a Dios, y un gran reconocimiento a nuestra casa superior de estudios la Universidad Nacional del Altiplano, a la Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela Profesional de Educación Inicial, por habernos permitido formarnos profesionalmente. A nuestros familiares por habernos enseñado que con esfuerzo, trabajo y constancia todo se consigue, y que en esta vida nadie regala nada.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE ACRÓNIMOS	
RESUMEN.....	10
ABSTRACT.....	11

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	14
1.2.1. Problema General	14
1.2.2. Problemas Específicos	15
1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.3.1. Hipótesis General	15
1.3.2. Hipótesis Específicas	15
1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO.....	16
1.5. LIMITACIONES DEL ESTUDIO.....	17
1.6. DELIMITACIÓN DEL ESTUDIO	17
1.7. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	17
1.7.1. Objetivo General	17
1.7.2. Objetivos Específicos	18

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES.....	19
2.1.1. Antecedente local.....	19

2.1.2. Antecedente Nacional	20
2.1.3. Antecedente Internacional.....	21
2.2. MARCO TEÓRICO	22
2.2.1. El juego	22
2.2.2. El juego cooperativo.....	25
2.2.3. Inteligencia Emocional.....	27
2.2.4. Las emociones más frecuentes.....	29

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO	35
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	35
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO	35
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO	37
3.4.1. Población.....	37
3.4.2. Muestra	37
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO	38
3.6. PROCEDIMIENTO.....	39
3.7. VARIABLES.....	40
3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	42

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS DEL PRE Y POST PRUEBA	43
4.2. DISCUSIÓN.....	56
CONCLUSIONES	58
RECOMENDACIONES.....	60
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61
ANEXOS.....	64

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1: Porcentaje de la dimensión autoconocimiento en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “Llavini” puno 2017	44
Figura N° 2: Porcentaje de la dimensión autocontrol en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “Llavini” puno 2017	46
Figura N° 3: Porcentaje de la dimensión empatía en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “Llavini” puno 2017	48
Figura N° 4: Porcentaje de la prueba de pre test y post test del grupo experimental en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “Llavini” puno 2017	49

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1:	Población de estudio	37
Tabla N° 2:	Muestra de estudio	38
Tabla N° 3:	Frecuencia y porcentaje de la dimensión autoconocimiento en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “Llavini” puno 2017.....	43
Tabla N° 4:	Frecuencia y porcentaje de la dimensión autocontrol en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “Llavini” puno 2017.....	45
Tabla N° 5:	Frecuencia y porcentaje de la dimensión empatía en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “Llavini” puno 2017	47
Tabla N° 6:	Frecuencia y porcentaje de la prueba de pre test y post test del grupo experimental en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “Llavini” puno 2017	49
Tabla N° 7:	Resultados de la prueba de pre test y post test del grupo experimental en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “Llavini” puno 201751	
Tabla N° 8:	Resultados de la ficha de observación de la prueba de pre test y post test del grupo experimental en la dimensión de autoconocimiento el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “Llavini” puno 201752	
Tabla N° 9:	Resultados de la ficha de observación de la prueba de pre test y post test del grupo experimental en la dimensión de autocontrol el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “Llavini” puno 2017.....	53
Tabla N° 10:	Resultados de la ficha de observación de la prueba de pre test y post test del grupo experimental en la dimensión de empatía el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “Llavini” puno 2017.....	55

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

MINEDU: Ministerio de Educación

PISA: Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes

EBR: Educación Básica Regular

I.E.I.: Institución Educativa Inicial

RESUMEN

La presente investigación titulada “Juegos Cooperativos en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “LLAVINI” Puno 2017”; se realizó con el objetivo de determinar la influencia de los Juegos cooperativos en el desarrollo de la inteligencia emocional, la hipótesis general de la investigación plantea como premisa si los Juegos Cooperativos influyen moderadamente en el desarrollo de la Inteligencia Emocional, el tipo de investigación que se empleó fue experimental con diseño pre-experimental puesto que se trabajó con un solo grupo experimental. Para la recolección de datos se aplicó el uso de un pre test y un post test. Ejecutándose mediante un total de 20 actividades de aprendizaje; para la demostración de las hipótesis se optó por trabajar con el programa Microsoft Excel 2016 para cálculos estadísticos, y realizar un análisis de la Prueba t para medias de dos muestras emparejadas para obtener el nivel de significancia que es igual a $\alpha = 0.05$ y la diferencia de medias. Llegando a la conclusión; que la investigación realizada se ha demostrado que la aplicación de los Juegos Cooperativos influyen moderadamente en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 275 “Llavini” Puno 2017, se evidencia que al inicio de la aplicación de la prueba del pres test el 60% de niños y niñas se ubican en la escala de calificación B= en proceso y, sin embargo después de la aplicación del experimento en la prueba del pos test el 90% de niños y niñas se ubican en la escala de calificación A= logro previsto.

PALABRAS CLAVES: Cooperación, Emocional, Estrategias, Habilidades, Inteligencia.

ABSTRACT

The present investigation entitled "Cooperative Games in the development of the Emotional Intelligence in children of 4 years of the I.E.I. N ° 275 "LLAVINI" Puno 2017 "; was carried out with the objective of determining the influence of cooperative games on the development of emotional intelligence, the general hypothesis of the research raises as a premise whether the Cooperative Games modestly influence the development of Emotional Intelligence, the type of research that Employment was experimental with a pre-experimental design since it was worked with a single experimental group. For the data collection, the use of a pre-test and a post-test was applied. Running through a total of 20 learning activities; for the demonstration of the hypotheses, we chose to work with the Microsoft Excel 2016 program for statistical calculations, and perform an analysis of the t test for means of two paired samples to obtain the level of significance that is equal to $\alpha = 0.05$ and the difference of stockings.

Concluding; that the research carried out has shown that the application of Cooperative Games has a moderate influence on the development of Emotional Intelligence in children of 4 years of the Initial Educational Institution N ° 275 "Llavini" Puno 2017, it is evident that at the beginning of the application of the pres test test 60% of boys and girls are placed on the rating scale B = in process and, however, after the application of the experiment in the post-test 90% of boys and girls they rank on the rating scale A = expected accomplishment.

KEY WORDS: Cooperation, Emotional, Strategies, Skills, Intelligence.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La presente investigación denominada “Juegos Cooperativos en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “LLAVINI” Puno 2017”; tiene como objetivo central determinar la influencia de los Juegos cooperativos en el desarrollo de la inteligencia emocional, consideramos que la inteligencia emocional es de suma importancia, ya que involucra cada una de las emociones que expresan los individuos. Los sentimientos indican cómo se encuentra una persona, qué cosas le agradan o qué funciona mal a su alrededor; por tal motivo, en el adecuado manejo de las emociones, sentimientos y afectos, se aprende a controlar y moderar las reacciones ante una problemática que se presente. Por ello se considera que en la etapa de la infancia se constituye un momento fundamental en el desarrollo de la personalidad aprovechando la enorme plasticidad del cerebro pues aumentará las probabilidades de que sea efectiva. Aquí aparece la capacidad de comprender las emociones propias y las de los otros, y además se inicia una etapa de desarrollo en la que se construyen nuevos intereses, necesidades, retos y formas de expresión y de relación con los demás.

Por lo tanto, El juego se considera una actividad inherente al ser humano, de tal modo que los juegos cooperativos, son aquellos en los que los niños y niñas aprenden a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo objetivo y, por lo tanto, aprender a ganar o perder como un grupo. Evitan el estereotipo del "buen" o "mal" jugador, en cuanto que, todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades. Por esta razón hay un interés de relacionar la inteligencia emocional con los juegos cooperativos.

El contenido de la investigación consta de los siguientes capítulos:

CAPÍTULO I: Definición, descripción, delimitaciones, limitaciones y los objetivos tanto el principal como los específicos de la investigación.

CAPÍTULO II: Revisión de la literatura, donde podemos encontrar los antecedentes, sustento teórico, hipótesis general y las específicas, la operacionalización de variables que se podría decir que es un esbozo general de la investigación.

CAPÍTULO III: Materiales y método, constan de la población y la muestra, tipo y diseño, técnicas e instrumentos, procedimientos, plan de tratamiento de datos y diseño estadístico requeridos en el presente trabajo.

CAPÍTULO IV: Resultados y discusión consta de los resultados obtenidos una vez procesados los datos, aquí podemos ver los cuadros estadísticos y sus respectivos gráficos, la prueba de hipótesis y la discusión de resultados.

El presente trabajo culmina con las conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la educación hay poco interés sobre el desarrollo de la inteligencia emocional a causa de ello, los niños y niñas tienen poca empatía con sus pares y poco control de sus emociones. La psicóloga Álava (guiainfantil, 2016) afirma:

Los problemas que más nos encontramos en la infancia es la baja tolerancia a la frustración. Niños que les cuesta mucho asumir las normas y los límites, esto les afecta no solamente en el aprendizaje porque se frustran y ya no son capaces de aprender, sino que les interfiere mucho en las relaciones sociales. También la baja empatía es otro de los problemas que nos encontramos con los niños cuando son pequeños. Para desarrollar la empatía los niños tienen que ser capaces de ponerse en el lugar del otro, esto no ocurre hasta la edad de 4 o incluso 5 añitos, pero es un concepto que hay que trabajar.

Por ello la atención de las emociones debe ser prioritaria para el mejoramiento de los procesos de enseñanza – aprendizaje por medio de juegos que faciliten

la salud física y mental del niño. Antonio Valles Arandija afirma “la inteligencia emocional se debe desarrollar desde los primeros años de vida, a partir de vivencias y experiencias propias y sociales de tal manera que éstos conduzcan a un óptimo desarrollo de la inteligencia emocional”. López Cassá (2013) afirma:

La música, los títeres, los cuentos y el juego son cuatro recursos de excelencia que pueden ayudar a trabajar la educación emocional. La música, con su variedad de estilos, fomenta el despertar de emociones y el fluir en ellas. Los títeres facilitan buenas dinámicas y permiten crear vínculos emocionales con ellos. Los cuentos permiten que los niños se identifiquen con sus personajes y con sus sentimientos; de esta forma se generan vínculos emocionales. Los cuentos son un buen recurso para canalizar las emociones. El juego facilita la interacción y la expresión libre de sentimientos y emociones. También las experiencias y vivencias que se puedan compartir en espacios de trabajo en grupo e individualmente son una buena oportunidad para favorecer la educación emocional. (p.79)

Por esta razón hay un interés de relacionar la inteligencia emocional con los juegos cooperativos; puesto que a través de ello los niños y niñas aprenderán a trabajar en equipo y respetarse mutuamente.

Queremos señalar también que en el transcurso de nuestras prácticas pre profesionales realizadas en la Institución Educativa Llavini, se observó que los niños y niñas al momento de jugar y trabajar en equipo, lo realizan de manera competitiva; es por ello que tienen poca iniciativa en el desarrollo de las actividades de trabajo grupal, colectivo y cooperativo; tales hechos se dan por problemas de tipo emocional.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema General

Este trabajo de investigación, parte de la siguiente interrogante:

¿De qué manera influyen los Juegos Cooperativos en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “LLAVINI” en la ciudad de Puno en el año 2017?

1.2.2. Problemas Específicos

Se plantearon las siguientes interrogantes específicas, a fin de definir y alcanzar objetivos claros en la presente investigación:

¿De qué manera influyen los Juegos Cooperativos en el desarrollo del **autoconocimiento** en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “LLAVINI” en la ciudad de Puno en el año 2017?

¿De qué manera influyen los Juegos Cooperativos en el desarrollo del **autocontrol** en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “LLAVINI” en la ciudad de Puno en el año 2017?

¿De qué manera influyen los Juegos Cooperativos en el desarrollo de la **empatía** en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “LLAVINI” en la ciudad de Puno en el año 2017?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis General

La aplicación de los juegos cooperativos influye moderadamente en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 275 “LLAVINI” Puno 2017.

1.3.2. Hipótesis Específicas

La aplicación de los juegos cooperativos influye moderadamente en el desarrollo del autoconocimiento en niños y niñas de 4 años.

La aplicación de los juegos cooperativos influye moderadamente en el desarrollo del autocontrol en niños y niñas de 4 años.

La aplicación de los juegos cooperativos influye moderadamente en el desarrollo de la empatía en niños y niñas de 4 años.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

El presente trabajo de investigación está justificado por las siguientes razones:

Porque en la época actual emocionalmente los niños y niñas son más inmaduros y van disminuyendo desmedidamente sus capacidades emocionales y sociales, tal y como se pone de manifiesto en los problemas de convivencia familiar, escolar y social que se producen diariamente en los diferentes escenarios mencionados; y considerando también a la Psicóloga Álava (guiainfantil, 2016) lo que afirma:

La inteligencia emocional afecta a la vida académica, de hecho la capacidad de aprendizaje disminuye entorno a un 20% y a un 30% si hay problemas de autorregulación emocional. Y es que no hay que educar sólo a nivel académico, también a nivel social y a nivel emocional. Las personas que tienen una mayor inteligencia emocional se ha demostrado que son más felices, que tienen una mejor salud, que tienen más amigos tanto en calidad como en cantidad, que son más líderes en su empresa.

Es por eso que esperamos que esta investigación pueda ayudar a muchas docentes y lectores en la formación de niños íntegros y afianzados en las buenas relaciones grupales, que en un futuro cercano sean quienes estén al frente de nuestro país, de nuestras empresas y que con su trabajo perseverante y honesto agranden a nuestra nación. Y a conocer la relación que existe entre los juegos cooperativos y el desarrollo de la inteligencia emocional con la finalidad de mejorar la calidad de vida física y mentalmente en los niños y niñas puesto que la infancia es el momento en que mejor se adquieren los aprendizajes, y el manejo de las emociones es un aprendizaje fundamental y que, podemos decir, se encuentra a la base de los demás, por encontrarse todo lo que hacemos impregnado de emoción. Puesto que gracias a las emociones podemos sentir empatía hacia otras personas.

1.5. LIMITACIONES DEL ESTUDIO

En el presente proyecto de investigación tuvimos las siguientes limitaciones:

- Escasos datos bibliográficos disponibles sobre el estudio de investigación en relación de la primera variable juegos cooperativos.
- Escasos datos bibliográficos disponibles sobre el estudio de investigación en relación de la segunda variable inteligencia emocional.
- Falta de instrumentos de evaluación confiables sobre inteligencia emocional, por tal motivo; realizamos nuestro propio instrumento de evaluación tomando como referencia las rutas de aprendizaje relacionado con los principios de inteligencia emocional según Gómez (2000).
- Otra de las limitaciones fue que los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I. “Llavini” realizaban los juegos de una forma competitiva y menos cooperativa, por lo que se tuvo que trabajar más en ese aspecto.

1.6. DELIMITACIÓN DEL ESTUDIO

1.6.1. Delimitación espacial. La investigación se realizó en el aula de 4 años de la I.E.I. N°275 “LLAVINI” en la ciudad de Puno en el año 2017.

1.6.2. Delimitación temporal. La investigación se realizó durante el año 2017, la ejecución de las sesiones fue durante un periodo aproximado de 3 meses.

1.6.3. Delimitación del universo. La presente investigación se realizó únicamente con niños y niñas de 4 años de edad, se trabajó sólo con un grupo experimental conformado por un total 20 niños y niñas.

1.7. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. Objetivo General

Determinar la influencia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 275 “LLAVINI” Puno 2017.

1.7.2. Objetivos Específicos

Determinar la influencia del juego cooperativo en el desarrollo del autoconocimiento en niños y niñas de 4 años.

Determinar la influencia del juego cooperativo en el desarrollo del autocontrol en niños y niñas de 4 años.

Determinar la influencia del juego cooperativo en el desarrollo de la empatía en niños y niñas de 4 años.

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. Antecedente local

Ginez (2013) En su tesis denominada “La práctica del taekwondo infantil y la relación con el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 5 años de la I.E.P. “Prescott” Puno - 2013”.

Se busca determinar la relación entre la práctica del taekwondo infantil y el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños. Y el objetivo principal que se plantea es determinar; el tipo de relación entre la práctica de taekwondo infantil y el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la I.E.P. “Prescott” Puno – 2013. De la misma manera la hipótesis que se arriba es; si existe una relación directa entre la práctica de taekwondo infantil y el desarrollo de la inteligencia emocional. Por lo tanto, el informe corresponde al tipo de investigación “descriptivo y cuyo diseño es correlacional” la población con la que se trabajó es de 31 niños y niñas de 5 años. La técnica empleada es la observación y psicométrica con los siguientes instrumentos: guía de observación y test infantil. Los gráficos obtenidos se han procesado e interpretado en cuadros y gráficos estadísticos. La conclusión a la que se arriba es: La práctica de taekwondo es importante porque ayuda mucho en el desarrollo de la inteligencia intrapersonal, el gran porcentaje de los niños y niñas tienen buen nivel alcanzado en el desarrollo de autoconciencia, autocontrol y automotivación. Por otro lado, se muestra que hay deficiencia en el de la inteligencia interpersonal, en lo empático y la habilidad social pero la presencia de la práctica de taekwondo ayuda a desarrollar positivamente y lento. Pero estas capacidades irán mejorando en el niño a través de la madurez y la edad que logren tener.

Ordoñez; Maquera (2006) En su tesis titulada “Eficacia de la aplicación de los juegos de expresión para aumentar el nivel de inteligencia emocional, de los niños y niñas de 4 años “B” de la cuna Jardín N° 326, Hospital Regional “Manuel Nuñez Butrón” de la ciudad de Puno – 2006”, cuyo objetivo general fue: “Determinar la eficacia de la aplicación de los juegos de expresión para aumentar el nivel de inteligencia emocional, de los niños y niñas de 4 años “B” de la cuna

Jardín N° 326, Hospital Regional “Manuel Nuñez Butrón” de la ciudad de Puno”, la hipótesis general planteada fue: la aplicación de los juegos de expresión es eficaz para aumentar el nivel de inteligencia emocional, de los niños y niñas de 4 años “B” de la cuna Jardín N° 326, Hospital Regional “Manuel Nuñez Butrón”, se llegó a concluir: Los juegos de expresión aumentan eficazmente el nivel de inteligencia emocional de los niños y niñas.

2.1.2. Antecedente Nacional

Cárdenas (2014) En su tesis titulada “Los juegos cooperativos como estrategia en la formación de valores morales en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 707 de Ccotohuincho de la provincia de Urubamba del departamento del Cusco – 2014”, responde al siguiente enunciado: Determinar la influencia del uso de Juegos Cooperativos como estrategia en el nivel de formación de valores morales, en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 707 de Ccotohuincho de la provincia de Urubamba del departamento del Cusco – 2014. La hipótesis de la investigación es “La aplicación de los juegos cooperativos como estrategia permite elevar el nivel de formación de valores morales en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 707 de Ccotohuincho de la provincia de Urubamba del departamento del Cusco”. El tipo de investigación es de tipo experimental y de diseño cuasi-experimental en la cual se aplica un pre prueba y post prueba al grupo control y experimental. Llegando a las siguientes conclusiones: Después de la aplicación de los talleres de los juegos cooperativos en el grupo experimental podemos determinar que el nivel de formación de valores morales que se logra en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 707 de Ccotohuincho de la provincia de Urubamba, es significativamente mayor al encontrado en la evaluación de la entrada del grupo experimental, mientras que en grupo control observamos que los niños y niñas no mejoran significativamente su nivel de formación de valores morales puesto que éstos trabajos con el método clásico de enseñanza. La mayoría de los juegos cooperativos aplicados influyen positivamente en la formación de valores morales que practican los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 707 de Ccotohuincho de la provincia de Urubamba.

2.1.3. Antecedente Internacional

En cuanto a los antecedentes internacionales encontramos lo siguiente:

Montilla, G. (2009: www.monografias.com); en su tesis “Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los niños del Jardín de Infantes Cocori; Valencia-España, 2009. Llegaron a las siguientes conclusiones: Una vez analizados e interpretados los datos del estudio, se obtuvo como resultado que en los niños del jardín de infantes Cocori, estaban presentes factores de riesgo que favorecían los problemas de relaciones interpersonales entre los educandos como: ausencia de los valores de respeto, tolerancia y cooperación, los cuales son indispensables para convivir en armonía, todo esto avaló la implementación de un plan de acción dirigido a los 54 niños de dicho jardín de infantes, utilizando como estrategia didáctica “Los juegos Cooperativos”. Por otra parte, el estudio de factibilidad realizado permitió demostrar que era viable la ejecución de la propuesta: por cuanto los problemas de relaciones interpersonales estaban presentes en la dinámica escolar, además los recursos humanos y materiales para su implementación no requirieron de un financiamiento externo, ya que se contó con el apoyo de la Unidad Educativa. Se puede acotar como reflexión final que, los docentes son promotores y facilitadores del proceso enseñanza aprendizaje, y que éstos deben impulsar los valores como la base de las relaciones interpersonales, los cuales facilitan al niño asumir conductas responsables, tolerantes, cooperativas, de unión, de respeto, de justicia, de paz entre otros, que les permita construir y vivir bajo una cultura de armoniosa convivencia, justicia y paz.

Urizar, C. (2010: www.monografias.com); en su tesis “Influencia del juego cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños del nivel de transición del Jardín Infantil y Sala Cuna The Garden College – Chile, 2010”. Llegó a las siguientes conclusiones: Gracias a la realización de este trabajo se ha podido llegar a conocer un poco más acerca de tema del juego cooperativo. Cabe destacar que es un tema de gran importancia en relación a la educación preescolar, ya que por medio del juego cooperativo se pueden desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización, etc. De manera general se pudo analizar que el juego cooperativo posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo Socioemocional, en

el manejo de normas, etc. De manera específica se trató el tema del juego cooperativo y el aprendizaje, demostrando que los niños aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos. Como último aspecto se analizó de manera específica cual es la motivación que existe dentro del juego cooperativo. De esta manera se pretende llegar a conocer más a fondo el juego como tal, entendiéndolo y comprendiéndolo de manera más significativa, y al mismo tiempo, a los niños.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. El juego

2.2.1.1 Definición del juego

Existen múltiples definiciones sobre el juego. He aquí algunas de ellas según los siguientes autores:

Para J. Huizinga el juego es una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites espaciales y temporales y bajo unas reglas libremente consentidas. Se realiza de modo desinteresado, sin buscar más finalidad que el sentimiento de alegría que provoca ser algo diferente de lo que se es en realidad y poder transformar la realidad para que se aparezca a lo que deseamos. Para este autor el juego es una actividad llena de sentido; no sólo tiene función social, sino que crea su propia estructura social. Este autor también considera que el juego es más antiguo que la cultura. (Delgado, 2011, p.4)

Para Piaget el juego es la forma que encuentra el niño para ser partícipe del medio que le rodea, comprenderlo y asimilar mejor la realidad. Froebel define el juego como la actividad principal del niño y lo considera como una vía de expresión del mundo interior de la persona que forma parte de la imagen de toda su vida interior. (Delgado, 2011, p.5)

El juego es una actividad propia del ser humano; una conducta característica de todos los tiempos, edades y culturas. Incluso es posible observar esa misma conducta en algunos animales mamíferos. Para el ser humano el juego adquiere una importancia clave en su desarrollo,

especialmente en lo que se refiere a su esfera social, ya que el juego nos permite ensayar conductas sociales sin consecuencias. Además, el juego es una herramienta básica para la adquisición de habilidades, capacidades y destrezas. (Delgado, 2011, p.2)

2.2.1.2 Características del juego

- ❖ El juego es una actividad **voluntaria y libre**. El juego se inicia libremente y además proporciona libertad, puesto que permite asumir de modo imaginario distintos roles que no podrías ejercerse en la vida cotidiana.
- ❖ Es **fuentes de placer** y siempre se valora positivamente. El juego tiene la cualidad de satisfacer deseos inmediatos. El juego resulta ser una actividad grata, que produce bienestar.
- ❖ Es **universal e innato**. Es una conducta típica de todas las culturas y épocas de la humanidad. Aunque algunos autores mantienen que tiene un carácter adquirido, lo cierto es que un niño juega, aunque nadie le haya enseñado cómo hacerlo.
- ❖ Es **necesario** tanto para los adultos como para los niños. En los adultos tiene una función básica de liberar del estrés, evasión y descanso, en los niños el juego adquiere un significado mucho más amplio puesto que es la principal vía a través de la que el niño conoce su entorno e interactúa con él de un modo adaptativo.
- ❖ Es **activo e implica cierto esfuerzo**. La persona que juega debe participar activamente y su desempeño requiere de una o varias acciones. Aunque no tenga un componente motor, conlleva unos minutos de actividad psíquica. Pensamiento, deducción, imitación, relación, exploración y comunicación son sólo una pequeña parte de las actividades que el ser humano pone en marcha cuando juega.
- ❖ El juego **es algo muy serio**. A todos nos hace gracia contemplar el gesto de concentración de un niño que está construyendo bloques o el grado de enfado al que llega cuando su juego se interrumpe o estropea. Y es que para el niño el juego es tan importante como para nosotros nuestro trabajo o estudio y no tenemos derecho a menospreciarlo.

- ❖ El juego es una **vía de descubrimiento** del entorno y de uno mismo, de nuestros límites y deseos. Además, el juego es una forma de expresión emocional que permite al niño expresar libremente lo que siente y lo que piensa.
- ❖ El juego es el **principal motor del desarrollo** en los primeros años de vida del niño. Y es motor de varios niveles: Desarrollo corporal, del movimiento, de la inteligencia, las emociones, la motivación y las relaciones sociales. Es por eso que el juego puede considerarse como una actividad propia de la infancia, “la actividad” por excelencia, aunque de mayores sigamos jugando por otros motivos. Hasta los diez años el juego es – o deberá ser – la actividad más importante de la vida del ser humano.
- ❖ El juego **favorece la interacción social y la comunicación**. Impulsa las relaciones entre iguales y adultos. Favorece el desarrollo del lenguaje comprensivo y expresivo. (Delgado, 2011, p.6-7)

2.2.1.3 Importancia del juego en el desarrollo del niño

El juego para el niño es muy importante. A través de él experimenta, aprende, comprende la realidad que le rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación, su ingenio, ayuda a resolver conflictos y entender su entorno. Realmente es una herramienta indispensable para su desarrollo, tanto físico, cognitivo, psicológico y social. Un niño sano quiere jugar a todas horas, no se cansa nunca, es su manera de ir adaptándose a la sociedad. Muchos pediatras lo afirman, incluso es la base principal para saber si todo va bien, un niño que no juega es un niño al que le pasa algo. (Delgado, 2011, p.31)

2.2.2. El juego cooperativo

2.2.2.1 Definición del juego cooperativo

En la tesis realizada por (Montaño & Rodríguez) consideran la definición de:

(Giraldo, 2005) en la que nos dice que los juegos cooperativos son aquellos que en los que la diversión prima por encima del resultado, en los que no suelen existir ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común.

El interés no reside en ganar o perder, sino en una participación que requiere que los jugadores combinen y reúnan sus diferentes niveles de habilidades y destrezas motrices para conseguir un objetivo común. Es ahí donde radica el reto; es a través de la incorporación e integración activa de todas las personas que se demuestra el grado de competencia alcanzada por el grupo. Son competentes quienes se muestran capaces de incluir y no de excluir, quienes comprenden que eliminar a alguien conlleva el rechazo y la desvalorización del otro. (Bantulá Janot, 2010, p. 11-12)

Según nuestro punto de vista: Los juegos cooperativos son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros, mediante ellos se busca disminuir las manifestaciones de agresividad en los grupos participantes.

2.2.2.2 Tipos de juegos cooperativos

Según Bantulá (2010) considera los siguientes tipos de juegos cooperativos:

- **Juegos de presentación:** Son actividades dinámicas y lúdicas utilizadas para conocer los nombres de las personas del grupo.

Generalmente las ubicamos al principio de una sesión o de una actividad.

- **Juegos para conocerse:** Son actividades lúdicas para conocerse a sí misma y conocer a las demás personas un poco más. De esta manera se les invita a tener en cuenta las características de las demás personas.
- **Juegos de distensión:** La distensión es común a la esencia del juego no competitivo, estas actividades sirven para que los miembros del grupo estén juntos de forma divertida deshaciendo cualquier posible tensión existente. Son útiles para tomar contacto, romper una situación de cansancio o de tensión, romper la monotonía, cambiar de una actividad a otra o como punto final del trabajo.
- **Juegos energizantes:** Son juegos en los que nos divertimos sin competir. Son muy activos, por lo que sirven para liberar energía e incluso para despertar a un grupo que lleve mucho tiempo quieto. Son, además juegos muy útiles como paso intermedio en el camino hacia la cooperación para aquellos grupos que hacen por primera vez juegos no competitivos.
- **Juegos de confianza:** Son unos juegos cooperativos que además sirven para tomar confianza en uno mismo y en los demás compañeros del grupo. Es una característica que contribuye a una relación muy positiva entre todos y todas, colaborando en la resolución de conflictos de forma preventiva.
- **Juego de contacto:** El objetivo de este juego es fomentar la estima, la colaboración y la confianza a través del contacto físico. El tacto ha de constituir una vía de comunicación entre quien toca y es tocado.
- **Juegos de estima:** Son actividades que nos habitúan a manifestar afectos positivos hacia otras personas.
- **Juegos de autoestima:** Son actividades para que cada persona observe cualidades positivas que tiene en sí misma y se encuentre a gusto con su manera de ser.

- **Juegos de relajación:** Estas dinámicas ayudan a apaciguar las tensiones internas mediante la conciencia de uno mismo, llevando la energía hacia objetivos positivos.

2.2.3 Inteligencia Emocional

2.2.3.1 *Inteligencia*

Según el psicólogo estadounidense Gardner (1999) ha reformulado su definición de inteligencia, presentándola como: “Un potencial biopsicológico para procesar información que se puede activar en un marco cultural para resolver problemas o crear productos que tienen valor para una cultura”. Las inteligencias no son algo tangible, sino potencialidades, presumiblemente neuronales, que se activan en función de las condiciones, demandas y oportunidades propias de un determinado contexto (cultural). (Mora & Martín, 2007, p.71)

2.2.3.2 *Las Emociones*

En la tesis realizada por Leonardi (2015) considera la definición de emoción tomando en cuenta al siguiente autor. Bisquerra (2003) afirma. “Un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o perturbación que predispone a una respuesta organizada. Las emociones se generan como respuesta a un acontecimiento externo o interno” (p.7)

2.2.3.3 *Definición de Inteligencia Emocional*

En su tesis de Martín (2013) considera las definiciones de inteligencia emocional de los siguientes autores:

Goleman (1995) “la inteligencia emocional es la capacidad de controlar y regular los propios sentimientos, comprender los sentimientos de los demás y usar la “emoción” o “sentir” el conocimiento para guiar los pensamientos y las acciones”. Por otro lado, Bar-On (2002) la define como “la capacidad de percibir, integrar, comprender y manejar las emociones que tienen que ver con la comprensión de uno mismo y de los demás, y hacer frente con más éxito a las exigencias ambientales”.

Otros autores como Elgehart (1996) definen inteligencia emocional como “capacidad para leer nuestros sentimientos, controlar nuestros impulsos, razonar, permanecer tranquilos y optimistas cuando no nos vemos confrontados a ciertas pruebas, y mantenernos a la escucha del otro”.

Mayer y Salovey (1997) como “la capacidad para percibir, asimilar, comprender y regular las emociones propias y las de los demás”. (p.24)

2.2.3.4 Principios de la inteligencia emocional

Según el empresario economista Gómez (psicociencia, 2018). Se basa en los siguientes principios o competencias:

- **Autoconocimiento:** Capacidad para conocerse uno mismo, saber los puntos fuertes y débiles que todos tenemos.
- **Autocontrol:** Capacidad para controlar los impulsos, saber mantener la calma y no perder los nervios.

Según Acosta (2013) afirma. “El autocontrol es la habilidad de controlar nuestras propias emociones para adecuarlas a un objetivo. Es el control de nuestros estados, impulsos y recursos internos. Es la capacidad de manejar adecuadamente, sobre todo, los impulsos conflictivos” (p.128).

- **Automotivación:** Habilidad para realizar cosas por uno mismo, sin la necesidad de ser impulsado por otros.
- **Empatía:** Competencia para ponerse en la piel de otros, es decir, intentar comprender la situación del otro.

Según Acosta (2013) afirma. “La empatía es la capacidad de comprender las emociones de los demás, sus sentimientos y problemas, entender su punto de vista e interesarnos por ellos” (p.150).

- **Habilidades sociales:** Capacidad para relacionarse con otras personas, ejercitando dotes comunicativas para lograr un acercamiento eficaz.

- **Asertividad:** Saber defender las propias ideas no respetando la de los demás, enfrentarse a los conflictos en vez de ocultarlos, aceptar las críticas cuando pueden ayudar a mejorar.
- **Proactividad:** Habilidad para tomar la iniciativa ante oportunidades o problemas, responsabilizándose de sus propios actos.
- **Creatividad:** Competencia para observar el mundo desde otra perspectiva, diferente forma de afrontar y resolver problemas.

2.2.4 Las emociones más frecuentes

Según la periodista Esteban (guiainfantil, 2018) considera 5 grandes emociones: Alegría, Tristeza, Ira, Miedo y Asco. Son las grandes emociones que manejan nuestras vidas:

2.2.6.1 La ira

Filella & Oriol (2013) considera:

La ira como una de las emociones básicas, o primarias (bisquerra, 2009; frijda, 1986; izard, 1977; pultchik, 1980, weiner, 1986). Es una de las emociones más comunes y más observables dentro de nuestra sociedad. Dentro de la familia de la ira se encuentran: la rabia, enfado, cólera, rencor, odio, furia, indignación, exasperación, tención, agitación, irritabilidad, violencia, enojo, celos, envidia, impotencia. Etc. Todas ellas constituyen la “familia” de emociones de la ira, que es la palabra genérica con que se la denomina. Según Potegal, stemmler y spielberger (2010) la ira es una emoción caracterizada por sentimientos subjetivos que varían en intensidad desde una molestia o irritación a furia o rabia intensa.

Según Ellis y Chip (1999), nos enfadamos y sentimos ira, en menor y mayor medida, básicamente por dos razones:

- Cuando las cosas no suceden como queremos, y
- Cuando alguien no nos trata como creemos que nos merecemos.

No siempre las cosas salen como queremos. Pero esto no tiene siempre efectos negativos. Por otra parte, no podemos obligar a alguien a que nos trate bien.

La ira está presente en nuestra vida diaria al igual que ocurre con todas las emociones. Con la ira aprendemos a defendernos de lo que nos puede hacer daño. Pero la ira mal regulada puede provocar estragos en la persona que la siente y en su entorno más inmediato. La ira produce incapacidad o dificultad para la ejecución eficaz de los procesos cognitivos; no permite razonar de manera eficaz y eso repercute en la respuesta conductual posterior. Es decir, la ira activa los mecanismos de autodefensa y ello puede derivar en comportamientos agresivos que pueden desatar violencia.

La ira tiene efectos en las relaciones interpersonales y, aunque pueda sorprender a algunos, nos enfadamos con las personas más allegadas. También afecta a las relaciones laborales. La ira perjudica a la salud; son muchas las investigaciones que correlacionan positivamente estados de ira con problemas cardiovasculares y tensión arterial (Fernández – Abascal y Palmero, 1999). Pensemos en nuestra propia vida: ¿en qué medida mi ira ha complicado o dificultado alguna relación personal o profesional? (p105-106)

Acosta (2013) define lo siguiente:

La ira también sigue siendo útil. Estando furioso es más fácil en épocas pasadas, deshacerse de un enemigo o defender a la tribu. Mueve a la acción ante una amenaza física o psicológica.

Ante una situación de alarma interesa primero actuar; sentir o pensar vendrán después, en todo caso. La ira padece crear energía. Esto puede ser útil en ocasiones, la ira nos puede facilitar la defensa de nuestros derechos. Sin ella, podríamos ceder con más facilidad para evitarnos problemas.

Cuando una persona está enfadada es más fácil que monte en cólera. La ira es una poderosa emoción. Puede adoptar muchas formas: lo primero, violencia. Comunicarse a gritos, dar respuestas cortantes, acudir a tonos hirientes. Y desahogarse con respuestas absurdas como comer en exceso o dejar de comer, beber, drogarse...

La ira obstaculiza la resolución de problemas. Una reacción hostil no nos permite ser objetivos. Las resoluciones de conflictos nublan nuestra mente y no facilitan las estrategias eficaces para resolver los conflictos. No es bueno dejarse llevar por la ira. Nos lleva a lo que zillman llama “incapacidad cognitiva”, donde perdemos totalmente la capacidad de razonar.

Hay que aprender a buscar una salida a los enfados que no perjudique a los demás. Responsabilizarnos de nuestra ira y ser honestos en relación con nuestras emociones es una de las claves para alcanzar la felicidad interna. (p.54-55)

2.2.6.2 El miedo

Según Moreno (2013) afirma:

Todos tenemos miedo en algunas ocasiones. El miedo es una de las emociones básicas que compartimos tanto humanos como animales. En el desarrollo de la humanidad, el miedo ha jugado un papel crucial, ya que, gracias a él, los humanos han podido detectar los peligros y actuar rápidamente para aumentar las probabilidades de supervivencia. Actualmente, en nuestra sociedad seguimos funcionando con el mismo sistema que antaño y esto nos puede provocar ciertos problemas de adaptación. De la emoción básica del miedo se desprende un conjunto de emociones relacionadas que constituyen una “gran familia”: temor, terror, pánico, pavor, horror, preocupación, susto, espanto, nerviosismo, tensión, recelo, canguelo, fobia, ansiedad, estrés, etc. Esto son matices dentro del miedo, a veces de mayor o menor intensidad. (p.89)

Acosta (2013) considera que:

El miedo es estupendo en su justa medida. Tiene una enorme función biológica: nos protege de posibles peligros. Provoca prudencia, nos frena ante el peligro y nos hace evitar situaciones de riesgo. Prepara al organismo para la lucha o huida. A través de las conexiones nerviosas del cerebro emocional, desencadena una respuesta hormonal que pone al organismo en estado de alerta general.

Cuando sentimos miedo, el cuerpo se paraliza de inmediato “lo paralizó el miedo”, se dice; este tiempo es el que el cerebro cognitivo precisa para calibrar la respuesta más adecuada. En definitiva, nos protege para la acción.

El miedo paraliza. Su propósito, lo que hace, es evitar que nosotros hagamos algo, es decir, evitar que nuestro cuerpo salga herido ya sea psicológico o físicamente. Es un mecanismo de protección que tenemos los humanos. (p.49-50)

2.2.6.3 La alegría

Acosta (2013) nos indica que:

La alegría es una emoción positiva, optimista, en la que hay presencia de la dicha, el placer, la felicidad. Juega un papel fundamental en el manejo de los diferentes climas emocionales en los que nos desenvolvemos. Nos aumenta el caudal de energía disponible, facilitándonos cualquier acción. Nos hace experimentar entusiasmo ante cualquier tarea. Por otra parte, aumenta la actividad del centro del cerebro emocional encargado de inhibir los sentimientos negativos. (p.57)

2.2.6.4 La tristeza

Según Malaisi (2016) define la tristeza como:

Una emoción que generalmente surge ante las pérdidas que sufrimos en la vida, de ahí que sea tan intensa como profundo sea el vínculo con lo perdido. Es un dolor generalizado en el cuerpo, pero sobre todo en el alma. La tristeza no es negativa, no es anormal ni está mal sentirla.

A diferencia de las demás emociones, la tristeza está caracterizada por una falta de energía. En un primer momento es vivenciada como un dolor paralizante que no nos deja fuerza para actuar, sino tan sólo para llorar y así sacar el dolor. Nos deja el ánimo aplanado, casi sin expresiones ni deseos.

En general, cuando sentimos tristeza es porque hemos perdido algo (real o fantaseado). Ya no tenemos aquello que antes sí, y cuando verdaderamente no hay posibilidades de recuperarlo, no hay acción que valga. Es por ello que la tristeza no implica el aumento de energía que las demás emociones sí, sino que nos la quita dejándonos inactivos para ceder paso a la aceptación (elaboración interna) de la nueva situación. Soltar no demanda energía, sino más bien implica la ausencia de ésta. Al no tener esta fuerza, no queda más acción posible que la de soltar, contribuyendo a dejar de “forzar” la realidad. Aquello que antes sosteníamos, ahora, gracias a la ausencia de energía propia de la tristeza, podemos soltarlo.

Esta emoción puede ser verdaderamente dolorosa según su intensidad. Es por ello que muchas veces tratamos de evitarla distrayéndonos con actividades, trabajo, amigos o bien intentamos tapanla negándola y reprimiéndola, o buscamos ahogarla en alcohol u otras sustancias. No nos permitimos llorar o intentamos, haciendo un gigantesco esfuerzo, sonreír.

Pero por otro lado, es muy importante aclarar que para sentirnos tristes no necesariamente tenemos que vivir una pérdida. También podemos ponernos tristes por creencias irracionales que albergamos, como pueden

ser expectativas demasiado altas, falta de esperanzas, perspectivas pesimistas, no tener un sentido o alguna pasión en la vida... Por esto es importantísimo entender que a veces el problema no es la realidad misma, sino la creencia de que las cosas deben ser distintas.

2.2.6.5 El asco (desagrado)

El asco ayuda a elegir, a aprender a decir No. Ayuda al niño a formar una personalidad: 'quiero esto porque esto otro no me gusta'. Si no existiera el asco (no entendido sólo como asco a un alimento, sino con rechazo a determinadas cosas o aspectos de la vida), nuestro hijo sería tan sumamente conformista que no podría tener una personalidad fuerte ni tomar decisiones importantes en la vida. Acosta (2013) afirma lo siguiente:

Es la respuesta emocional negativa causada por la repugnancia que se tiene a alguna cosa, a un acontecimiento psicológico o a valores morales repugnantes o por una impresión desagradable causada por algo. Es una emoción compleja que implica una respuesta de aversión, de rechazo ante un alimento de sabor desagradable o un olor molesto y peligroso. Provoca una expresión facial universal: ladeo del labio superior y funcionamiento de la nariz y de la vista. Son gestos básicos y necesarios para evitar algo desagradable. Es una de las reacciones emocionales en las que las sensaciones fisiológicas son más evidentes. Pueden aparecer sensaciones gástricas desagradables como náuseas. También pueden aparecer efectos sobre el sistema somático, como el aumento de la reactividad gastrointestinal.

La cara que manifiesta la repugnancia humana se utiliza ante situaciones muy diversas, la mayoría referida a temas menos físicos y más conceptuales: una conversación que nos refieren, una invitación que nos hacen, el recuerdo de una persona desagradable. Pero sigue siendo una emoción útil, que revela actitudes, tomas de decisión. Sigue siendo una emoción defensiva de nuestra vida. (p.60-61)

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

3.3.1 Ubicación

La presente investigación se realizó en la I.E.I. N° 275 del barrio Llavini de la ciudad, provincia y departamento de Puno.

3.3.2 Descripción

La mayoría de niños y niñas de la institución educativa inicial mencionada, provienen de familias con un nivel socioeconómico medio, los padres de familia tratan de afrontar las actividades para el desarrollo integral de sus menores hijos a pesar que algunos no cuentan con un sueldo fijo.

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

La ejecución del Proyecto de Investigación Titulado: “Juegos Cooperativos en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de edad de la I. E.I. N° 275 “Llavini” – Puno”, se realizó en un plazo de 3 meses, dándose inicio el 14 de Septiembre y culminando el 14 de Diciembre del año 2017.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

El material experimental que se utilizó durante el desarrollo de la investigación son los siguientes:

- Actividades de aprendizaje: Se desarrollaron 20 actividades dentro de las cuales se consideró, 03 para la dimensión del Autoconocimiento, 11 para la dimensión del Autocontrol y 06 para la dimensión de Empatía.
- Material para la ejecución de las actividades: Para cada actividad se elaboraron y utilizaron materiales diversos.
- Prueba de entrada o pre test
- La ficha de observación (rúbrica)
- Prueba de salida o post test

- Registro de asistencia

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

La Observación: Es una técnica que permite recoger información a partir de la observación acerca de las actitudes y conductas adoptadas por los niños y niñas ya sea de manera grupal o personal; esta técnica se caracteriza por la existencia de una conducta de criterios a observar, se utiliza los sentidos, especialmente la vista y la audición, para realizar las observaciones y acumular hechos que ayudaran a la identificación y seguimiento de los indicadores establecidos.

Instrumentos de investigación

Los instrumentos que se utilizaron fueron los siguientes:

Prueba de entrada o pre-test: Consiste en una ficha de observación, la cual se aplicó al inicio del experimento al grupo experimental. Constituida por 20 ítems de evaluación dividida en tres dimensiones (autoconocimiento, autocontrol y empatía). Se aplicó esta prueba con el objetivo de establecer el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional que se encuentran los niños y niñas.

Rúbrica: Heidi Goodrich, una experta en rúbricas, define una rúbrica como "una herramienta de evaluación que identifica ciertos criterios para un trabajo". Generalmente, las rúbricas especifican el nivel de desarrollo esperado para obtener diferentes niveles de calidad. Estos pueden estar expresados en términos de una escala (Excelente, Bueno, Necesita mejorar) o en términos numéricos (4, 3, 2, 1), que al final se suman para determinar un resultado al que se le asigna una nota (A, B, C, o usando la escala vigesimal, es decir, de 0 a 20). Una rúbrica es una matriz de valoración que facilita la calificación del desempeño del estudiante en áreas del currículo que son complejas, imprecisas y subjetivas. Este instrumento se aplicó al grupo experimental. Permitted recoger información del logro de los niños durante cada una de las 20 sesiones de aprendizaje.

Registro de asistencia: Este instrumento nos ayuda a controlar las asistencias de los niños durante la ejecución del proyecto de investigación.

Prueba de salida o post-test: Consiste en una ficha de observación, el cual se aplicará al final del experimento. Constituida por 20 ítems de evaluación dividida en tres dimensiones (autoconocimiento, autocontrol y empatía). Se aplicó con el objetivo de determinar el avance logrado en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

3.4.1. Población

La población de estudio del presente trabajo de investigación está constituida por todos los niños y niñas de institución educativa inicial N° 275 del barrio Llaviní de la ciudad de Puno – 2017.

Tabla N° 1: Población de estudio

EDAD	SECCIONES	NIÑAS	NIÑOS	SUBTOTAL
3 años	ÚNICA	08	10	18
4 años	ÚNICA	11	09	20
5 años	ÚNICA	09	13	22
TOTAL	-	28	32	60
FUENTE : Nómina de matrícula año 2017				
ELABORADO POR: Las investigadoras				

3.4.2. Muestra

Para efectos del presente trabajo de investigación, el tipo de muestreo es Aleatorio simple, la selección de la muestra se realiza en una sola etapa, directamente y sin reemplazamientos. Se aplica fundamentalmente en investigaciones sobre poblaciones pequeñas y plenamente identificables.

Por tal motivo, se tomó la muestra del estudio a los niños y niñas de 4 años, que viene a ser la única sección con 20 niños y niñas, tal como se puede apreciar en el siguiente cuadro:

Tabla N° 2: Muestra de estudio

GRUPO	SECCION	CANTIDAD DE NIÑOS Y NIÑAS
EXPERIMENTAL	4 AÑOS	20
TOTAL	-	20
FUENTE : Nómina de matrícula año 2017		
ELABORADO POR: Las investigadoras		

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

3.5.1. Tipo de la investigación

Según (Campbell, 1969) el autor que amplió la noción de experimental a 3 situaciones más. De esta forma distinguió entre diseños **experimentales** puros, cuasi- experimentales y diseños **pre experimentales**.

3.5.2. Diseño de la investigación

El diseño pre experimental siempre se lleva a cabo en ambientes naturales y los grupos son de carácter natural. Tiene un grado de control mínimo en virtud de que se trabaja con un solo grupo y las unidades de análisis no son asignadas aleatoriamente al mismo, se analiza una sola variable y no existe la posibilidad de comparación de grupos. Adicionalmente existen muy pocas probabilidades de que el grupo sea representativo de los demás. Este tipo de diseño consiste en administrar un tratamiento o estímulo en la modalidad de sólo pos prueba o en la de pre prueba-pos prueba.

El diseño se diagrama de la siguiente manera:

GE= Y1-----X-----Y2

Donde:

X: Aplicación de los juegos cooperativos.

Y1: Prueba de entrada (pre prueba).

Y2: Prueba de salida (post prueba).

GE: Grupo experimental.

3.6. PROCEDIMIENTO

La investigación experimental se procedió de la siguiente manera:

Primero solicitamos permiso para la ejecución del Proyecto de Investigación a la directora de la I.E.I. N° 275 “Llavini” – Puno.

Segundo lugar se realizó la ejecución del proyecto de investigación con la aplicación de la prueba del pre test a través de la ficha de observación, luego la aplicación de los juegos cooperativos.

Tercer lugar se realizó la comparación correspondiente entre la prueba del pre test y post test para conocer las diferencias y logros obtenidos con las actividades realizadas con los niños y niñas de 4 años.

Finalmente se procesaron los datos recolectados para ser analizados e interpretados.

3.7. VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	SECUENCIA METODOLÓGICA/ INDICADORES	ESCALA/ VALORA- CIÓN
VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGOS COOPERATIVOS	TIPOS DE JUEGOS COOPERATIVOS <ul style="list-style-type: none"> • JUEGOS DE AUTOESTIMA • JUEGOS PARA CONOCERSE • JUEGOS DE DISTENSIÓN • JUEGOS ENERGIZANTES • JUEGOS DE CONFIANZA • JUEGOS DE ESTIMA 	SECUENCIA METODOLÓGICA <ul style="list-style-type: none"> • Inicio • Desarrollo • Cierre 	- (A)=LOGRO PREVISTO - (B)=EN PROCESO - (C)=INICIO

<p>VARIABLE DEPENDIENTE:</p> <p>INTELIGENCIA EMOCIONAL</p>	<p>PRINCIPIOS DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL</p> <p>AUTOCONOCIMIENTO</p>	<p>INDICADORES</p> <p>-Expresa alguna de sus características físicas, cualidades y habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas.</p>	
	<p>AUTOCONTROL</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce sus propias emociones y de los demás en diversas situaciones que vive. - Manifiesta la causa que origina algunas de sus emociones (Alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado). - Expresa sus emociones de manera regular (Alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado). 	
	<p>EMPATÍA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden. - Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas. 	

3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Para analizar esta información se optó por trabajar con el programa Microsoft Excel 2016 para cálculos estadísticos, y realizar un análisis de la Prueba t para medias de dos muestras emparejadas. Para esta sección de la investigación se optó por trabajar con la estadística inferencial, comprende los métodos y procedimientos que por medio de la inducción determina propiedades de una población estadística, a partir de una parte de esta. Su objetivo es obtener conclusiones útiles para hacer deducciones sobre una totalidad, basándose en la información numérica de la muestra con cuadros de contingencia en el cruce de variables. Con el fin de apreciar el nivel de relación entre dichas variables y ver el nivel de significancia.

Elaboración de gráficos estadísticos. - Los cuadros de distribución de frecuencia son ilustrados, sólo en los casos necesarios, con gráficos de barras o histograma de frecuencias, según sea el caso.

Prueba “t” de student: La prueba estadística a realizar será la “t”- student porque el tamaño de muestra de una población es menor o igual a 30.

Nivel de significancia: es igual a $\alpha = 0.05$.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS DEL PRE Y POST PRUEBA

Antes de realizar el tratamiento experimental se aplicó la prueba de entrada (pre - test) Se aplicó esta prueba con el objetivo de establecer el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional que se encuentran los niños y niñas. Luego se ejecutó las actividades de aprendizaje en el grupo experimental. Al culminar la aplicación de estas actividades se aplicó la prueba de salida (post - test) con el objetivo de establecer el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional que se encuentran los niños y niñas de 4 años.

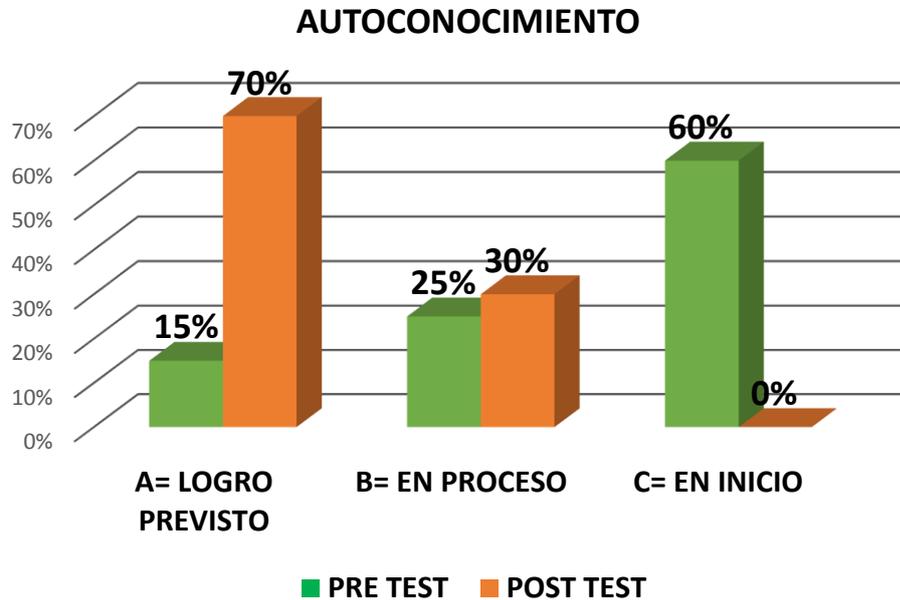
A continuación, se presentan los cuadros correspondientes:

Tabla N° 3: *Frecuencia y porcentaje de la dimensión autoconocimiento en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “Llavini” puno 2017*

ESCALA DE CALIFICACIÓN	PRE TEST		POST TEST	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A= LOGRO PREVISTO	3	15%	14	70%
B= EN PROCESO	5	25%	6	30%
C= EN INICIO	12	60%	0	0%
TOTAL	20	100%	20	100%

FUENTE: Elaboración Propia en Microsoft Excel (V. 16) a partir de los datos.

Figura N° 1: Porcentaje de la dimensión autoconocimiento en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “Llavini” puno 2017



FUENTE: Elaboración Propia en Microsoft Excel (V. 16) a partir de la tabla anterior.

INTERPRETACIÓN: De la tabla y figura N° 01 se observa que del 100% de niños y niñas analizadas en el presente estudio, en la dimensión autoconocimiento en la prueba de pre test, se observa que el 60% de los niños y niñas se encuentran en la escala de calificación C= en inicio, mientras que el 25% de niños y niñas se encuentran en la escala de calificación B= en proceso, y la menor parte de los niños y niñas se encuentran en la escala de calificación A= logro previsto con tan sólo un 15%, lo cual nos indica que la mayoría de los niños y niñas están en inicio y proceso de describir sus características físicas, y de reconocer sus cualidades y habilidades.

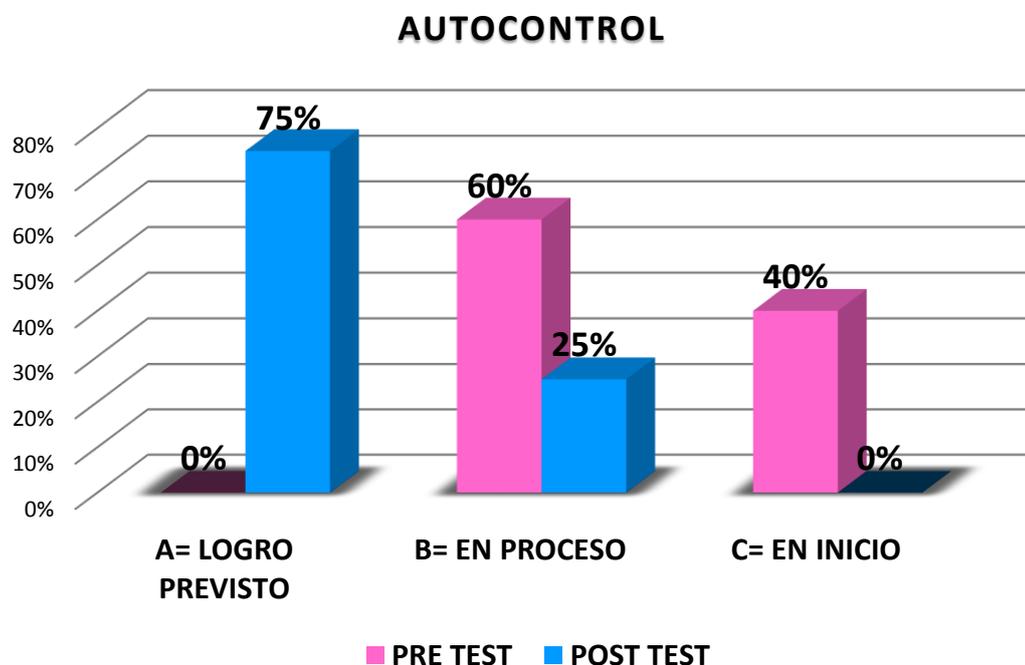
Luego de haber ejecutado las actividades de aprendizaje previstas, mediante la aplicación de los juegos cooperativos, los resultados obtenidos en el post test demuestran que el 70% de los niños y niñas alcanzaron la escala de calificación A= logro previsto y el 30% de los niños y niñas se encuentran en la escala de calificación B= en proceso, lo cual nos indica que la mayoría de los niños y niñas describen sus características físicas y de los demás, por otro lado también reconocen sus cualidades y habilidades.

Tabla N° 4: Frecuencia y porcentaje de la dimensión autocontrol en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “Llavini” puno 2017

ESCALA DE CALIFICACIÓN	PRE TEST		POST TEST	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A= LOGRO PREVISTO	0	0%	15	75%
B= EN PROCESO	12	60%	5	25%
C= EN INICIO	8	40%	0	0%
TOTAL	20	100%	20	100%

FUENTE: Elaboración Propia en Microsoft Excel (V. 16) a partir de los datos

Figura N° 2: Porcentaje de la dimensión autocontrol en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 "Llavini" puno 2017



FUENTE: Elaboración Propia en Microsoft Excel (V. 16) a partir de la tabla anterior.

INTERPRETACIÓN: De la tabla y figura N° 02 se observa que del 100% de niños y niñas analizadas en el presente estudio, en la dimensión Autocontrol en la prueba de pre test, se observa que el 40% de los niños y niñas se encuentran en la escala de calificación C= en inicio, mientras que el 60% de niños y niñas se encuentran en la escala de calificación B= en proceso, y finalmente en la escala de calificación A= logro previsto se obtuvo un 0%, esto demuestra que la mayoría de niños y niñas están en proceso de reconocer y manifestar sus emociones y de los demás, tales como alegría, tristeza y miedo, por otro lado las emociones de enojo y desagrado están en inicio de reconocerlas y manifestarlas en las diferentes situaciones que viven.

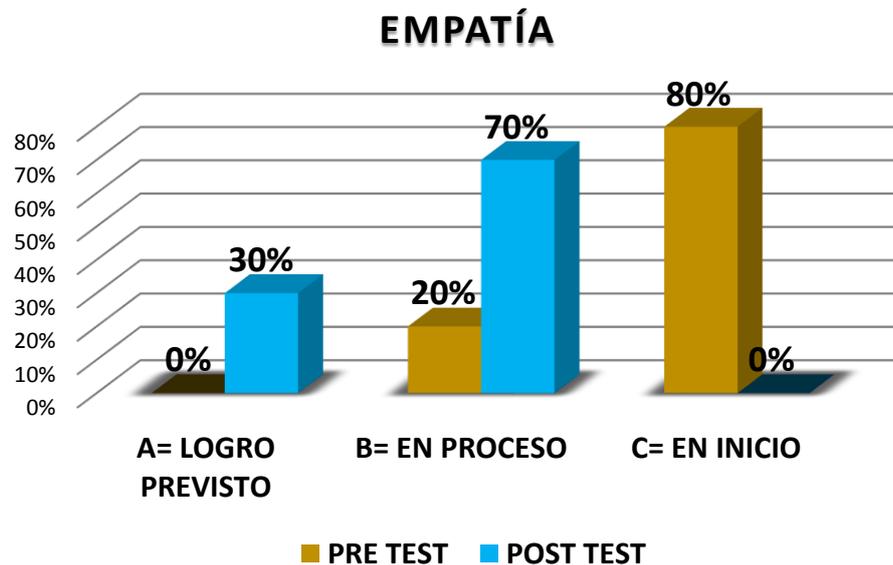
Luego de haber ejecutado las actividades de aprendizaje previstas, mediante la aplicación de los juegos cooperativos, los resultados obtenidos en el post test demuestran que el 75% de los niños y niñas alcanzaron la escala de calificación A= logro previsto y el 25% de los niños y niñas se encuentran en la escala de calificación B= en proceso, lo cual nos indica que la mayoría de los niños y niñas reconocen y manifiestan sus propias emociones y de los demás en diversas situaciones que viven.

Tabla N° 5: Frecuencia y porcentaje de la dimensión empatía en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “Llavini” puno 2017

ESCALA DE CALIFICACIÓN	PRE TEST		POST TEST	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A= LOGRO PREVISTO	0	0%	6	30%
B= EN PROCESO	4	20%	14	70%
C= EN INICIO	16	80%	0	0%
TOTAL	20	100%	20	100%

FUENTE: Elaboración Propia en Microsoft Excel (V. 16) a partir de los datos

Figura N° 3: Porcentaje de la dimensión empatía en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 "Llavini" puno 2017



FUENTE: Elaboración Propia en Microsoft Excel (V. 16) a partir de la tabla anterior.

INTERPRETACIÓN: De la tabla y figura N° 03 se observa que del 100% de niños y niñas analizadas en el presente estudio, en la dimensión empatía en la prueba de pre test, se observa que el 80% de los niños y niñas se encuentran en la escala de calificación C= en inicio, mientras que el 20% de niños y niñas se encuentran en la escala de calificación B= en proceso, y finalmente en la escala de calificación A= logro previsto se obtuvo un 0%, esto demuestra que la mayoría de niños y niñas están empezando sentir empatía por los demás, sin embargo tienen dificultad en reconocer y aceptar que su conducta puede haber afectado a otras personas.

Luego de haber ejecutado las actividades de aprendizaje previstas, mediante la aplicación de los juegos cooperativos, los resultados obtenidos en el post test demuestran que el 30% de los niños y niñas alcanzaron la escala de calificación A= logro previsto y el 70% de los niños y niñas se encuentran en la escala de calificación B= en proceso, lo cual nos indica que la mayor parte de los niños y niñas están en proceso de sentir empatía con sus compañeros, aceptar y

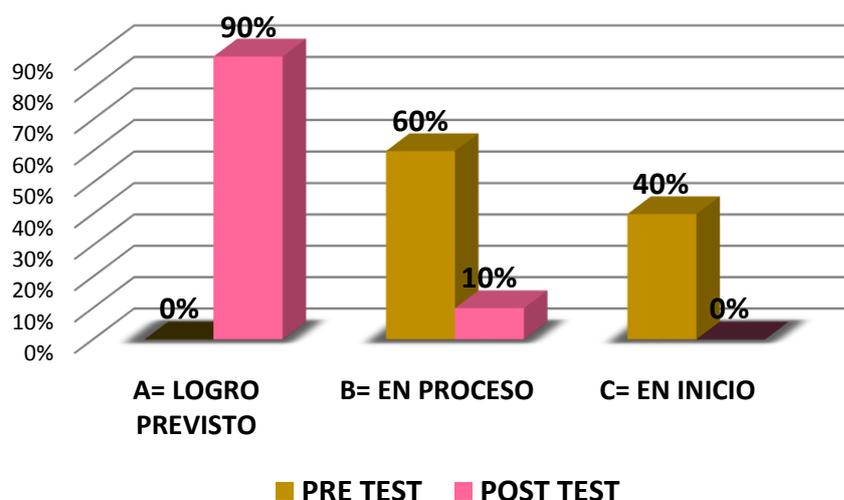
reconocer que su conducta puede haber afectado a otras personas cuando sienten enojo, no comparte materiales y no integra en el juego a otros.

Tabla N° 6: Frecuencia y porcentaje de la prueba de pre test y post test del grupo experimental en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “Llavini” puno 2017

ESCALA DE CALIFICACION	PRE TEST		POST TEST	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A= LOGRO PREVISTO	0	0%	18	90%
B= EN PROCESO	12	60%	2	10%
C= EN INICIO	8	40%	0	0%
TOTAL	20	100%	20	100%

FUENTE: Elaboración Propia en Microsoft Excel (V. 16) a partir de los datos.

Figura N° 4: Porcentaje de la prueba de pre test y post test del grupo experimental en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “Llavini” puno 2017



FUENTE: Elaboración Propia en Microsoft Excel (V. 16) a partir de la tabla anterior.

INTERPRETACIÓN: De la tabla y figura N° 04 muestran resultados de la prueba pre y post test en niños y niñas de 4 años, de la I. E. I. N° 275 “Llavini” Puno 2017, evidenciando que en la prueba de pre test el 60% de niños y niñas se ubican en la escala de calificación B= en proceso, mientras que el 40% de niños y niñas se encuentran en la escala de calificación C= en inicio. Sin embargo en la prueba de post test el 90% de niños y niñas se ubican en la escala de calificación A= logro previsto, y por otro lado el 10% de niños y niñas se ubican en la escala de calificación B= en proceso lo que indica que los Juegos cooperativos influyen moderadamente en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años.

PRUEBA DE HIPÓTESIS

RESOLUCIÓN DEL OBJETIVO GENERAL

Ho: Las aplicaciones de los juegos cooperativos no influyen moderadamente en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 275 “LLAVINI” Puno 2017

Ha: Las aplicaciones de los juegos cooperativos influyen moderadamente en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 275 “LLAVINI” Puno 2017

Nivel de significancia: $0.05 = 5\%$

PRUEBA ESTADÍSTICA: Distribución t de Student de comparación de medias de observación pareadas.

Tabla N° 7: Resultados de la prueba de pre test y post test del grupo experimental en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “Llavini” puno 2017

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

	Variable 1	Variable 2
Media	26.9	54.2
Varianza	23.88421053	10.4842105
Observaciones	20	20
Coeficiente de correlación de Pearson	0.772963899	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	19	
Estadístico t	-38.79222015	
P(T<=t) una cola	7.38806E-20	
Valor crítico de t (una cola)	1.729132812	
P(T<=t) dos colas	0.00000000000000000015	
Valor crítico de t (dos colas)	2.093024054	

FUENTE: Elaboración Propia en Microsoft Excel (V. 16) a partir de los datos.

Decisión: Del cuadro anterior observamos que el **nivel de significancia** es **0.00000000000000000015** y como es menor que **0.05**, entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna que aplicaciones de los juegos cooperativos influyen moderadamente en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 275 “LLAVINI” Puno 2017 puesto que existen diferencias significativas entre la prueba de pre-test y post-test en el grupo experimental, debido a que la **Media** antes de la intervención era de **26.9** y después subió a **54.2** lo cual nos indica que hay una diferencia significativa.

RESOLUCIÓN DEL OBJETIVO ESPECÍFICO 1

Ho: La aplicación de los juegos cooperativos no influye moderadamente en el desarrollo del autoconocimiento en niños y niñas de 4 años.

Ha: La aplicación de los juegos cooperativos influye moderadamente en el desarrollo del autoconocimiento en niños y niñas de 4 años.

Nivel de significancia: $0.05 = 5\%$

PRUEBA ESTADÍSTICA: Distribución t de Student de comparación de medias de observación pareadas.

Tabla N° 8: Resultados de la ficha de observación de la prueba de pre test y post test del grupo experimental en la dimensión de autoconocimiento el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 "Llavini" puno 2017

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas		
	Variable 1	Variable 2
Media	4.30000	8.85000
Varianza	2.85263	0.13421
Observaciones	20.00000	20.00000
Coefficiente de correlación de Pearson	0.33174	
Diferencia hipotética de las medias	0.00000	
Grados de libertad	19.00000	
Estadístico t	-12.6773023105	
P(T<=t) una cola	0.0000000000510	
Valor crítico de t (una cola)	1.72913	
P(T<=t) dos colas	0.00000000010	
Valor crítico de t (dos colas)	2.09302	

FUENTE: Elaboración Propia en Microsoft Excel (V. 16) a partir de los datos.

Decisión: Del cuadro anterior observamos que el **nivel de significancia** es **0.00000000010** y como es menor que **0.05**, entonces rechazamos la hipótesis nula y concluimos que existen diferencias significativas entre la prueba de pre-test y post-test de la dimensión autoconocimiento en el grupo experimental. Es decir, analizando la tabla anterior notamos que la **Media** antes de aplicar los juegos cooperativos era de **4.30**, y luego de la aplicación de los juegos cooperativos en los niños y niñas observamos que esta media subió a **8.85**, lo

cual indica la aceptación de la hipótesis alterna que la aplicación de los juegos cooperativos influye moderadamente en el desarrollo del autoconocimiento en niños y niñas de 4 años

RESOLUCIÓN DEL OBJETIVO ESPECÍFICO 2

Ho: La aplicación de los juegos cooperativos no influye moderadamente en el desarrollo del autocontrol en niños y niñas de 4 años.

Ha: La aplicación de los juegos cooperativos influye moderadamente en el desarrollo del autocontrol en niños y niñas de 4 años.

Nivel de significancia: 0.05 = 5%

PRUEBA ESTADÍSTICA: Distribución t de Student de comparación de medias de observación pareadas.

Tabla N° 9: Resultados de la ficha de observación de la prueba de pre test y post test del grupo experimental en la dimensión de autocontrol el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 "Llavini" puno 2017

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

	Variable 1	Variable 2
Media	15.50	30.65
Varianza	3.94737	2.55526316
Observaciones	20.00000	20
Coeficiente de correlación de Pearson	0.53859	
Diferencia hipotética de las medias	0.00000	
Grados de libertad	19.00000	
Estadístico t	-38.59588	
P(T<=t) una cola	0.00000	
Valor crítico de t (una cola)	1.72913	
P(T<=t) dos colas	0.00000000000000000016	
Valor crítico de t (dos colas)	2.09302	

FUENTE: Elaboración Propia en Microsoft Excel (V. 16) a partir de los datos.

Decisión: Del cuadro anterior observamos que el **Nivel De Significancia** es **0.000000000000000000016** y como es menor que **0.05**, entonces rechazamos la hipótesis nula y concluimos que existen diferencias significativas entre la prueba de pre-test y post-test de la dimensión autocontrol en el grupo experimental. Es decir, analizando la tabla anterior notamos que la **Media** antes de aplicar los juegos cooperativos era de **15.50** y luego de la aplicación de los juegos cooperativos en los niños y niñas observamos que esta media subió a **30.65**, lo cual indica la aceptación de la hipótesis alterna que la aplicación de los juegos cooperativos influye moderadamente en el desarrollo del autocontrol en niños y niñas de 4 años.

RESOLUCIÓN DEL OBJETIVO ESPECÍFICO 3

Ho: La aplicación de los juegos cooperativos no influye moderadamente en el desarrollo de la empatía en niños y niñas de 4 años.

Ha: La aplicación de los juegos cooperativos influye moderadamente en el desarrollo de la empatía en niños y niñas de 4 años.

Nivel de significancia: $0.05 = 5\%$

PRUEBA ESTADÍSTICA: Distribución t de Student de comparación de medias de observación pareadas.

Tabla N° 10: Resultados de la ficha de observación de la prueba de pre test y post test del grupo experimental en la dimensión de empatía el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “Llavini” puno 2017

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas		
	Variable 1	Variable 2
Media	7.10	14.70
Varianza	2.41053	3.905263158
Observaciones	20.00000	20
Coeficiente de correlación de Pearson	0.86799	
Diferencia hipotética de las medias	0.00000	
Grados de libertad	19.00000	
Estadístico t	-34.16854	
P(T<=t) una cola	0.00000	
Valor crítico de t (una cola)	1.72913	
P(T<=t) dos colas	0.00000000000000000015	
Valor crítico de t (dos colas)	2.09302	

FUENTE: Elaboración Propia en Microsoft Excel (V. 16) a partir de los datos.

Decisión: Del cuadro anterior observamos que el **Nivel De Significancia** es **0.00000000000000000015** y como es menor que **0.05**, entonces rechazamos la hipótesis nula y concluimos que existen diferencias significativas entre la prueba de pre-test y post-test de la dimensión empatía en el grupo experimental. Es decir, analizando la tabla anterior notamos que la **Media** antes de aplicar los juegos cooperativos era de **7.10** y luego de la aplicación de los juegos cooperativos en los niños y niñas observamos que esta media subió a **14.70**, lo cual indica la aceptación de la hipótesis alterna que la aplicación de los juegos cooperativos influye moderadamente en el desarrollo de la empatía en niños y niñas de 4 años.

4.2. DISCUSIÓN

Los resultados son contrastados, con los antecedentes de la investigación, donde:

La investigación realizada por: Sara Luz Ginez Maquera en su tesis denominada “La práctica del taekwondo infantil y la relación con el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 5 años de la I.E.P. “Prescott” Puno - 2013”. La conclusión a la que se arriba es: La práctica de taekwondo es importante porque ayuda mucho en el desarrollo de la inteligencia intrapersonal, el gran porcentaje de los niños y niñas tienen buen nivel alcanzado en el desarrollo de autoconciencia, autocontrol y automotivación. Por otro lado, se muestra que hay deficiencia en el de la inteligencia interpersonal, en lo empático y la habilidad social pero la presencia de la práctica de taekwondo ayuda a desarrollar positivamente y lento. Pero estas capacidades irán mejorando en el niño a través de la madurez y la edad que logren tener.

En la investigación realizada por Yeny Cárdenas Mamani su tesis titulada “Los juegos cooperativos como estrategia en la formación de valores morales en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 707 de Ccotohuincho de la provincia de Urubamba del departamento del Cusco – 2014” Llegando a las siguientes conclusiones: La mayoría de los juegos cooperativos aplicados influyen positivamente en la formación de valores morales que practican los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 707 de Ccotohuincho de la provincia de Urubamba.

En la investigación realizada por Urizar, C. (2010:www.monografias.com); en su tesis “Influencia del juego cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños del nivel de transición del Jardín Infantil y Sala Cuna The Garden College – Chile, 2010”. Llegó a las siguientes conclusiones: Gracias a la realización de este trabajo se ha podido llegar a conocer un poco más acerca de tema del juego cooperativo. Cabe destacar que es un tema de gran importancia en relación a la educación preescolar, ya que por medio del juego cooperativo se pueden desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización, etc.

Concluyendo que; los Juegos cooperativos influyen moderadamente en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 275 “Llavini” Puno 2017, esta se evidencia en la tabla 06 y figura 04, porque en la prueba de post test el 90% de niños y niñas se ubican en la escala de A= logro previsto, puesto que la **Media** antes de la intervención era de **26.9** y después subió a **54.2** lo cual nos indica que hay una diferencia significativa tal como lo evidencia en la tabla N° 07.

CONCLUSIONES

PRIMERA: En la investigación realizada se ha demostrado que la aplicación de los Juegos Cooperativos influyen moderadamente en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 275 “Llavini” Puno 2017, se evidencia que al inicio de la aplicación de la prueba del pres test el 60% de niños y niñas se ubican en la escala de calificación B= en proceso y, sin embargo después de la aplicación del experimento en la prueba del pos test el 90% de niños y niñas se ubican en la escala de calificación A= logro previsto.

SEGUNDA: En la dimensión autoconocimiento al iniciar el experimento el 60% de niños y niñas se ubican en la escala de C= en inicio, mientras que después de la prueba de post test el 70% de niños y niñas se ubican en la escala de A= logro previsto, demostrando que los niños y niñas expresan alguna de sus características físicas reconociéndolas como suyas y valorándola, además describen las características físicas de los demás, lo cual nos indica que los juegos cooperativos influyen moderadamente en el desarrollo de ésta dimensión.

TERCERA: En la dimensión autocontrol antes de realizar el experimento el 60% de niños y niñas se encuentran en la escala de calificación B= en proceso, luego de haber ejecutado las actividades de aprendizaje previstas, mediante la aplicación de los juegos cooperativos, los resultados obtenidos en el post test demuestran que el 75% de los niños y niñas alcanzaron la escala de calificación A= logro previsto, lo cual nos indica que los juegos cooperativos influyen moderadamente en ésta dimensión, dado que la mayoría de los niños y niñas reconocen y manifiestan sus propias emociones y de los demás (alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado) en diversas situaciones que viven.

CUARTA: En la dimensión empatía antes de realizar el experimento el 80% de niños y niñas se encuentran en la escala de calificación C= en inicio, esto demuestra que la mayoría de niños y niñas están empezando sentir empatía por los demás, sin embargo tienen dificultad en reconocer y aceptar que su conducta puede haber afectado a otras personas, después de haber ejecutado el experimento, los resultados obtenidos en el post test demuestran que la mayoría de los niños y niñas se encuentran en la escala de calificación B= en proceso con un 70%, lo cual nos indica que los juegos cooperativos influyen moderadamente en dicha dimensión, puesto que los niños y niñas están en proceso de ser empáticos con sus compañeros, de aceptar y reconocer que su conducta puede haber afectado a otras personas cuando sienten enojo, no comparte materiales y no integra en el juego a otros.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: Realizada la investigación consideramos que los resultados obtenidos en la aplicación de los juegos cooperativos influyen moderadamente en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas, por ello se recomienda a las instituciones educativas iniciales que apliquen los juegos cooperativos, puesto que a través de ello los niños y niñas aprenderán a trabajar en equipo y respetarse mutuamente, de la misma manera se recomienda poner énfasis en el tema de la inteligencia emocional debido a que ésta es la etapa donde se adquieren los aprendizajes y el manejo de las emociones, para que en un futuro cercano sean personas capaces de regular y controlar sus propias emociones.

SEGUNDA: Se sugiere que para desarrollar la inteligencia emocional se trabaje primero con los niños y niñas lo que es el autoconocimiento porque en ésta etapa deben identificar y reconocer cuáles son sus puntos fuertes y débiles y así poder aceptarse y quererse tal como son.

TERCERA: Se recomienda a las docentes del nivel inicial que en su jornada pedagógica diaria sitúen un horario específico para trabajar las emociones más frecuentes tales como alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado, ya que son emociones básicas que se presentan en nuestro diario vivir.

CUARTA: Se recomienda a la sociedad en general que sean empáticos con sus pares, ya que en la actualidad se está perdiendo los valores éticos y el compañerismo hacia sus semejantes, puesto que se enfocan sólo en uno mismo y, para ello se debe cambiar ésta perspectiva iniciándose desde el núcleo familiar, en las instituciones educativas y la comunidad, y así trabajar cooperativamente juntos para lograr un cambio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, J. (2013). En J. Acosta, *Programa Nacional Neurolingüística e Inteligencia Emocional 1° Edición* (pág. 128). México: AMAT.
- Acosta, J. (2013). En J. Acosta, *Programa Nacional Neurolingüística e Inteligencia Emocional 1° Edición* (pág. 150). México: AMAT.
- Acosta, J. (2013). En J. Acosta, *Programación neurolingüística e inteligencia emocional 1° Edición* (págs. 60-61). México: AMAT.
- Acosta, J. (2013). En J. Acosta, *Programación Neurolingüística e Inteligencia Emocional 1° Edición* (págs. 54-55). México: AMAT.
- Acosta, J. (2013). En J. Acosta, *Programación Neurolingüística e Inteligencia Emocional 1° Edición* (págs. 49-50). México: AMAT.
- Acosta, J. (2013). En J. Acosta, *Programación Neurolingüística e Inteligencia Emocional 1° Edición* (pág. 57). México: AMAT.
- Álava, S. (04 de Abril de 2016). *guiainfantil*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/problemas-emocionales-de-los-ninos/>
- Álava, S. (04 de Abril de 2016). *guiainfantil*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/problemas-emocionales-de-los-ninos/>
- Bantulá, J. (2010). En J. Bantulá, *Juegos motrices cooperativos 3° Edición* (págs. 11-12). España: PAIDOTRIBO.
- Bantulá, J. (2010). *Juegos motrices cooperativos 3° Edición*. ESPAÑA: PAIDOTRIBO.
- Delgado, I. (2011). Naturaleza e importancia del juego en la infancia. En I. Delgado, *El juego infantil y su metodología 1° Edición : Praninfo, S.A.* (págs. 6-7). ESPAÑA: Praninfo, S.A.

- Delgado, I. (2011). Naturaleza e importancia del juego en la infancia. En I. Delgado, *El juego infantil y su metodología 1° Edición* (pág. 31). ESPAÑA: Praninfo, S.A.
- Delgado, I. (2011). Naturaleza e importancia del juego en la infancia. En I. Delgado, *El juego infantil y su metodología 1° Edición* (pág. 2). ESPAÑA: Praninfo, S.A.
- Delgado, I. (2011). Naturaleza e importancia del juego en la infancia. En I. Delgado, *El juego infantil y su metodología 1° Edición* (pág. 5). ESPAÑA: Praninfo, S.A.
- Delgado, I. (2011). Naturaleza e importancia del juego en la infancia. En I. Delgado, *El juego infantil y su metodología 1° Edición* (pág. 4). ESPAÑA: Praninfo, S.A.
- Esteban, E. (24 de Julio de 2018). *guiainfantil*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/conducta/las-emociones-basicas-de-los-ninos-alegria-tristeza-miedo-ira-y-asco/>
- Filella, G., & Oriol, X. (2013). Regulación de la ira para prevenir la violencia. En R. Bisquerra, & (Coord.), *Educación emocional propuesta para educadores y familias 2° Edición* (págs. 105-106). ESPAÑA: DESCLÉE DE BROUWER, S.A.
- Gómez, J. (24 de Agosto de 2018). *psicociencia*. Obtenido de <https://www.psicociencia.com/psicologia/8-principios-inteligencia-emocional/>
- Leonardi, J. (2015). Educación emocional en la primera infancia: análisis de un programa de conocimiento emocional, en niñas y niños de cinco años en un Jardín de Infantes Público de Montevideo. (*tesis de licenciatura en Psicología*). Universidad de la República, Montevideo, Uruguay.
- López Cassá, É. (2013). Bases didácticas de la educación emocional: un enfoque práctico. En R. Bisquerra, & (Coord.), *Educación emocional*

propuestas para educadores y familias 2° Edición (pág. 79). Sevilla:
DESCLÉE DE BROUWER, S.A.

Malaisi, L. (2016). *Cómo ayudar a los niños de hoy, Educación Emocional 3ra Edición de Lucas J.J. Malaisi*. Argentina.

Martín, M. (2013). ANÁLISIS DE UN MODELO ESTRUCTURAL DE INTELIGENCIA EMOCIONAL Y MOTIVACIÓN AUTODETERMINADA EN EL DEPORTE. (*tesis de doctorado*). Universidad de Valencia, Valencia.

Montaño, F., & Rodríguez, O. (s.f.). IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA, PARA PROMOVER LA MEDIACIÓN DE CONFLICTOS EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO ACELERACIÓN DEL I.E.D ROBERT F. KENNEDY. (*tesis de licenciatura*). Universidad libre de Colombia, Bogotá.

Mora , J., & Martín , M. (2007). La concepción de la inteligencia en los planteamientos de Gardner (1983) y Sternberg (1985) como desarrollos teóricos precursores de la noción de inteligencia emocional. *Revista de Historia de la Psicología*, 28(4), 67-92. Obtenido de <file:///C:/Users/DATAONE/Downloads/Dialnet-LaConcepcionDeLaInteligenciaEnLosPlanteamientosDeG-2514677.pdf>

Moreno, C. (2013). Miedo, ansiedad y estrés. En R. Bisquerra, & (coord.), *Educacion Emocional propuesta para educadores y familias 2° Edición* (pág. 89). España: DESCLÉE DE BROUWER, S.A.

ANEXOS

A. PRE TEST

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA PRUEBA DE ENTRADA (PRE TEST)

FECHA:.....

OBJETIVO: El pre-test pretende evaluar a los niños y niñas de 4 años de edad en el aspecto de autoconocimiento.

INDICACIONES: Se observa a los niños y niñas dentro y fuera del aula durante las actividades que realizaban, para evaluar el logro de los siguientes indicadores, y colocar (A, B, C) en la escala que corresponde:

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INTELIGENCIA EMOCIONAL		
		AUTOCONOCIMIENTO		
		AFIRMA SU IDENTIDAD		
		Se valora así mismo		
		Expresa alguna de sus características físicas, cualidades y habilidades, reconociéndolas como tuyas y valorándolas.		
		Expresa alguna de sus características físicas reconociéndolas como tuyas y valorándolas.	Describe las características físicas de los demás.	Expresa alguna de sus cualidades y habilidades, reconociéndolas como tuyas y valorándolas.
1	ACHOCALLA MAMANI, JHUNIOR FRANCO			
2	ARPI CONDORI, ARLYN KIA			
3	CHAMBILLA FLORES, IVAN NEYMAR			
4	CHOQUEHUANCA HUMPIRI, JADEN JIN			
5	CURO TICONA, PAMELA ARACELLY			
6	DIONICIO FLORES, HANNIA YARETZI			
7	FLORES RUELAS, ESTER PRISCILA			
8	GUTIERREZ BERMUDEZ, RUBY ESMERALDA			
9	MAMANI ANCCO, JHOAN FABRICIO			
10	MAMANI PANCCA, DANIELA NOEMÍ			
11	MAYTA TICONA, LUIZANA ARELIZ			
12	PACCO MAMANI, CATALELLA VACLUZ			
13	PARI VALERO, KATARY SAMIR			
14	PELINCO SUAÑA, LUIS ELMER			
15	RAMOS PANDÍA, HAYDE CLAUDIA			
16	RUELAS DURAN, JIMENA MILAGROS			
17	SUPO ACHOCALLA, YEFERY LEONEL			
18	TICONA APAZA, SEVIÓN			
19	TICONA CARI, ARIANA PAMELA			
20	VILCA VILCA, LUIS GUSTAVO			

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INTELIGENCIA EMOCIONAL										
		AUTOCONTROL										
		AFIRMA SU IDENTIDAD										
		Autorregula sus emociones y comportamiento.										
		Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive.					Manifiesta la causa que origina algunas de sus emociones (alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado).					Expresa sus emociones de manera regular (alegría, tristeza, miedo, enojo e ira).
		Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (alegría).	Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (tristeza).	Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (miedo).	Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (enojo).	Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (desagrado).	Manifiesta la causa que origina la emoción (alegría).	Manifiesta la causa que origina la emoción (tristeza).	Manifiesta la causa que origina la emoción (miedo).	Manifiesta la causa que origina la emoción (enojo).	Manifiesta la causa que origina la emoción (desagrado).	Expresa sus emociones de manera regular. (Alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado).
1	ACHOCALLA MAMANI, JHUNIOR FRANCO											
2	ARPI CONDORI, ARLYN KIA											
3	CHAMBILLA FLORES, IVAN NEYMAR											
4	CHOQUEHUANCA HUMPIRI, JADEN JIN											
5	CURO TICONA, PAMELA ARACELLY											
6	DIONICIO FLORES, HANNIA YARETZI											
7	FLORES RUELAS, ESTER PRISCILA											
8	GUTIERREZ BERMUDEZ, RUBY ESMERALDA											
9	MAMANI ANCCO, JHOAN FABRICIO											
10	MAMANI PANCCA, DANIELA NOEMÍ											
11	MAYTA TICONA, LUIZANA ARELIZ											
12	PACCO MAMANI, CATALELLA VACLUZ											
13	PARI VALERO, KATARY SAMIR											
14	PELINCO SUAÑA, LUIS ELMER											
15	RAMOS PANDÍA, HAYDE CLAUDIA											
16	RUELAS DURAN, JIMENA MILAGROS											
17	SUPO ACHOCALLA, YEFERY LEONEL											
18	TICONA APAZA, SEVIÓN											
19	TICONA CARI, ARIANA PAMELA											
20	VILCA VILCA, LUIS GUSTAVO											

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INTELIGENCIA EMOCIONAL					
		EMPATÍA					
		CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS					
		Interactúa con cada persona, reconociendo que todos son sujeto de derecho y tienen deberes.			Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados.		
		Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden.			Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas.		
		Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (actividad del juego).	Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (realizar trabajos dentro del aula).	Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (momento de repartir materiales).	Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando siente enojo).	Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no comparte materiales).	Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no integra en el juego a otros).
1	ACHOCALLA MAMANI, JHUNIOR FRANCO						
2	ARPI CONDORI, ARLYN KIA						
3	CHAMBILLA FLORES, IVAN NEYMAR						
4	CHOQUEHUANCA HUMPIRI, JADEN JIN						
5	CURO TICONA, PAMELA ARACELLY						
6	DIONICIO FLORES, HANNIA YARETZI						
7	FLORES RUELAS, ESTER PRISCILA						
8	GUTIERREZ BERMUDEZ, RUBY ESMERALDA						
9	MAMANI ANCCO, JHOAN FABRICIO						
10	MAMANI PANCCA, DANIELA NOEMÍ						
11	MAYTA TICONA, LUIZANA ARELIZ						
12	PACCO MAMANI, CATALELLA VACLUZ						
13	PARI VALERO, KATARY SAMIR						
14	PELINCO SUAÑA, LUIS ELMER						
15	RAMOS PANDÍA, HAYDE CLAUDIA						
16	RUELAS DURAN, JIMENA MILAGROS						
17	SUPO ACHOCALLA, YEFERY LEONEL						
18	TICONA APAZA, SEVIÓN						
19	TICONA CARI, ARIANA PAMELA						
20	VILCA VILCA, LUIS GUSTAVO						

ESCALA DE CALIFICACIÓN	
CALIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN
A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

» Adaptado del: Diseño Curricular Nacional EBR, Ministerio de Educación del Perú.

B. PROTOCOLO DEL PRE TEST

PROTOCOLO DEL PRE TEST

DIMENSIÓN DE AUTOCONOCIMIENTO

- ❖ Expresa sus características físicas reconociéndolas como suyas.

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Expresa 6 a 7 características físicas reconociéndolas como suyas.

B=EN PROCESO: Expresa 3 a 4 características físicas reconociéndolas como suyas.

C=EN INICIO: Expresa con ayuda alguna de sus características físicas reconociéndolas como suyas.

- ❖ Describe las características físicas de los demás en el juego “Globos con sorpresa”

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Describe 6 a 7 características físicas de los demás.

B=EN PROCESO: Describe 3 a 4 características físicas de los demás.

C=EN INICIO: Describe con ayuda las características físicas de los demás.

- ❖ Expresa sus habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas.

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Expresa 4 a 5 habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas.

B=EN PROCESO: Expresa 2 a 3 habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas.

C=EN INICIO: Expresa con ayuda alguna de sus habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas.

DIMENSIÓN DE AUTOCONTROL

- ❖ Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (alegría).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (alegría).

B=EN PROCESO: Tiene dificultad en reconocer sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (alegría).

C=EN INICIO: Reconoce con ayuda sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (alegría).

- ❖ Manifiesta la causa que origina la emoción (alegría).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Manifiesta la causa que origina la emoción (alegría).

B=EN PROCESO: Tiene dificultad en manifestar la causa que origina la emoción (alegría).

C=EN INICIO: Manifiesta con ayuda la causa que origina la emoción (alegría).

- ❖ Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (tristeza).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (tristeza).

B=EN PROCESO: Tiene dificultad en reconocer sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (tristeza).

C=EN INICIO: Reconoce con ayuda sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (tristeza).

- ❖ Manifiesta la causa que origina la emoción (tristeza).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Manifiesta la causa que origina la emoción (tristeza).

B=EN PROCESO: Tiene dificultad en manifestar la causa que origina la emoción (tristeza).

C=EN INICIO: Manifiesta con ayuda la causa que origina la emoción (tristeza).

- ❖ Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (miedo).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (miedo).

B=EN PROCESO: Tiene dificultad en reconocer sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (miedo).

C=EN INICIO: Reconoce con ayuda sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (miedo).

- ❖ Manifiesta la causa que origina la emoción (miedo).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Manifiesta la causa que origina la emoción (miedo).

B=EN PROCESO: Tiene dificultad en manifestar la causa que origina la emoción (miedo).

C=EN INICIO: Manifiesta con ayuda la causa que origina la emoción (miedo).

- ❖ Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (enojo).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (enojo).

B=EN PROCESO: Tiene dificultad en reconocer sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (enojo).

C=EN INICIO: Reconoce con ayuda sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (enojo).

- ❖ Manifiesta la causa que origina la emoción (enojo).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Manifiesta la causa que origina la emoción (enojo).

B=EN PROCESO: Tiene dificultad en manifestar la causa que origina la emoción (enojo).

C=EN INICIO: Manifiesta con ayuda la causa que origina la emoción (enojo).

- ❖ Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (desagrado).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (desagrado).

B=EN PROCESO: Tiene dificultad en reconocer sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (desagrado).

C=EN INICIO: Reconoce con ayuda sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (desagrado).

- ❖ Manifiesta la causa que origina la emoción (desagrado).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Manifiesta la causa que origina la emoción (desagrado).

B=EN PROCESO: Tiene dificultad en manifestar la causa que origina la emoción (desagrado).

C=EN INICIO: Manifiesta con ayuda la causa que origina la emoción (desagrado).

- ❖ Expresa sus emociones de manera regular (alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Expresa sus emociones de manera regular (alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado).

B=EN PROCESO: Expresa 2 o 3 emociones de manera regular (alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado).

C=EN INICIO: Expresa 1 o 2 emociones (alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado).

DIMENSIÓN DE EMPATÍA

- ❖ Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (actividad del juego).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (actividad del juego).

B=EN PROCESO: Ayuda a sus compañeros algunas veces cuando se lo piden (actividad del juego).

C=EN INICIO: Se rehúsa ayudar a sus compañeros cuando se lo piden (actividad del juego).

- ❖ Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (realizar trabajos dentro del aula).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (realizar trabajos dentro del aula).

B=EN PROCESO: Ayuda a sus compañeros algunas veces cuando se lo piden (realizar trabajos dentro del aula).

C=EN INICIO: Se rehúsa ayudar a sus compañeros cuando se lo piden (realizar trabajos dentro del aula).

- ❖ Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (momento de repartir materiales).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (momento de repartir materiales).

B=EN PROCESO: Ayuda a sus compañeros algunas veces cuando se lo piden (momento de repartir materiales).

C=EN INICIO: Se rehúsa ayudar a sus compañeros cuando se lo piden (momento de repartir materiales).

- ❖ Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando siente enojo).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando siente enojo).

B=EN PROCESO: Reconoce muy pocas veces que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando siente enojo).

C=EN INICIO: Le es difícil reconocer que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando siente enojo).

- ❖ Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no comparte materiales).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no comparte materiales).

B=EN PROCESO: Reconoce algunas veces que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no comparte materiales).

C=EN INICIO: Le es difícil reconocer que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no comparte materiales).

- ❖ Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no integra en el juego a otros).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no integra en el juego a otros).

B=EN PROCESO: Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no integra en el juego a otros).

C=EN INICIO: Le es difícil reconocer que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no integra en el juego a otros).

C. POST TEST**FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA PRUEBA DE SALIDA (POST TEST)****FECHA:**.....

OBJETIVO: El post test pretende evaluar a los niños y niñas de 4 años de edad en el aspecto de autoconocimiento.

INDICACIONES: Se observa a los niños y niñas dentro y fuera del aula durante las actividades que realizaban, para evaluar el logro de los siguientes indicadores, y colocar (A, B, C) en la escala que corresponde:

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INTELIGENCIA EMOCIONAL		
		AUTOCONOCIMIENTO		
		AFIRMA SU IDENTIDAD		
		Se valora así mismo		
Expresa alguna de sus características físicas, cualidades y habilidades, reconociéndolas como tuyas y valorándolas.		Expresa alguna de sus características físicas, reconociéndolas como tuyas y valorándolas.	Describe las características físicas de los demás.	Expresa alguna de sus cualidades y habilidades, reconociéndolas como tuyas y valorándolas.
1	ACHOCALLA MAMANI, JHUNIOR FRANCO			
2	ARPI CONDORI, ARLYN KIA			
3	CHAMBILLA FLORES, IVAN NEYMAR			
4	CHOQUEHUANCA HUMPIRI, JADEN JIN			
5	CURO TICONA, PAMELA ARACELLY			
6	DIONICIO FLORES, HANNIA YARETZI			
7	FLORES RUELAS, ESTER PRISCILA			
8	GUTIERREZ BERMUDEZ, RUBY ESMERALDA			
9	MAMANI ANCCO, JHOAN FABRICIO			
10	MAMANI PANCCA, DANIELA NOEMÍ			
11	MAYTA TICONA, LUIZANA ARELIZ			
12	PACCO MAMANI, CATALELLA VACLUZ			
13	PARI VALERO, KATARY SAMIR			
14	PELINCO SUAÑA, LUIS ELMER			
15	RAMOS PANDÍA, HAYDE CLAUDIA			
16	RUELAS DURAN, JIMENA MILAGROS			
17	SUPO ACHOCALLA, YEFERY LEONEL			
18	TICONA APAZA, SEVIÓN			
19	TICONA CARI, ARIANA PAMELA			
20	VILCA VILCA, LUIS GUSTAVO			

N	NOMBRES Y APELLIDOS	INTELIGENCIA EMOCIONAL										
		AUTOCONTROL										
		AFIRMA SU IDENTIDAD										
		Autorregula sus emociones y comportamiento.										
		Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive.					Manifiesta la causa que origina algunas de sus emociones (alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado).					Expresa sus emociones de manera regular (alegría, tristeza, miedo, enojo e ira).
		Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (alegría).	Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (tristeza).	Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (miedo).	Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (enojo).	Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (desagrado).	Manifiesta la causa que origina la emoción (alegría).	Manifiesta la causa que origina la emoción (tristeza).	Manifiesta la causa que origina la emoción (miedo).	Manifiesta la causa que origina la emoción (enojo).	Manifiesta la causa que origina la emoción (desagrado).	Expresa sus emociones de manera regular. (Alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado).
1	ACHOCALLA MAMANI, JHUNIOR FRANCO											
2	ARPI CONDORI, ARLYN KIA											
3	CHAMBILLA FLORES, IVAN NEYMAR											
4	CHOQUEHUANCA HUMPIRI, JADEN JIN											
5	CURO TICONA, PAMELA ARACELLY											
6	DIONICIO FLORES, HANNIA YARETZI											
7	FLORES RUELAS, ESTER PRISCILA											
8	GUTIERREZ BERMUDEZ, RUBY ESMERALDA											
9	MAMANI ANCCO, JHOAN FABRICIO											
10	MAMANI PANCCA, DANIELA NOEMÍ											
11	MAYTA TICONA, LUIZANA ARELIZ											
12	PACCO MAMANI, CATALELLA VACLUZ											
13	PARI VALERO, KATARY SAMIR											
14	PELINCO SUAÑA, LUIS ELMER											
15	RAMOS PANDÍA, HAYDE CLAUDIA											
16	RUELAS DURAN, JIMENA MILAGROS											
17	SUPO ACHOCALLA, YEFERY LEONEL											
18	TICONA APAZA, SEVIÓN											
19	TICONA CARI, ARIANA PAMELA											
20	VILCA VILCA, LUIS GUSTAVO											

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INTELIGENCIA EMOCIONAL					
		EMPATÍA					
		CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS					
		Interactúa con cada persona, reconociendo que todos son sujeto de derecho y tienen deberes.			Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados.		
		Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden.			Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas.		
		Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (actividad del juego).	Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (realizar trabajos dentro del aula).	Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (momento de repartir materiales).	Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando siente enojo).	Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no comparte materiales).	Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no integra en el juego a otros).
1	ACHOCALLA MAMANI, JHUNIOR FRANCO						
2	ARPI CONDORI, ARLYN KIA						
3	CHAMBILLA FLORES, IVAN NEYMAR						
4	CHOQUEHUANCA HUMPIRI, JADEN JIN						
5	CURO TICONA, PAMELA ARACELLY						
6	DIONICIO FLORES, HANNIA YARETZI						
7	FLORES RUELAS, ESTER PRISCILA						
8	GUTIERREZ BERMUDEZ, RUBY ESMERALDA						
9	MAMANI ANCCO, JHOAN FABRICIO						
10	MAMANI PANCCA, DANIELA NOEMÍ						
11	MAYTA TICONA, LUIZANA ARELIZ						
12	PACCO MAMANI, CATALELLA VACLUZ						
13	PARI VALERO, KATARY SAMIR						
14	PELINCO SUAÑA, LUIS ELMER						
15	RAMOS PANDÍA, HAYDE CLAUDIA						
16	RUELAS DURAN, JIMENA MILAGROS						
17	SUPO ACHOCALLA, YEFERY LEONEL						
18	TICONA APAZA, SEVIÓN						
19	TICONA CARI, ARIANA PAMELA						
20	VILCA VILCA, LUIS GUSTAVO						

ESCALA DE CALIFICACIÓN	
CALIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN
A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

» Adaptado del: Diseño Curricular Nacional EBR, Ministerio de Educación del Perú.

D. PROTOCOLO DEL POST TEST

PROTOCOLO DEL POST TEST

DIMENSIÓN DE AUTOCONOCIMIENTO

❖ Expresa sus características físicas reconociéndolas como suyas.

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Expresa 6 a 7 características físicas reconociéndolas como suyas.

B=EN PROCESO: Expresa 3 a 4 características físicas reconociéndolas como suyas.

C=EN INICIO: Expresa con ayuda alguna de sus características físicas reconociéndolas como suyas.

- ❖ Describe las características físicas de los demás en el juego “Globos con sorpresa”

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Describe 6 a 7 características físicas de los demás.

B=EN PROCESO: Describe 3 a 4 características físicas de los demás.

C=EN INICIO: Describe con ayuda las características físicas de los demás.

- ❖ Expresa sus habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas.

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Expresa 4 a 5 habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas.

B=EN PROCESO: Expresa 2 a 3 habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas.

C=EN INICIO: Expresa con ayuda alguna de sus habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas.

DIMENSIÓN DE AUTOCONTROL

- ❖ Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (alegría).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (alegría).

B=EN PROCESO: Tiene dificultad en reconocer sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (alegría).

C=EN INICIO: Reconoce con ayuda sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (alegría).

- ❖ Manifiesta la causa que origina la emoción (alegría).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Manifiesta la causa que origina la emoción (alegría).

B=EN PROCESO: Tiene dificultad en manifestar la causa que origina la emoción (alegría).

C=EN INICIO: Manifiesta con ayuda la causa que origina la emoción (alegría).

- ❖ Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (tristeza).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (tristeza).

B=EN PROCESO: Tiene dificultad en reconocer sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (tristeza).

C=EN INICIO: Reconoce con ayuda sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (tristeza).

- ❖ Manifiesta la causa que origina la emoción (tristeza).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Manifiesta la causa que origina la emoción (tristeza).

B=EN PROCESO: Tiene dificultad en manifestar la causa que origina la emoción (tristeza).

C=EN INICIO: Manifiesta con ayuda la causa que origina la emoción (tristeza).

- ❖ Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (miedo).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (miedo).

B=EN PROCESO: Tiene dificultad en reconocer sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (miedo).

C=EN INICIO: Reconoce con ayuda sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (miedo).

- ❖ Manifiesta la causa que origina la emoción (miedo).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Manifiesta la causa que origina la emoción (miedo).

B=EN PROCESO: Tiene dificultad en manifestar la causa que origina la emoción (miedo).

C=EN INICIO: Manifiesta con ayuda la causa que origina la emoción (miedo).

- ❖ Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (enojo).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (enojo).

B=EN PROCESO: Tiene dificultad en reconocer sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (enojo).

C=EN INICIO: Reconoce con ayuda sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (enojo).

- ❖ Manifiesta la causa que origina la emoción (enojo).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Manifiesta la causa que origina la emoción (enojo).

B=EN PROCESO: Tiene dificultad en manifestar la causa que origina la emoción (enojo).

C=EN INICIO: Manifiesta con ayuda la causa que origina la emoción (enojo).

- ❖ Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (desagrado).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (desagrado).

B=EN PROCESO: Tiene dificultad en reconocer sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (desagrado).

C=EN INICIO: Reconoce con ayuda sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (desagrado).

- ❖ Manifiesta la causa que origina la emoción (desagrado).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Manifiesta la causa que origina la emoción (desagrado).

B=EN PROCESO: Tiene dificultad en manifestar la causa que origina la emoción (desagrado).

C=EN INICIO: Manifiesta con ayuda la causa que origina la emoción (desagrado).

- ❖ Expresa sus emociones de manera regular (alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Expresa sus emociones de manera regular (alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado).

B=EN PROCESO: Expresa 2 o 3 emociones de manera regular (alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado).

C=EN INICIO: Expresa 1 o 2 emociones (alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado).

DIMENSIÓN DE EMPATÍA

- ❖ Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (actividad del juego).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (actividad del juego).

B=EN PROCESO: Ayuda a sus compañeros algunas veces cuando se lo piden (actividad del juego).

C=EN INICIO: Se rehúsa ayudar a sus compañeros cuando se lo piden (actividad del juego).

- ❖ Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (realizar trabajos dentro del aula).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (realizar trabajos dentro del aula).

B=EN PROCESO: Ayuda a sus compañeros algunas veces cuando se lo piden (realizar trabajos dentro del aula).

C=EN INICIO: Se rehúsa ayudar a sus compañeros cuando se lo piden (realizar trabajos dentro del aula).

- ❖ Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (momento de repartir materiales).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (momento de repartir materiales).

B=EN PROCESO: Ayuda a sus compañeros algunas veces cuando se lo piden (momento de repartir materiales).

C=EN INICIO: Se rehúsa ayudar a sus compañeros cuando se lo piden (momento de repartir materiales).

- ❖ Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando siente enojo).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando siente enojo).

B=EN PROCESO: Reconoce muy pocas veces que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando siente enojo).

C=EN INICIO: Le es difícil reconocer que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando siente enojo).

- ❖ Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no comparte materiales).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no comparte materiales).

B=EN PROCESO: Reconoce algunas veces que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no comparte materiales).

C=EN INICIO: Le es difícil reconocer que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no comparte materiales).

- ❖ Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no integra en el juego a otros).

EVALUACIÓN:

A=LOGRO PREVISTO: Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no integra en el juego a otros).

B=EN PROCESO: Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no integra en el juego a otros).

C=EN INICIO: Le es difícil reconocer que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no integra en el juego a otros).

E. REGISTRO DE ASISTENCIA

REGISTRO DE ASISTENCIA DEL GRUPO EXPERIMENTAL

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	FECHA		
1	ACHOCALLA MAMANI, JHUNIOR FRANCO			
2	ARPI CONDORI, ARLYN KIA			
3	CHAMBILLA FLORES, IVAN NEYMAR			
4	CHOQUEHUANCA HUMPIRI, JADEN JIN			
5	CURO TICONA, PAMELA ARACELLY			
6	DIONICIO FLORES, HANNIA YARETZI			
7	FLORES RUELAS, ESTER PRISCILA			
8	GUTIERREZ BERMUDEZ, RUBY ESMERALDA			
9	MAMANI ANCCO, JHOAN FABRICIO			
10	MAMANI PANCCA, DANIELA NOEMÍ			
11	MAYTA TICONA, LUIZANA ARELIZ			
12	PACCO MAMANI, CATALELLA VACLUZ			
13	PARI VALERO, KATARY SAMIR			
14	PELINCO SUAÑA, LUIS ELMER			
15	RAMOS PANDÍA, HAYDE CLAUDIA			
16	RUELAS DURAN, JIMENA MILAGROS			
17	SUPO ACHOCALLA, YEFERY LEONEL			
18	TICONA APAZA, SEVIÓN			
19	TICONA CARI, ARIANA PAMELA			
20	VILCA VILCA, LUIS GUSTAVO			

F. MATERIAL EDUCATIVO

Los materiales utilizados en el presente trabajo de investigación se mencionan a continuación:

1. DISFRACES: Variedad de ropa y/o vestimentas, que sirven para simular un personaje, que va a representar una determinada situación cotidiana de la vida real; y tenemos:

- ✓ Enfermeras: Bata blanca y cofia (gorro) elaborado de plástico.
- ✓ Bomberos: Traje de intervención pantalón y chaleco elaborado de plástico rojo y amarillo.
- ✓ Socorristas: Gorro, polo, pantalón corto y salvavidas.
- ✓ Náufragos: Chalecos anaranjados elaborado de plástico.
- ✓ Boletera: Canguro.
- ✓ Papá: Saco y corbata.
- ✓ Mamá: Mandil.
- ✓ Hijos: Mochilas.

2. PRODUCTOS: Engloban los diferentes bienes consumibles, se mencionan:

- a) Productos comestibles: Frutas como uva, plátano y papaya.
- b) Productos químicos: Ayudín líquido.
- c) Productos desechables: Latas de leche, esponjas, botellas de gaseosa y sorbetes.

3. INSTRUMENTOS: Objetos o máquinas que nos permitieron llevar a cabo un trabajo u operación, se tienen: Televisión, parlantes, laptop, cables, usb.

4. MATERIAL ESTRUCTURADO: Son aquellos materiales ya elaborados, tenemos: Microporosos, plumones, cartulinas plastificadas, papel lustre, cinta de embalaje, cinta masky, periódicos, microporosos escarchados, cintas de colores, goma, silicona líquida y en barra, palitos de anticucho, baja lenguas, espejos, tijeras, telas, silbato, cola de rata, témperas, plumón indeleble, hojas bond, hojas de colores, cartonetas, globos, papel

de regalo, pelotas de pin pon, ula ulas, conos, sogas, tachos de agua, banquitos, paliglobos, vasos de tecnopor, estacas,

- 5. MATERIAL NO ESTRUCTURADO:** Son materiales que han sido elaborados específicamente con fines didácticos, pueden ser creados y de uso espontáneo, tales como: Cajas de cartón, pelotas de trapo, tickets, casa de cartón, payaso de cajas de cartón, caretas de las emociones, sobres, caritas de las emociones elaboradas de microporoso, saquillos elaborados de tela, peluches, niños hechos de microporoso, juego de memoria de tecnopor.

G. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

AUTOCONOCIMIENTO

TIPO DE JUEGO COOPERATIVO: Juego para conocerse.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “ME QUIERO Y ACEPTO TAL COMO SOY”	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I N° 275 “LLAVINI” – PUNO
EDAD	4 Años
DIRECTORA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
DOCENTE DE AULA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
EJECUTORAS	CARCAUSTO VARGAS, Zenaida RIZALASO INCACUTIPA, Silvia
FECHA	19/09/2017
DURACIÓN	60 Minutos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES: Expresa algunas de sus características físicas, cualidades y habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas.
PERSONAL SOCIAL	AFIRMA SU IDENTIDAD	Se valora así mismo.	ITEMS: Expresa alguna de sus características físicas reconociéndolas como suyas y valorándolas en el juego “La pelota que gira”

<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p> 	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p>	<p>DESARROLLO:</p> <p>-Luego regresamos al aula y se les invita a jugar el juego “Me quiero y acepto tal como soy” a través de 3 cajas tapadas con tela y se pregunta a los niños y niñas ¿Qué creen que habrá dentro de la caja? Después de escuchar las hipótesis de los niños y niñas se invita a cantar una canción titulada “¿Qué será?”</p> <div style="border: 1px solid orange; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p><u>CANCIÓN</u></p> <p><u>¿QUÉ SERÁ?</u></p> <p>¿Qué será, que será, lo que hay aquí?</p> <p>Cha, cha, cha (bis)</p> </div> <p>Para descubrir el objeto tendrán que averiguar cada uno, y las cajas pasan de mano en mano. Luego preguntamos ¿Qué es lo que observaron dentro de la caja? e invitamos a los niños y niñas a que nos cuenten. Después formamos un círculo y en el centro hay una mesa con diferentes fotografías donde cada niño y niña busca su retrato hasta que lo encuentre y describa sus características físicas. Finalmente pasamos a dialogar sobre la importancia de quererse y aceptarse a uno mismo tal y como es y aceptar a los demás como son.</p>	<p>Canción. 3 Cajas. 3 Espejos. Telas. Niños. Niñas.</p>
<p>EVALUACIÓN</p> 	<p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</p> <p>TOMA DE DECISIONES</p>	<p>CIERRE:</p> <p>Para finalizar la actividad se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué no les gustó? ¿Qué les pareció trabajar en equipo?</p>	<p>Fotografías.</p>

BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de Aprendizaje versión -2015

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

AUTOCONOCIMIENTO

TIPO DE JUEGO COOPERATIVO: Juego para conocerse.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “¿CÓMO SOY FÍSICAMENTE? ME LO DICEN MIS AMIGOS”	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I N° 275 “LLAVINI” - PUNO
EDAD	4 Años
DIRECTORA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
DOCENTE DE AULA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
EJECUTORAS	CARCAUSTO VARGAS, Zenaida RIZALASO INCACUTIPA, Silvia
FECHA	22/ 09/2017
DURACIÓN	60 Minutos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES:
PERSONAL SOCIAL	AFIRMA SU IDENTIDAD	Se valora así mismo.	Expresa algunas de sus características físicas, cualidades y habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas. ITEMS: Describe las características físicas de los demás en el juego “Globos con sorpresa”

<p style="text-align: center;">GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p> 	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p>	<p>DESARROLLO: Seguidamente se les muestra dos bolsas de regalo se pregunta a los niños y niñas ¿Qué habrá dentro de estas bolsas? Para descubrir tenemos que repetir las palabras mágicas “Abra calabra patas de cabra”</p>	<p>Dos bolsas de regalo.</p>
	<p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Después de descubrir lo que hay dentro de las bolsas de regalo, se les invita a los niños y niñas a jugar el juego “Globos con sorpresa” para ello se explica en que consiste el juego y se da algunas reglas y recomendaciones como evitar empujar, respetar al compañero y/o compañera esperar su turno.</p>	<p>Pulseras de color.</p> <p>Dos ula ulas.</p> <p>Globos de colores.</p> <p>USB.</p> <p>Música.</p> <p>Hojas.</p> <p>Colores.</p>
	<p>TOMA DE DECISIONES</p>	<p>Para este juego anticipadamente se organiza el espacio del salón, se coloca las sillas de los niños y niñas en media luna y también se coloca dos sillas al frente de la media luna formada con las sillas de los niños, en el costado de las dos sillas se colocará una bolsa grande con globos, anticipadamente dentro de cada lo globo se pondrá una fotografía de cada niño y niña.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Después se pide a los niños y niñas a que se sienten en una de las sillas, en seguida se entrega una pulsera de un color a cada niño y niña, la cual indica que tendrán que sacar el globo del mismo color que les toco de las bolsas de regalo que está al frente.</p> <p>Para este juego se escoge a dos niños o niñas para que participen y ellos tendrá que saltar como un conejito hasta llegar al lugar de la bolsa y sacaran un globo del color de sus pulseras, después de sacar tendrá que reventar el globo en la</p>	

<p>EVALUACIÓN</p> 		<p>silla sentándose sobre el globo hasta reventarlo, el niño y niña que reviente primero el globo tendrá que descubrir la sorpresa que había dentro del globo, se invita a que puedan describir sus características físicas de su compañero o compañera que les toco y así sucesivamente hasta que todos hayan participado.</p>  <p>A continuación, juntamente con los niños y niñas acomodamos las sillas en su lugar luego se indica que se sienten y recuerden al compañero y/o compañera que les toco describir en el juego, para después dibujar a su compañero en una hoja de papel, se ayudará realizando preguntas ¿Cómo es su cabello? ¿Cómo son sus brazos, manos y piernas? Etc. y luego exponen su trabajo y finalmente se entregará el dibujo a cada niño y niña.</p> <p>CIERRE:</p> <p>Para finalizar la actividad se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué no les gustó?</p>
--	--	---

BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de Aprendizaje versión -2015

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

AUTOCONOCIMIENTO

TIPO DE JUEGO COOPERATIVO: Juego de autoestima.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “RECONOZCO MIS HABILIDADES”	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I N° 275 “LLAVINI” - PUNO
EDAD	4 Años
DIRECTORA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
DOCENTE DE AULA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
EJECUTORAS	CARCAUSTO VARGAS, Zenaida RIZALASO INCACUTIPA, Silvia
FECHA	27/09/2017
DURACIÓN	60 Minutos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES: Expresa algunas de sus características físicas, cualidades y habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas.
PERSONAL SOCIAL	AFIRMA SU IDENTIDAD	Se valora así mismo.	ITEMS: Expresa alguna de sus habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas en el juego “En busca del tesoro”

SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>MOTIVACIÓN</p>  <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p>	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p>	<p>INICIO:</p> <p>-Se invita a los niños y niñas a sentarse en las sillas que están ubicadas en media luna para que escuchen la siguiente historia: “Mar y Alex, dos hermanos con diferentes habilidades.</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 50%; padding: 20px; margin: 20px 0;"> <p style="text-align: center;"><u>LAS HABILIDADES DE MAR Y ALEX</u></p> <p>Érase una vez una familia que Vivian cerca del bosque dentro de esta familia había dos niños llamados Mar y Alex que tenían 6 años ellos iban siempre juntos a la escuela un día la maestra les pregunto a Mar y Alex ¿Qué habilidades tienen? Ellos se quedaron callados y mirándose el uno al otro sin saber que responder, entonces la maestra les explico que las habilidades son los diferentes talentos que tiene cada persona, ósea lo que más les gusta hacer y realizar por ejemplo cantar, pintar, bailar y actuar, etc. Entonces Mar y Alex se pusieron a pensar lo que más les gustaba hacer y con el tiempo descubrieron sus habilidades.</p> <p>Con el tiempo descubrieron sus habilidades que tenían.</p> <p>Mar tenía la habilidad de dibujar y pintar muy hermoso, los animales de la gran y paisajes, también tenía la habilidad de bailar. En cambio, su hermano Alex tenía otras habilidades diferentes a la de mar, a Alex le gustaba jugar mucho el futbol y ganaron muchas olimpiadas junto a sus compañeros y también tenía la habilidad de cantar. A pesar que tenían diferentes habilidades ellos se querían mucho y se aceptaban tal como son. Colorín colorado esta historia se ha terminado.</p> </div> <p>Luego se pregunta: ¿De qué trató la historia? ¿Quiénes fueron los personajes? ¿Tenían las mismas habilidades? ¿Qué habilidades tenía Mar? ¿Qué habilidades tenía Alex? ¿Qué son habilidades? ¿De qué hablaremos el día de hoy? Y se les avisa el propósito de la actividad.</p>	<p>Los niños y niñas.</p>  <p>Docente.</p>  <p>Sillas.</p> <p>Historia de “ Mar y Alex”</p>  <p>Imágenes de la historia.</p>

<p>EVALUACIÓN</p> 		<p>escondido debajo de unos costales pequeños, ya teniendo la llave el líder de cada grupo tendrá que llevar la llave sobre su espalda sin dejarlo caer si lo hace caer tendrá que colocarse otra vez y todos caminarán de 4 patas en fila hasta llegar donde el cofre y abrir el cofre y buscar una imagen con la habilidad que se identifican y finalmente ir al salón en posición de “marcha patitos” en fila llevando la imagen sus imágenes de su habilidad y pegarlo en la pizarra.</p> <p>Ya estando todos en el salón y pegadas las imágenes se realiza algunas interrogantes: ¿Qué habilidades habían tenido? ¿Entonces que son las habilidades de una persona? ¿Tendremos muchos más?</p> <p>CIERRE: Para finalizar la actividad se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué no les gustó? ¿Qué les pareció trabajar en equipo?</p>	<p>Imágenes de las diferentes habilidades que puedan tener.</p> <p>Cinta.</p> <p>Pizarra.</p>
--	--	--	---

BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de Aprendizaje versión -2015

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

AUTOCONTROL

TIPO DE JUEGO COOPERATIVO: Juego energizante.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “RECONOZCO MI EMOCION ALEGRIA”	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I N° 275 “LLAVINI” - PUNO
EDAD	4 Años
DIRECTORA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
DOCENTE DE AULA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
EJECUTORAS	CARCAUSTO VARGAS, Zenaida RIZALASO INCACUTIPA, Silvia
FECHA	29/09/2017
DURACIÓN	60 minutos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES: Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (alegría).
PERSONAL SOCIAL	AFIRMA SU IDENTIDAD	Autorregula sus emociones y comportamiento.	ÍTEMS: Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (alegría) en el juego “trasladando momentos de alegría”

<p>SABERES PREVIOS</p>	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p>	<p>DESARROLLO: Después se muestra a los niños y niñas La caja de las emociones y con la participación de los niños se saca imágenes de las diferentes emociones (alegría, tristeza, rabia, enojo, etc.) y los niños tendrá que reconocer la emoción que estamos aprendiendo (alegría) y juntamente con los niños dialogamos acerca de esta emoción. Se les reparte periódicos para los niños y niñas reconozcan y encierren en un círculo con plumones las imágenes de las personas que expresen la emoción de la alegría.</p>  <p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</p>	<p>Caja de las emociones Bolsa Imágenes Música USB Equipo de sonido Periódicos</p>
<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p> 	<p>TOMA DE DECISIONES</p>	<p>Luego se invita a jugar un juego llamado “trasladando momentos de alegría” se explica a los niños y niñas en que consiste el juego, se da algunas reglas y recomendaciones como evitar empujar, respetar al compañero y/o compañera esperar su turno y sobre todo trabajar en equipo y cooperar, se divide a los niños y niñas en dos grupos de 10 integrantes cada uno, cada niño y/o niña de los grupos trasladara una pelota haciendo uso la cabeza para que la pelota ruede por el piso hasta llegar a la meta y lanzar la pelota dentro de caja de “Recuerdos alegres” ambos grupos.</p> 	

EVALUACIÓN

Para terminar, realizamos algunos movimientos de relajación con música de fondo.

CIERRE:

Al finalizar la actividad cada niño y niña debe completar dibujando en la carita de la silueta que se les entregó la emoción trabajada (alegría) y colocar en el cartel "Mis Emociones".

**BIBLIOGRAFÍA**

- Rutas de Aprendizaje versión -2015

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

AUTOCONTROL

TIPO DE JUEGO COOPERATIVO: Juego de confianza.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “MANIFIESTO EL PORQUÉ DE MI ALEGRÍA”	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I N° 275 “LLAVINI” - PUNO
EDAD	4 Años
DIRECTORA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
DOCENTE DE AULA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
EJECUTORAS	CARCAUSTO VARGAS, Zenaida RIZALASO INCACUTIPA, Silvia
FECHA	04/10/2017
DURACIÓN	60 Minutos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES: Manifiesta la causa que origina algunas de sus emociones (alegría, tristeza, miedo e ira).
PERSONAL SOCIAL	AFIRMA SU IDENTIDAD	Autorregula sus emociones y comportamiento.	ITEMS: Manifiesta la causa que origina la emoción (alegría) en el juego “El arco de la alegría”

GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS



TOMA DE DECISIONES

Después de jugar se invita a las niñas y niños a que pasen al salón y que se acomoden en sus sillecitas formando una media luna ya estando listo se pregunta a los niños y/o niñas ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Qué no les gusto? ¿Qué les gusto? ¿por qué? Después de haber dialogado se pide que piensen en un momento de alegría que vivieron, cerrando los ojos.



Luego con las pelotas que lanzaron a la boca del payaso se realiza una actividad, se saca una pelota y se pasa a los niños y/o niñas y ellos tendrán que pasar mano en mano la pelota hasta que la música se detenga, el niño o niña que se haya quedado con la pelota en mano nos contara su momento de alegría que le sucedió y luego tendrá que lanzar la pelota a la boca del payaso y así sucesivamente has que todos los niños y niñas participen.

EVALUACIÓN



CIERRE:

Para finalizar la actividad juntamente con los niños y niñas realizamos algunos ejercicios de gimnasia cerebral con música de fondo.

BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de Aprendizaje versión -2015

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

AUTOCONTROL

TIPO DE JUEGO COOPERATIVO: Juego de confianza.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “RECONOZCO MI EMOCIÓN LATRISTEZA”	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I N° 275 “LLAVINI” - PUNO
EDAD	4 Años
DIRECTORA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
DOCENTE DE AULA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
EJECUTORA	CARCAUSTO VARGAS, Zenaida RIZALASO INCACUTIPA, Silvia
FECHA	06/10/2017
DURACIÓN	60 Minutos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES: Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (tristeza).
PERSONAL SOCIAL	AFIRMA SU IDENTIDAD	Autorregula sus emociones y comportamiento.	ÍTEMS: Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (tristeza) en el juego “Salvando al mundo de la tristeza”

SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>MOTIVACIÓN</p>  <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p> 	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p>	<p>INICIO:</p> <p>-Se invita a los niños y niñas a sentar en media luna comodante para ver y escuchar un cuento “Por cuatro esquinitas de nada”</p>  <p>Luego se pregunta ¿Qué que trato el cuento? ¿Cómo se habrá sentido el cuadradito al no poder entrar a la casa grande? ¿Qué emoción habrá manifestado? ¿Entonces qué aprenderemos el día de hoy? ¿De qué emoción hablaremos? ¿Qué es la tristeza?</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Después se muestra a los niños y niñas la caja de las emociones y con la participación de los niños se saca imágenes de las diferentes emociones (alegría, tristeza, enojo, etc.) y los niños tendrá que reconocer la emoción que estamos aprendiendo (tristeza) y juntamente con los niños y niñas dialogamos acerca de esta emoción , se invita a los niños y niñas a jugar el juego “salvando al mundo de la tristeza” para realizar este juego se divide en dos grupos de diez participantes, el primer grupo se encontrará en el mundo de la tristeza y el otro grupo en el mundo de la alegría para ello se reparte unas mascararas de caritas tristes y felices para que se lo coloque, todos los niños y niñas que tenga la careta de la alegría formaran una columna y los niños y</p>	<p>Los niños y niñas</p>  <p>Docente</p>  <p>Juego de memoria.</p> <p>Pelota.</p> <p>Caja de las emociones.</p> <p>Bolsa.</p> <p>Imágenes.</p> <p>Música. USB.</p>

<p>EVALUACIÓN</p> 	<p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</p>	<p>niñas que tengan la careta de la tristeza estarán sentados en el mundo de la tristeza, después los niños con la careta de la alegría irán cantando y bailando “la danza de la alegría”</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; background-color: #FFD1E8; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Somos la alegría, y vamos buscando una parte de nuestra cola ¿quieres ser usted</p> </div> <p>Así cada niño y niña que estén sentados en el mundo de la tristeza aceptarán formar parte del equipo de la alegría de esa forma serán salvados los niños y niñas que se encontraban en el mundo de la tristeza.</p>	<p>Equipo de sonido.</p>
	<p>TOMA DE DECISIONES</p>	<p>¿Cómo está nuestro cuerpo cuando estamos tristes? ¿Cómo es la cara de las personas cuando están tristes? ¿es igual que cuando estamos alegres?</p> <p>● CIERRE: Para finalizar la actividad los niños y niñas realizan la emoción que se trabajó, luego lo colocan en el “cartel de las emociones” terminamos preguntándoles ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les pareció trabajar en equipo? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué no les gustó?</p> 	<p>Cartel</p>

BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de Aprendizaje versión -2015

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

AUTOCONTROL

TIPO DE JUEGO COOPERATIVO: Juego energizante.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “MANIFIESTO EL PORQUÉ DE MI TRISTEZA”	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I N° 275 “LLAVINI” – PUNO
EDAD	4 Años
DIRECTORA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
DOCENTE DE AULA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
EJECUTORAS	CARCAUSTO VARGAS, Zenaida RIZALASO INCACUTIPA, Silvia
FECHA	10/10/2017
DURACIÓN	60 Minutos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES: Manifiesta la causa que origina algunas de sus emociones (alegría, tristeza, miedo e ira).
PERSONAL SOCIAL	AFIRMA SU IDENTIDAD	Autorregula sus emociones y comportamiento.	ITEMS: Manifiesta la causa que origina la emoción (tristeza) en el juego “soplado la pelota de ping pong del niño”

<p>EVALUACIÓN</p> 		<p>CIERRE:</p> <p>Para finalizar la actividad los niños y niñas dibujan una situación de tristeza que les sucedió en su vida, posteriormente colocan sus dibujos en el árbol de la tristeza, les decimos que cada vez que sientan tristeza dibujen y lo cuelguen al árbol y terminamos con las siguientes preguntas ¿Qué hicimos? ¿Qué les pareció trabajar en equipo? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué no les gustó? ¿Cuándo nos sentimos tristes?</p> 	<p>Siluetas de un árbol.</p> <p>Hojas.</p> <p>Cintas.</p> <p>Colores.</p>
--	--	---	---

- **BIBLIOGRAFÍA**
- Rutas de Aprendizaje versión -2015

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08
AUTOCONTROL

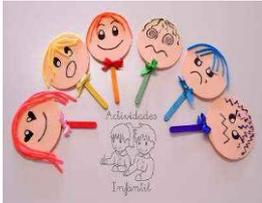
TIPO DE JUEGO COOPERATIVO: Juego de relajación.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “RECONOZCO MI EMOCIÓN EL MIEDO”	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I N° 275 “LLAVINI” - PUNO
EDAD	4 Años
DIRECTORA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
DOCENTE DE AULA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
EJECUTORAS	CARCAUSTO VARGAS, Zenaida RIZALASO INCACUTIPA, Silvia
FECHA	12/10/2017
DURACIÓN	60 Minutos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES: Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (miedo).
PERSONAL SOCIAL	AFIRMA SU IDENTIDAD	Autorregula sus emociones y comportamiento.	ÍTEMS: Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (miedo) en el juego “El espejo simple “

SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>MOTIVACIÓN</p>  <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p> 	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</p>	<p>INICIO:</p> <p>Antes de empezar la actividad se pega en la pizarra una imagen grande de un “fantasma” luego se tapa con una tela, preguntamos a los niños y niñas ¿Qué está tapado con la tela? Y anoto las respuestas de los niños y niñas en la pizarra.</p>  <p>Después de haber descubierto la imagen preguntó ¿los fantasmas dan miedo? ¿Qué emoción se manifiesta? ¿Qué es el miedo? ¿Qué aprenderemos el día de hoy?</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Después se haber presentado a los niños y niñas la imagen del fantasma les digo que el Fantasma Come-miedos apareció un día en la clase misteriosamente, a este fantasma le encantaba comerse los miedos de todos los niños y niñas. Cómo se los come: primero pensamos tranquilamente en qué cosas nos dan miedo. Se Habla con los niños y niñas de las cosas que "dan miedo" luego invito a los niños y niñas a realizar un dibujo finalmente le regalamos nuestros miedos al fantasma que se los lleva para comérselo... descubrimos entonces que, después de regalar los miedos nos sentíamos mejor y no nos asustaban tanto. Después de la caja de las emociones sacamos las expresiones de miedo y lo pegamos en la pizarra.</p>	<p>Los niños y niñas.</p>  <p>Docente</p>  <p>Imagen de un fantasma.</p> <p>Papel Colores.</p> <p>Caja de las emociones.</p> <p>Imágenes.</p>

<p>EVALUACIÓN</p> 	<p>TOMA DE DECISIONES</p>	 <p>Luego se invita a jugar un juego llamado “el espejo simple “recordamos ¿qué es un espejo? se explica a los niños y niñas en que consiste el juego, se realiza diferentes movimientos como levantar las manos, expresamos emociones como la alegría, tristeza, el miedo acompañado con música de fondo.</p> <p>CIERRE</p> <p>Al finalizar la actividad cada niño y niña debe completar dibujando en la carita de la silueta que se les entregó la emoción trabajada (miedo) y colocar en el cartel “Mis Emociones”.</p>  <p>Por último, se hacen algunas interrogantes ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué no les gustó? ¿Qué es la ira? ¿Conseguimos algo bueno con ello?</p>	<p>Música. USB.</p> <p>Equipo de sonido.</p> <p>Cartel.</p>
--	---------------------------	---	---

- **BIBLIOGRAFÍA**
- Rutas de Aprendizaje versión -2015

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

AUTOCONTROL

TIPO DE JUEGO COOPERATIVO: Juego de confianza.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “DIGO CUANDO SIENTO MIEDO”	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I N° 275 “LLAVINI” - PUNO
EDAD	4 Años
DIRECTORA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
DOCENTE DE AULA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
EJECUTORAS	CARCAUSTO VARGAS, Zenaida RIZALASO INCACUTIPA, Silvia
FECHA	17/10/2017
DURACIÓN	60 Minutos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES: Manifiesta la causa que origina algunas de sus emociones (alegría, tristeza, miedo e ira).
PERSONAL SOCIAL	AFIRMA SU IDENTIDAD	Autorregula sus emociones y comportamiento.	ITEMS: Manifiesta la causa que origina la emoción (miedo) en el juego “descubrimos en equipo”

SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>MOTIVACIÓN</p>  <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p> 	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</p>	<p>INICIO:</p> <p>Se pide a los niños y niñas a sentarse en círculo, luego se les presenta “la caja misteriosa” dentro de esta caja habrá objetos como (pelotas, serpiente, peluches, etc.) los niños y niñas que participan serán vendados, sus ojos con una tela y se les pedirá que metan su mano dentro de la caja y tendrán que adivinar palpando dicho objeto. Para realizar la actividad se cantará una canción “en la casita del tío Ramón” y solo participarán los niños y/o niñas en el que termino la canción.</p> <p>Luego se realizan preguntas ¿Qué juego realizamos? ¿Qué sintieron al ser vendados? ¿Qué emoción sintieron al tocar aquellos objetos? ¿Qué es el miedo? ¿Cuándo sienten miedo? ¿Qué trabajaremos hoy?</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Se invita a los niños y niñas a jugar un juego “descubrimos en equipo” para esto se divide a los niños en grupos, el juego consiste en que los niños y niñas de cada grupo tendrán que descubrir una imagen armando el rompecabezas, aquellas piezas de cada rompecabezas estarán ubicadas en un casillero, para saber que casillero les toca armar cada grupo tendrá que pasar por circuito que estaba armado anticipadamente y el ultimo participante de cada grupo lanza un dado para saber que casillero les toco, el juego termina cuando todos los grupos terminan de armar y lo pegan en la pizarra y cada grupo explica la situación de la imagen que descubrieron, pregunto si alguna vez les sucedió algo similar y lo cuenta para todo el grupo o alguna</p>	<p>Los niños y niñas</p>  <p>Caja misteriosa</p> <p>Tela.</p> <p>Diferentes objetos.</p> <p>Canción del tío Ramón.</p> <p>Docente.</p> <p>Imágenes de Rompecabezas.</p> <p>Dado.</p> <p>Casilleros de cajas de cartón.</p>

<p>EVALUACIÓN</p> 	<p>TOMA DE DECISIONES</p>	<p>situación diferente en donde sintieron miedo.</p> <p> CIERRE: Por último, se hacen algunas interrogantes ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué les pareció trabajar en equipo? ¿Qué no les gustó? ¿Qué es el miedo? ¿El miedo nos ayudara en algo?</p>	
--	---------------------------	---	--

- **BIBLIOGRAFÍA**
- Rutas de Aprendizaje versión -2015

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

AUTOCONTROL

TIPO DE JUEGO COOPERATIVO: Juego de distensión.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “RECONOZCO MI EMOCIÓN DEL (ENOJO).”	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I N° 275 “LLAVINI” – PUNO
EDAD	4 Años
DIRECTORA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
DOCENTE DE AULA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
EJECUTORAS	CARCAUSTO VARGAS, Zenaida RIZALASO INCACUTIPA, Silvia
FECHA	20/10/2017
DURACIÓN	60 Minutos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES: Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (enojo).
PERSONAL SOCIAL	AFIRMA SU IDENTIDAD	Autorregula sus emociones y comportamiento.	ÍTEMS: Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (enojo) en el juego “Estatuas y emociones revueltas”

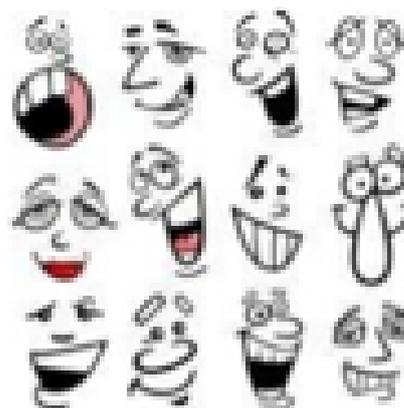
TOMA DE DECISIONES



Globos de diferentes colores.

Luego se pregunta: ¿Qué es lo que hace que el globo este inflado y retenga el aire dentro? se les dice a los niños y niñas que cada uno tenemos el control de aquel enojo, por tanto, si decidimos soltar el globo volará. ¡Lo mismo pasa con el enojo! Si somos capaces de reconocerlo y controlarlo ¡podemos soltarlo también!

Enseguida les invitamos a jugar un juego “Estatuas y emociones revueltas”. Cada vez que diga “Estatua enojo” tenemos que quedarnos quietos manifestando una cara de enojo, y así con las demás emociones. Si digo “Estatuas revueltas” todos nos movemos sin parar por todas partes.



EVALUACIÓN

CIERRE:

Al finalizar la actividad cada niño y niña debe completar dibujando en la carita de la silueta que se les entregó la emoción trabajada (enojo) y colocar en el cartel "Mis Emociones" termino preguntándoles ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué les pareció trabajar en equipo? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué no les gustó? ¿Qué situaciones les hace enojar? ¿Conseguimos algo positivo con ello?



- **BIBLIOGRAFÍA**
- Rutas de Aprendizaje versión -2015

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

AUTOCONTROL

TIPO DE JUEGO COOPERATIVO: Juego de relajación.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “DIGO CUANDO SIENTO ENOJO”	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I N° 275 “LLAVINI” - PUNO
EDAD	4 Años
DIRECTORA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
DOCENTE DE AULA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
ESTUDIANTES	CARCAUSTO VARGAS, Zenaida RIZALASO INCACUTIPA, Silvia
FECHA	24/10/2017
DURACIÓN	60 Minutos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES: Manifiesta la causa que origina algunas de sus emociones (alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado).
PERSONAL SOCIAL	AFIRMA SU IDENTIDAD	Autorregula sus emociones y comportamiento.	ÍTEMS: Manifiesta la causa que origina la emoción (enojo) en el juego “ El caracol que se encoge y se estira”

	<p>TOMA DE DECISIONES</p>	<p>Para aquella actitud existirá una solución, respirar profundo, meditar sobre lo ocurrido, de esta forma aprenderá a controlar el enojo.</p> <p>Luego se les invita a participar a los niños y niñas a manifestar en qué momento se han sentido así, a través de la ruleta preguntona.</p>  <p>A continuación se realiza el juego “El caracol que se encoge y se estira” para este juego se pide a todos los niños y niñas que se sienten cómodamente en sus silletas. Les digo que en mi pueblo en el campo hay caracoles que cuando se enojan se esconden dentro de su concha entre las hierbas. Se pide a los niños y niñas que imaginen que son caracoles. Y realizan la siguiente actividad: cuando llega una nube y no hay sol, los caracoles se enojan aprietan las manos, aprietan los brazos, encogen el cuerpo, se quedan dentro de su casita, dentro de la concha muy encogidos. Pero cuando sale el sol, y se les va pasando el enojo los caracoles se van relajando, van soltando los dedos, van estirando los brazos, poco a poco van sacando su cuerpo por fuera del cascarón para disfrutar de los rayos del sol, se estiran bien hacia arriba. Hasta que sale el sol de nuevo. Y realizar la actividad de nuevo.</p> <p> CIERRE:</p> <p>Para finalizar la actividad los niños y niñas realizan un garabato en una hoja de papel con el color que ellos prefieran después de hacer su garabato lo arrugan o rompen diciendo ¡Qué liberación! Y lo colocan en el tacho del enojo.</p>	<p>-Ruleta preguntona.</p> <p>-Silletas. -Niños. -Niñas. -Docente. -Salón de clases. -Música de fondo. -Usb. -Parlantes -Equipo de sonido.</p> <p>-Hoja de papel. - Plumones. -Colores.</p>
<p>EVALUACIÓN</p> 			



-Tacho del
enojo.

Por último, se hacen algunas interrogantes ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué no les gustó? ¿Qué es el enojo? ¿Conseguimos algo bueno con ello?

- **BIBLIOGRAFÍA**
- Rutas de Aprendizaje versión -2015

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

AUTOCONTROL

TIPO DE JUEGO COOPERATIVO: Juego energizante.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “RECONOZCO MI EMOCIÓN DEL DESAGRADO”	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I N° 275 “LLAVINI” - PUNO
EDAD	4 Años
DIRECTORA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
DOCENTE DE AULA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
EJECUTORAS	CARCAUSTO VARGAS, Zenaida RIZALASO INCACUTIPA, Silvia
FECHA	27/10/2017
DURACIÓN	60 Minutos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES: Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (desagrado).
PERSONAL SOCIAL	AFIRMA SU IDENTIDAD	Autorregula sus emociones y comportamiento.	ÍTEMS: Reconoce sus propias emociones y la de los demás en diversas situaciones que vive (desagrado) en el juego “Encontrando las caritas del desagrado”

SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p>  <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p>  <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p> 	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</p> <p>TOMA DE DECISIONES</p>	<p> INICIO:</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas un rompecabezas de la imagen del desagrado, la cual tienen que armar pegando en la pizarra, sólo el grupo de niños que estén más atentos.</p>   <p>Luego se realizan preguntas ¿Qué imagen observamos? ¿Qué emoción manifiesta? ¿Alguna vez actuaron como ella? ¿Por qué sintieron desagrado? ¿Qué cosas nos desagradan? ¿Qué aprenderemos hoy?</p> <p>Menciono a los niños y niñas que hoy vamos a reconocer la emoción del desagrado.</p> <p> DESARROLLO</p> <p>A continuación, se invita a los niños y niñas a jugar un juego “Encontrando las caritas del desagrado” para ello, deben formar grupos y realizar el juego, primero recordarles las normas del juego para que resulte exitoso.</p> <p>Luego empiezan a salir los primeros niños y niñas de cada columna a buscar con un anzuelo las imágenes de la carita de la emoción del desagrado, para ello tendrán que atravesar por los caminos de los conos armados en forma de zig zag y después levantan el anzuelo con el imán para reconocer y alzar la imagen que se les indicó y finalmente lo llevan a la cajita ubicada al final del trayecto.</p>	<p>-Niños y niñas.</p>  <p>-Docente.</p> <p>-Rompecabezas.</p> <p>-Conos.</p> <p>-Ula ulas.</p> <p>-Anzuelo.</p> <p>-Cajitas.</p>

<p>EVALUACIÓN</p> 		 <p>CIERRE</p> <p>Al finalizar la actividad cada niño y niña debe completar la carita de la emoción trabajada (desagrado) y colocar en el cartel de sobre “Mis Emociones”.</p>  <p>Por último, se hacen algunas interrogantes ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué no les gustó? ¿Qué es el desagrado? ¿Conseguimos algo bueno con ello?</p>	<p>-Cartel de sobre: “Mis Emociones”</p>
--	--	---	--

- **BIBLIOGRAFÍA**
- Rutas de Aprendizaje versión -2015

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13

AUTOCONTROL

TIPO DE JUEGO COOPERATIVO: Juego de confianza.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “DIGO CUANDO SIENTO DESAGRADO”	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I N° 275 “LLAVINI” - PUNO
EDAD	4 Años
DIRECTORA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
DOCENTE DE AULA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
EJECUTORAS	CARCAUSTO VARGAS, Zenaida RIZALASO INCACUTIPA, Silvia
FECHA	14/11/2017
DURACIÓN	60 Minutos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES: Manifiesta la causa que origina algunas de sus emociones (alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado).
PERSONAL SOCIAL	AFIRMA SU IDENTIDAD	Autorregula sus emociones y comportamiento.	ÍTEMS: Manifiesta la causa que origina la emoción (desagrado) en el juego “Buscamos a la oruga para jugar en equipo”

SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p>  <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p>  <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p> 	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</p>	<p> INICIO: Se pide a los niños y niñas a sentarse en el piso formando un círculo, luego se les presenta un video “Intensa-Mente- Ella es desagrado”</p>  <p><i>Intensa-Mente- Ella es desagrado.mp4</i></p> <p>Luego se realizan preguntas ¿Qué imagen observamos? ¿Qué emoción manifiesta? ¿Alguna vez actuaron como ella? ¿Por qué sintieron desagrado? ¿Qué aprenderemos hoy?</p> <p>Menciono a los niños y niñas que hoy hablaremos sobre la manifestación de la emoción del desagrado.</p> <p> DESARROLLO A continuación, se invita a los niños y niñas a jugar un juego “buscamos a la oruga para jugar en equipo” para ello se forma 4 grupos de 5 integrantes, primero se les recuerda las normas del juego y se explica en que consiste le juego. El primer integrante de cada grupo pasa por un circuito, que está armado anticipadamente para encontrar una oruga que está escondido dentro de una bolsa, cuando lo encuentren regresan inmediatamente a sus grupos, luego todos los participantes de cada grupo tienen que caminar agarrados de la oruga pasando por el mismo circuito y finalmente llegan a la meta y arman la torre de vasos.</p>	<p>-Niños y niñas.</p>  <p>-Docente. -Video.</p> <p>-Orugas. -Conos. -Almohadillas. -Bolsas. -Vasos.</p>

<p>EVALUACIÓN</p> 	<p>TOMA DE DECISIONES</p>	 <p>Después se les indica que vamos a realizar una asamblea en la cual se conversa sobre el juego ¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Qué cosas les causo desagrado en el juego?</p> <p> CIERRE:</p> <p>Por último, se hacen algunas interrogantes ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué no les gustó? ¿Conseguimos algo bueno con ello?</p>	
--	---------------------------	--	--

- **BIBLIOGRAFÍA**
- Rutas de Aprendizaje versión -2015

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

AUTOCONTROL

TIPO DE JUEGO COOPERATIVO: Juego de relajación.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “EXPRESO MIS EMOCIONES (ALEGRÍA, TRISTEZA, MIEDO, ENOJO Y DESAGRADO)”	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I N° 275 “LLAVINI” - PUNO
EDAD	4 Años
DIRECTORA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
DOCENTE DE AULA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
EJECUTORAS	CARCAUSTO VARGAS, Zenaida RIZALASO INCACUTIPA, Silvia
FECHA	17/11/2017
DURACIÓN	60 Minutos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES:
PERSONAL SOCIAL	AFIRMA SU IDENTIDAD	Expresa sus emociones de manera regular (alegría, tristeza, miedo e ira).	Expresa sus emociones de manera regular (alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado). ÍTEMS: Expresa sus emociones de manera regular (alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado) en el juego “El puente”

SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p>  <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p>  <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p> 	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p>	<p>INICIO:</p> <p>-Se les invita a los niños y niñas a sentarse cómodamente formando un círculo para hacerles un recuento de todas las emociones trabajadas tales como: alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado.</p>  <p>Luego realizamos algunas preguntas: ¿Cuáles son las emociones que hemos trabajado? ¿Cómo nos sentimos al expresar la alegría? ¿Cuándo nos sentimos tristes? ¿Cuándo expresamos el miedo? ¿Conseguimos algo positivo al expresar el enojo? ¿Qué cosas nos desagradan?</p> <p>Menciono a los niños y niñas que hoy haremos un recuerdo de todas las emociones trabajadas.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>-Seguidamente se les presenta un video de las diferentes emociones y a medida que el video se va reproduciendo y cambiando, los niños y niñas identifican las diferentes emociones que ven tales como: Alegría, tristeza, miedo, enojo y desagrado.</p>  	<p>-Niños y niñas.</p>  <p>-Docente.</p> <p>-Audios de diferentes emociones.</p> <p>-USB.</p> <p>-Equipo de sonido.</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

EMPATÍA

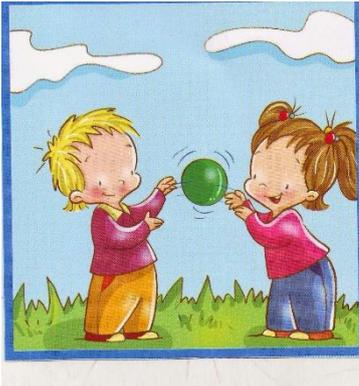
TIPO DE JUEGO COOPERATIVO: Juego energizante.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “JUGANDO EN EQUIPO”	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I N° 275 “LLAVINI” - PUNO
EDAD	4 Años
DIRECTORA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
DOCENTE DE AULA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
EJECUTORAS	CARCAUSTO VARGAS, Zenaida RIZALASO INCACUTIPA, Silvia
FECHA	22/11/2017
DURACIÓN	60 Minutos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES:
			Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden.
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS	Interactúa con cada persona, reconociendo que todos son sujeto de derecho y tienen deberes.	ÍTEMS: Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (actividad del juego) en el juego “Trasladamos pelotas en equipo”

SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p>  <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p>  <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p> 	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</p>	<p>INICIO:</p> <p>Se invita a los niños y niñas a que formen una ronda sentados en el piso para realizar el juego llamado: “Al ritmo de go go”</p> <p>Para ello se da algunas recomendaciones, de dar palmadas al ritmo de la respuesta que cada uno da, ejemplo: Al ritmo de go-go, diga usted nombres de... personas: Ma-nuel, nombres de frutas: Fre-sa, etc.</p>  <p>Luego les preguntamos: ¿Qué juego realizamos? ¿Qué hicimos? ¿Qué hemos mencionado? ¿Quiénes participaron? ¿Será importante ayudarnos entre nosotros? ¿Qué aprenderemos el día de hoy?</p> <p>Menciono a los niños y niñas que hoy aprenderemos sobre la importancia del juego en equipo.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>-Seguidamente se invita a los niños y niñas a realizar el juego “Trasladamos pelotas en equipo”</p> <p>Para empezar el juego primero se dan algunas indicaciones y luego se forma 2 grupos de 10 integrantes, el juego consiste en que cada 4 participantes en parejas de 2 de cada equipo se traspasan durante el trayecto una pelota de trapo en una tela y lo colocan dentro de la caja que está ubicada al final del circuito.</p>	<p>-Niños y niñas.</p>  <p>-Docente.</p>  <p>-Juego “Al ritmo de go-go”</p> <p>-Pelotas.</p> <p>-Telas.</p> <p>-Cajas.</p>

<p>EVALUACIÓN</p> 	<p>TOMA DE DECISIONES</p>	 <p>Realizamos algunas interrogantes: ¿De qué forma realizaron el juego? ¿Será importante jugar en equipo? ¿Cómo nos sentimos cuando ayudamos a los demás?</p> <p>CIERRE: Para finalizar la actividad se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué no les gustó?</p>	
---	---------------------------	--	--

BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de Aprendizaje versión -2015

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 16

EMPATÍA

TIPO DE JUEGO COOPERATIVO: Juego de confianza.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “JUNTOS APRENDEMOS”	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I N° 275 “LLAVINI” - PUNO
EDAD	4 Años
DIRECTORA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
DOCENTE DE AULA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
EJECUTORAS	CARCAUSTO VARGAS, Zenaida RIZALASO INCACUTIPA, Silvia
FECHA	24/11/2017
DURACIÓN	60 Minutos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES: Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden.
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE RESPECTÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS	Interactúa con cada persona, reconociendo que todos son sujeto de derecho y tienen deberes.	ÍTEMS: Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (realizar trabajos dentro del aula) en el juego “El barquito que le gustaba navegar”

SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p>  <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p>  <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p> 	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</p>	<p>INICIO:</p> <p>-Se invita a los niños y niñas a que formen un círculo y empezar con una dinámica: “Sigue la historia” para lo cual se le entrega por grupos de 4 ó 5 integrantes una ficha de una situación positiva de ayuda dentro del aula. Primeramente, empiezo a contar la historia Había una vez...y el grupo que sigue continua la historia, y finalmente el último grupo termina de contarla. Luego realizamos algunas preguntas: ¿De qué trató la dinámica? ¿Nos gusta ayudar? ¿Será importante ayudarnos entre nosotros? ¿Qué aprenderemos el día de hoy? Menciono a los niños y niñas que hoy aprenderemos a ayudar a nuestros compañeros cuando se nos pide (realizar trabajos dentro del aula).</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>-A continuación, los niños y niñas realizan el juego llamado: “El barquito que le gustaba navegar” para lo cual se les da algunas indicaciones y recomendaciones. Hablamos del mar. De los barcos. De los viajes en barco. De los naufragios. De las socorristas. Para lo cual formamos 2 grupos de los cuales se dividen en tres subgrupos (náufragos, socorristas y enfermería). Frente al grupo colocamos 4 sillas que representa un barco. En esa silla se sientan 4 niños(as) con las piernas abiertas y mirando al respaldo. Elevan los brazos y hacen como que reman mientras todos cantamos.</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #00aaff; color: white; text-align: center;"> <p>Había una vez un barquito chiquitito. Había una vez un barquito chiquitito</p> </div>	<p>-Niños y niñas.</p>  <p>-Docente.</p>  <p>-Fichas de situaciones.</p> <p>-Sillas.</p> <p>-Palos de remar.</p> <p>-Canción.</p> <p>Alfombras</p>

<p>EVALUACIÓN</p> 	<p>TOMA DE DECISIONES</p>	<p>Nombramos a cuatro niños/as que son rescatadoras/es. Marcamos un espacio lejano que nombramos a un grupo como enfermería. En ese momento hacemos como que la niña que navega, naufraga y se va cayendo lentamente de la silla para ello tendemos alfombras para que no se haga daño al caer como que cae al agua. Entonces las cuatro socorristas previamente elegidas cogerán a la naufraga y la llevarán a la enfermería al otro extremo de la sala para que no se ahogue. Pasamos a dialogar con los niños y niñas lo importante que es ayudar a nuestros compañeritos y a los demás. Luego les preguntamos: ¿Qué juego realizamos? ¿Qué hicimos? ¿Las socorristas han ayudado bien a la que naufragaba? ¿Qué podemos hacer para ayudar mejor? ¿Podemos relacionarlo con los trabajos que realizamos dentro del aula? El barquito representa toda el aula, el niño o la niña que cae y empieza a naufragar es quien se está quedando y necesita ayuda, los socorristas ustedes los niños que van adelante y están dispuestos a salvar a sus compañeros y todos juntos llegar a la meta.</p> <p>CIERRE: Para terminar la actividad los niños y niñas trabajan en equipo la técnica del “esponjado” Cada grupo tendrá que pintar con esponjas la imagen del mar y barco, y lo colocan en una parte del aula. Finalmente se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué no les gustó?</p>	<p>-Mandiles de enfermería. -Botiquín. -Salvavidas. -Esponjas. -Témporas. -Ficha de trabajo.</p>
--	---------------------------	--	---

BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de Aprendizaje versión -2015

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 17

EMPATÍA

TIPO DE JUEGO COOPERATIVO: Juego energizante.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “INTERACTÚO CONTIGO, INTERACTÚA CONMIGO”	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I N° 275 “LLAVINI” - PUNO
EDAD	4 Años
DIRECTORA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
DOCENTE DE AULA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
EJECUTORAS	CARCAUSTO VARGAS, Zenaida RIZALASO INCACUTIPA, Silvia
FECHA	28/11/2017
DURACIÓN	60 Minutos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES: Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden.
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS	Interactúa con cada persona, reconociendo que todos son sujeto de derecho y tienen deberes.	ÍTEMS: Ayuda a sus compañeros cuando se lo piden (momento de repartir materiales) en el juego “Globos en el aire”

SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p>  <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p> 	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</p>	<p>INICIO:</p> <p>-Se invita a los niños y niñas a formar un semicírculo para realizar la siguiente dinámica: “¿Qué objeto falta?” Sobre una mesa les mostraremos a los niños y niñas una serie de objetos o materiales que hay dentro del aula y les pedimos que intenten acordarse de ellos. Les damos un par de minutos para que los observen y posteriormente les diremos que se tapen los ojos con vendas. Una vez los cierren retiramos un objeto y cuando los abran tendrán que adivinar qué objeto es el que falta. La actividad podrá incrementar su nivel de dificultad haciendo desaparecer 2 o más objetos progresivamente.</p>  <p>Luego les preguntamos: ¿Qué hicimos? ¿Qué materiales hemos mencionado? ¿Quiénes participaron? ¿Qué aprenderemos el día de hoy? Menciono a los niños y niñas que hoy aprenderemos a ayudar a nuestros compañeros cuando se nos pide (momento de repartir materiales).</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>-Seguidamente se invita a los niños y niñas a realizar la actividad del juego “Globos en el aire” para el siguiente juego se les da algunas recomendaciones: Respetar las reglas del juego. Este juego lo realizamos dentro del salón de clases, el juego empieza colocándose 3 niños de pie con un globo inflado. Lo golpean sin que el globo se caiga y toque el suelo. Seguimos el juego con 3 niñas más. Añadimos un globo más, así sucesivamente hasta que todos los niños restantes hayan ingresado al</p>	<p>-Los niños y niñas.</p>  <p>-Docente.</p>  <p>-Objetos de todo tipo. -Mesa. -Pañuelos para vendar.</p> <p>-Globos. -Niños y niñas. -Salón de clases.</p>

<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p>  <p>EVALUACIÓN</p> 	<p>TOMA DE DECISIONES</p>	<p>grupo y participen en equipo, no dejando caer ningún globo al suelo.</p> <p>Se les va indicando que golpeen el globo con la mano, con el codo, con la cabeza, etc, manteniendo el espacio.</p>  <p>Después preguntamos: ¿Qué juego realizamos? ¿Qué les gustó? ¿Qué les incomodó? ¿Trabajaron cooperativamente? ¿Será importante trabajar en equipo?</p> <p>CIERRE</p> <p>Los niños y niñas realizan un experimento “explosión de colores” para ello se les explica a los niños y niñas en que consiste, finalmente se pregunta: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué no les gustó? ¿Será bueno ayudar a otros?</p>	<p>-Ayudín líquido. -Leche. -Platos. -Colores vegetales.</p>
--	---------------------------	---	--

BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de Aprendizaje versión -2015

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 18

EMPATÍA

TIPO DE JUEGO COOPERATIVO: Juego de distensión.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “¿CUANDO SIENTO ENOJO, LAS DEMÁS PERSONAS SE SIENTEN MAL?”	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I N° 275 “LLAVINI” - PUNO
EDAD	4 Años
DIRECTORA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
DOCENTE DE AULA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
EJECUTORAS	CARCAUSTO VARGAS, Zenaida RIZALASO INCACUTIPA, Silvia
FECHA	01/12/2017
DURACIÓN	60 Minutos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES:
			Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas.
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS	Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados.	ÍTEMS: Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando siente enojo) en el juego “Tormenta en el aire”

SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p>  <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p>  <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p> 	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</p>	<p>INICIO:</p> <p>-Se invita a los niños y niñas a que formen un semicírculo.</p> <p>-Se empieza motivando con un cuento titulado: “El árbol enojado”</p>  <p>Pasamos a dialogar con los niños y niñas lo importante que es compartir y ayudar a nuestros compañeritos.</p> <p>Luego les preguntamos: ¿Qué cuento escuchamos? ¿De qué trató el cuento? ¿A quiénes hemos mencionado? ¿Por qué el árbol estaba tan enojado? ¿Qué nos enseña el cuento? ¿Qué aprenderemos el día de hoy?</p> <p>Menciono a los niños y niñas que hoy aprenderemos sobre la importancia de nuestra conducta que puede afectar a otras personas cuando sentimos enojo.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>-Seguidamente se invita a los niños y niñas a participar del juego: “Tormenta en el aire” para lo cual se les da algunas indicaciones en que consiste el juego. Para empezar a realizar el juego se dividen en 4 grupos de 6 participantes, se les entrega imágenes a cada grupo, donde cada grupo por turnos actuara el papel de una situación conflictiva de la vida cotidiana de ellos mismos. Pero para que los niños y niñas y actúen se pedirá que compren las entradas para mirar en el teatro cada función.</p>	<p>-Los niños y niñas.</p>  <p>-Docente.</p>  <p>-Cuento.</p> <p>Imágenes.</p> <p>-Imágenes de situaciones.</p> <p>-Telas.</p> <p>-Boletos.</p> <p>-Monedas de papel.</p>

<p>EVALUACIÓN</p> 	<p>TOMA DE DECISIONES</p>	<p>Luego planteamos soluciones posibles ante estos actos negativos. Pasamos a dialogar con los niños y niñas lo importante que es respetar a nuestros compañeritos y a los demás.</p> <p>CIERRE: Para finalizar la actividad se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué no les gustó? ¿Cuándo nos comportamos mal, como se siente el otro? ¿Qué debemos practicar para no dañar a los demás?</p>	
--	---------------------------	--	--

BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de Aprendizaje versión -2015

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 19

EMPATÍA

TIPO DE JUEGO COOPERATIVO: Juego energizante.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “COMPARTO MIS MATERIALES AL MOMENTO DE TRABAJAR”	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I N° 275 “LLAVINI” - PUNO
EDAD	4 Años
DIRECTORA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
DOCENTE DE AULA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
EJECUTORAS	CARCAUSTO VARGAS, Zenaida RIZALASO INCACUTIPA, Silvia
FECHA	05/12/2017
DURACIÓN	60 Minutos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES: Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas.
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS	Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados.	ÍTEMS: Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no comparte materiales) en el juego “Caminamos juntos hasta llegar a la meta”

SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p>  <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p> 	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</p>	<p>INICIO:</p> <p>-Se motiva a los niños y niñas presentándoles un juego: “Las sombras” la cual consiste en que los niños y niñas reconozcan e identifiquen a que objeto pertenece cada sombra y en una caja habrá diferentes siluetas de objetos. Para ello se invita al niño o niña más tranquilito para que participe en el juego.</p>  <p>Luego les preguntamos: ¿Qué juego realizamos? ¿Qué hicimos? ¿Qué objetos descubrimos? ¿Qué situaciones se observaron en las imágenes? ¿Cómo sienten cuando comparten materiales con los demás? ¿Será importante compartir? ¿Qué aprenderemos el día de hoy?</p> <p>Menciono a los niños y niñas que hoy aprenderemos sobre la importancia de nuestra conducta que puede afectar a otras personas cuando no compartimos materiales.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>-Seguidamente se invita a los niños y niñas a jugar el juego: “caminamos juntos hasta llegar a la meta” para ello se forma 2 grupos de 10 integrantes se empieza el juego colocando a cada pareja un cinturón de unión en uno de los pies de cada pareja, y cada uno lleva en la mano una carita de una emoción en un pali globo, pasando por un circuito que</p>	<p>-Los niños y niñas.</p>  <p>-Docente.</p>  <p>-Siluetas de objetos. -Cartel de sombras.</p> <p>-Siluetas de caritas de las emociones.</p> <p>-Pali globos.</p> <p>-Cinturón.</p> <p>-Tableros.</p>

<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p>  <p>EVALUACIÓN</p> 	<p>TOMA DE DECISIONES</p>	<p>esta anticipadamente armado, cuando llegan al tablero cada pareja busca las imágenes de la misma emoción que llevaron y lo coloca donde corresponde y así termina el juego hasta que todos hayan participado.</p>  <p>CIERRE: Para finalizar la actividad se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué no les gustó?</p>	
--	---------------------------	---	--

BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de Aprendizaje versión -2015

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 20

EMPATÍA

TIPO DE JUEGO COOPERATIVO: Juego de contacto.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “INTEGRO A MIS AMIGOS EN EL JUEGO”	
DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I N° 275 “LLAVINI” - PUNO
EDAD	4 Años
DIRECTORA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
DOCENTE DE AULA	VALLEJO GARNICA, Gaby Patricia
EJECUTORAS	CARCAUSTO VARGAS, Zenaida RIZALASO INCACUTIPA, Silvia
FECHA	07/12/2017
DURACIÓN	60 Minutos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES:
			Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas.
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS	Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados.	ÍTEMS: Reconoce que su conducta puede haber afectado a otras personas (cuando no integra en el juego a otros) en el juego “Entrar en el círculo”

SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p>  <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p>  <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p> 	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</p>	<p>INICIO:</p> <p>- Se motiva a los niños y niñas con un video: “Integración y no a la discriminación”</p>  <p>Luego se les pregunta: ¿De qué trató el video? ¿Qué paso con el cuadradito? ¿Cómo se sintió al ser excluido del grupo? ¿Será correcto lo que hicieron? ¿Qué aprenderemos el día de hoy? Menciono a los niños y niñas que hoy aprenderemos sobre la importancia de nuestra conducta que puede afectar a otras personas cuando no les integramos en el juego.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Se invita a los niños y niñas a realizar un juego: “Entrar en el círculo” para lo cual se les da algunas recomendaciones. De manera que todos estén unidos entre sí tomados de la mano, y se les da la siguiente consigna: “Tienen que mantener el círculo”.</p> <p>Hay 2 personas que imitan al (gato-ratón) que se sitúan fuera y dentro del círculo y a ellos que se les da la siguiente consigna: “La meta del ratón es escapar para no ser comido por el gato y la meta del gato es atrapar al ratón”</p> 	<p>-Los niños y niñas.</p>  <p>-Docente.</p>  <p>-TV -Usb - Parlantes.</p> <p>-Niños y niñas.</p> <p>-Voz humana.</p>

<p>EVALUACIÓN</p> 	<p>TOMA DE DECISIONES</p>	<p>Luego les preguntamos: ¿Qué juego realizamos? ¿Qué ha ocurrido? ¿Cómo se ha sentido el gato que no fue permitido entrar dentro del círculo? ¿Ha intentado entrar a la fuerza? ¿Por qué? Y los que formaban el círculo ¿Los han dejado entrar? ¿Por qué?</p> <p>Pasamos a dialogar con los niños y niñas lo importante que es mostrar afecto y amor a nuestros semejantes, además también incluir a los demás dentro del grupo ya que a nadie de nuestros compañeritos le gustaría ser excluido.</p> <p>CIERRE: Para finalizar la actividad se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué no les gustó?</p>	
--	---------------------------	--	--

BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de Aprendizaje versión -2015

H. EVIDENCIAS



LEYENDA:

Observamos a los niños y niñas experimentando la emoción el enojo con globos.



LEYENDA: En ésta fotografía se observa a Esther realizando el juego “en busca del tesoro” a través de siluetas.



LEYENDA: En la siguiente fotografía se observa a los niños y niñas realizando el juego “trasladando pelotas en equipo” utilizando telas.



LEYENDA: En ésta fotografía se puede apreciar a un grupo de niños y niñas realizando el juego “soplando la pelota de ping pong del niño” en parejas.



LEYENDA: En ésta fotografía observamos una parte del juego “El barquito que le gustaba navegar” dónde un grupo de niños y niñas dramatizan rescatar y ayudar a los navegantes.



LEYENDA: En ésta fotografía se observa a los niños y niñas realizando el juego “entrar en el círculo” dónde se rescata la importancia de incluir a otros en un grupo.



LEYENDA: En la siguiente fotografía se observa a los niños y niñas pintando con temperas usando esponjas situaciones que les causa el enojo.



LEYENDA: En ésta fotografía se puede apreciar diferentes dibujos de los niños y niñas expresando de la emoción alegría.