

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA
INTELIGENCIA EMOCIONAL NIVEL INICIAL DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°687 APROVIC, HUÁNUCO – 2022.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Desarrollo infantil temprano

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

TESISTAS:

MATOS COTERO, Suceth Jenifer

ROJAS VELA, Mariam Mercedes

RAMOS CONDEZO, Luz Isabel

ASESOR:

Dr. SOTIL CORTAVARRIA, Wilfredo Antonio

HUÁNUCO - PERÚ

2023

DEDICATORIA

Dedico a Dios por darme las fuerzas para poder lograr cada objetivo trazado, a mis padres Sabino y Gregoria por ser mi soporte durante esta etapa y a mis familiares por ser el motivo constante de mi superación.

Suceth Jenifer

Agradezco a Dios por no desampararme y por guiarme siempre, a mi madre Vacelides Vela y a mi madrina Maritza Sánchez que siempre me han apoyado y familiares que me impulsaron a seguir adelante a pesar de muchos obstáculos.

Mariam Mercedes

A Dios por nunca dejarme sola en todo momento y por darme las fuerzas de seguir adelante, a mis padres Luz y Alfredo, por patrocinar me, por su amor y consejos gracias a ellos es todo mi esfuerzo. También a mis hermanos Karina y Cleiver por su apoyo incondicional.

Luz Isabel

AGRADECIMIENTO

- Nuestras vidas están plagadas de retos y uno de ellos es la universidad, gracias alma mater, por permitirnos terminar esta etapa de formación profesional, que es la base para el entendimiento del campo laboral en el que estamos inmersos.
- Agradecimiento muy especial, a mis compañeros de aula y amigos universitarios, porque muchas veces nos brindaron algún apoyo y comprendieron nuestras preocupaciones, gracias por su amistad, compañerismo brindado en cada paso de nuestra carrera universitaria.
- Agradecemos a la Facultad de Ciencias de la Educación, por habernos acogido durante los cinco años dentro de sus aulas y ser testigo de nuestra superación, travesuras y anécdotas vividas.
- Agradecemos a los docentes de la Escuela Profesional Educación Inicial, quienes, con su carisma, y su vocación, supieron guiarnos y por medio de ello, lograr la adquisición de nuevos conocimientos durante esta etapa.
- Agradecemos a la directora y docente Jeannette Ramos Ramírez de la Institución Educativa Inicial N° 687 APROVIC – Pillco Marca, Huánuco, por permitirnos aplicar nuestros instrumentos de investigación, que nos admitió concluir con el presente trabajo e investigación.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°687 APROVIC, HUÁNUCO – 2022. La población estuvo conformada por 90 estudiantes y la prueba muestra con 23 estudiantes, este trabajo de investigación nace con el objetivo de lograr en los estudiantes la inteligencia emocional a través de actividades lúdicas y que mediante este aprendizaje los niños y las niñas puedan discernir de una manera más clara sus emociones. Dentro de las actividades lúdicas hemos empleado estrategias para que cada niño decodifique a como poder utilizar sus emociones ante una situación y con estas actividades lúdicas se pretende que los niños y niñas puedan ser empáticos, se conozcan a ellos mismos, que sepan controlar sus emociones.

Para obtener que las actividades lúdicas fortalezcan la inteligencia emocional se consideró las siguientes dimensiones: autoconocimiento, automotivación, autorregulación, habilidades sociales, tomando como muestra a los niños y niñas de 5 años del aula “Golondrinas” de la institución educativa N° 687 Aprovic, Pillco Marca-Huánuco-2022, obtuvimos como resultado en el pre test, en la escala de medición de Student, el 65% de estudiantes se encuentra en la escala regular y un 35 % de estudiantes se encuentran en la escala bueno, no alcanzaron a un resultado de muy bueno y menos aún excelente como resultado final. En el postest después de la aplicación de las actividades lúdicas en un determinado tiempo se obtuvo que un 4% de estudiantes se encuentran en la escala buena, por otro lado, un 70% de estudiantes se encuentran en la escala de muy bueno y el 26% de estudiantes se encuentra en la escala excelente. Las frecuencias porcentuales evidenciadas nos permiten confirmar que las aplicaciones de las actividades lúdicas fortalecen positivamente en la inteligencia emocional de los niños y niñas.

Palabras clave: Actividades lúdicas, fortalecer, inteligencia emocional

ABSTRACT

The present research work entitled "LEISURE ACTIVITIES TO STRENGTHEN EMOTIONAL INTELLIGENCE INITIAL LEVEL OF EDUCATIONAL INSTITUTION N°687 APROVIC, HUÁNUCO - 2022. The population consisted of 90 students and the test shows 23 students, this research work was born with the objective of achieving emotional intelligence in children through playful activities and that through this learning the boys and girls can discern their emotions more clearly. Within the playful activities we have used strategies for each child to decode how to use their emotions in a situation and with these playful activities it is intended that boys and girls can be empathetic, know themselves, and know how to control their emotions.

In order to ensure that recreational activities strengthen emotional intelligence, the following dimensions were considered: self-knowledge, self-motivation, self-regulation, social skills, taking as a sample the 5-year-old children of the "Golondrinas" classroom of the educational institution No. 687 Aproxic, Pillco Marca -Huánuco-2022, we obtained as a result in the pre-test, on the Student's measurement scale, 65% of students are on the regular scale and 35% of students are on the good scale, they did not reach a result of very good and even less excellent as a final result. In the post-test after the application of recreational activities in a certain time, it was obtained that 4% of students are on the good scale, on the other hand, 70% of students are on the very good scale and 26 % of students are in the excellent scale. The percentage frequencies evidenced allow us to confirm that the applications of recreational activities positively strengthen the emotional intelligence of boys and girls.

Keywords: *Playful activities, strengthen, emotional intelligence*

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÍNDICE.....	vi
INTRODUCCIÓN.....	x

CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Fundamentación del problema de investigación.....	11
1.2 Formulación del problema de investigación general y específico ...	14
1.3 Formulación de objetivo general y específico.....	14
1.4 Justificación.....	15
1.5 Limitaciones.....	16
1.6 Formulación de hipótesis general y específicas.....	16
1.7 Variables.....	16
1.8 Definición teórica y operacionalización de variables.....	17

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.....	19
2.2 Bases Teóricas.....	25
2.2.1 Fundamentación teórica de las actividades lúdicas.....	25
2.3. Bases conceptuales.....	37
2.3 Bases epistemológicas o bases filosóficas o bases antropológicas ..	38

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1 Ámbito.....	40
3.2 Población.....	40
3.3 Muestra.....	40

3.4	Nivel y tipo de estudio.....	41
3.5	Diseño de investigación.....	41
3.6	Métodos, técnicas e instrumentos.....	42
3.7	Validación y confiabilidad del instrumento	43
3.8	Procedimientos	47
3.9	Tabulación y análisis de datos.....	47
3.10	Consideraciones éticas.....	48

CAPÍTULO IV. RESULTADO

4.1	Análisis descriptivo	49
4.2	Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis	57

CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

CONCLUSIONES	71
RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS.....	72
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	73
NOTA BIOGRÁFICA.....	78
ANEXOS.....	81
Anexo 01. Matriz de consistencia	82
Anexo 02. Consentimiento informado	84
Anexo 03. Instrumentos	90
Anexo 04: Ficha de validación de expertos	92
Anexo 05: Acta de sustentación.....	178
Anexo 06: Constancia de similitud.....	181
Anexo 07: Reporte de similitud.....	182
Anexo 08: Autorización de publicación.....	183
Anexo 09: Declaración jurada.....	186

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de alumnos de la I.E.I N° 687-APROVIC, Pillco Marca- Huánuco -2022	40
Tabla 2 Distribución del grupo de muestra de investigación de la I.E.I N° 687-APROVIC, Pillco Marca- Huánuco -2022	41
Tabla 3 Escala para evaluar el fortalecimiento de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 5 años	47
Tabla 4 Resultado del Pre test	49
Tabla 5 Resultado del Post test	50
Tabla 6 Resultados sobre el fortalecimiento del autoconocimiento de la inteligencia emocional en los estudiantes según el pre test y post test.....	52
Tabla 7 Resultados sobre el fortalecimiento de la automotivación de la inteligencia emocional en los estudiantes según el pre test y post test.....	53
Tabla 8 Resultados sobre el fortalecimiento de la autorregulación de la inteligencia emocional en los estudiantes según el pre test y post test.....	55
Tabla 9 Resultados sobre el fortalecimiento de las habilidades sociales de la inteligencia emocional en los estudiantes según el pre test y post test.	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados sobre el fortalecimiento del autoconocimiento de la inteligencia emocional de los estudiantes según el pre test y post test.....	52
Figura 2 Resultados sobre el fortalecimiento de la automotivación de la inteligencia emocional en los estudiantes según el pre test y post test.....	54
Figura 3 Resultados sobre el fortalecimiento de la autorregulación de la inteligencia emocional en los estudiantes según el pre test y post test.....	55
Figura 4 Resultados sobre el fortalecimiento de las habilidades sociales de la inteligencia emocional en los estudiantes según el pre test y post test.	57

INTRODUCCIÓN

El Presente tesis de pregrado plantea las actividades lúdicas para fortalecer la inteligencia emocional, ya que la salud mental es importante y esencial en de la vida de cada ser humano y dentro de la educación es importante que los niños y las niñas estén saludables en este aspecto para que puedan tener un aprendizaje significativo y que cada enseñanza que se les dé sean de mucho valor, con las presentes estrategias se pretende que los niños y las niñas aprender a manejar sus emociones, lo cual se puede lograr con los maestros y maestras que tengan esa vocación de ser docente y tengan el agrado de trabajar con los niños de su especialidad, haciendo que cada actividad sea una experiencia favorable para el alumno y un aprendizaje significativo. Por lo cual la presente investigación está dividida en cinco capítulos:

En el capítulo I, planteamos, describimos y formulamos el problema de investigación, de la misma manera señalamos los objetivos de investigación, formulación de la hipótesis, la explicación de las variables, justificación e importancia.

En el capítulo II, encontraremos el marco teórico que sustenta la investigación con los antecedentes y está definido por bases teóricas y epistemológicas.

En el capítulo III, presentamos la metodología aplicada en la investigación, ámbito, población, muestra, nivel y tipo de estudio, métodos, técnicas e instrumentos que se utilizaron, de la misma manera el procedimiento, la tabulación y análisis de datos y los resultados del pre y post test.

En el capítulo IV, se presenta la discusión de resultados de la aplicación de la investigación cuyo trabajo de campo fue realizado en la Institución Educativa y la prueba de hipótesis.

En el capítulo V, damos a conocer los resultados de la investigación realizada, las conclusiones y sugerencias.

CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Fundamentación del problema de investigación

A raíz de la pandemia se ha evidenciado que la gran mayoría de nuestros estudiantes mostraron ciertos niveles de estrés, ansiedad, impulsividad y dificultades de aprendizaje, por ello se plantea esta investigación de actividades lúdicas basadas en juegos que permitirá fortalecer la inteligencia emocional.

Según la Organización mundial de la salud (OMS) define la salud mental como una prioridad, por lo tanto se menciona que están trabajando juntamente con los 194 países que forman parte de los estados miembros de la OMS cuyo objetivo es proteger física y mental de los individuos quienes se ven afectados en diferentes situaciones o contextos sociales, la OMS indica que claramente que un niño mentalmente sano puede enfrentarse a las dificultades emocionales que se le presenta ante situaciones de aprendizaje, para que se pueda desarrollarse integralmente a través de juegos y experiencias compartidas (Mistral, 2018)

Según el ministerio de salud (MINSA) indicó que durante la pandemia los niños fueron los más afectados ya que se vieron privados de muchas actividades que ellos podían realizar al aire libre y que 1 de cada 3 niños y niñas se vieron afectados con problemas conductuales o emocionales lo que indica que hay riesgos de salud mental por ende requieren una mayor evaluación y atención.

El Dr. Yuri Cutipé director ejecutivo de salud mental del MINSA señala que es necesario seguir difundiendo la posibilidad de pedir ayuda a los servicios de salud mental. Los signos de alarma o para saber cuándo atenderlos dependen de cada edad, pero es muy importante estar atentos a los cambios conductuales, a los patrones de conducta propios de la edad, informó que también la demanda de servicios de salud mental del MINSA a nivel nacional en septiembre de este año ha sido prácticamente la misma del año 2020, sobrepasando los 925,000 casos atendidos, de los cuales 246,242 fueron niñas, niños o adolescentes.

El MINSA implementó la línea 113, opción 5, y líneas regionales para atender la salud mental de la población. Cutipé detalló que, en los momentos más críticos del año 2021, el 113 atendía alrededor de 2,000 llamadas diarias, pero actualmente son

solo de 300 a 400 comunicaciones diarias, de todas las edades, Es decir, hay una notable disminución a la demanda a nivel general.

Cabe recalcar que el MINSA cree que hay una necesidad de reforzar este sistema teniendo una línea dedicada para niños (a) ya que esta línea es una ayuda significativa.

El director ejecutivo del Ministerio de Salud, menciona que los retos proyectados para el plan 2026 son mantener en funcionamiento el servicio de los 206 centros de salud mental comunitaria (CSMC) habilitados a la fecha, y uno de los objetivos es elevar a 506 centros de salud a nivel nacional ya que la salud mental de los niños y niñas es justamente la salud mental de sus padres.

Habiendo mencionado de cómo está trabajando el MINSA en esta problemática, queremos recalcar que dentro del ámbito educativo la salud mental de los estudiantes es importante para el aprendizaje es por ello que esta investigación está basada en realizar actividades lúdicas para ayudar a los estudiantes a manejar su inteligencia emocional ante situaciones de conflicto. (MINSA, 2022)

En el ámbito regional la pandemia por el covid 19, y las secuelas en la salud mental que dejó, el ministerio de salud se vio obligado a crear servicios especializados en salud mental que permite el acceso de la población a servicios de asistencia con enfoque de salud mental comunitaria de calidad.

El Gobierno Regional Huánuco, a través del Programa Presupuestal Control y Prevención en Salud Mental de la DIRESA Huánuco y las Unidades Ejecutoras de Salud viene implementando servicios especializados en Salud Mental desde el año 2018, en el año 2022 se implementaron más servicios especializados en salud mental en diferentes provincias y sus distritos, con el fin de proteger la salud mental de las personas.

Cabe mencionar la preocupación de las autoridades locales quienes en coordinación con los funcionarios del gobierno regional suman esfuerzos para impulsar y lograr la instauración de la salud mental en la región.

Por otro lado, la DIRESA durante la pandemia realizó charlas por medio de las plataformas virtuales, estas charlas estaban dirigido a los docentes con el fin de ser un apoyo a los padres de familia, ya que en su mayoría atravesaron diferentes situaciones problemáticas, en el aspecto emocional, económico y de salud, sin embargo, las

docentes fueron los aliados tanto para los padres y estudiantes para poder sobrellevar toda esa situación. (GOBIERNO REGIONAL DE HUÁNUCO, 2022)

En el distrito de Pillco Marca (Huánuco) y alrededores se han evidenciado problemas y dificultades y la salud mental no ha sido ajeno a ello.

La Psicóloga Gamarra (2022), indicó que la salud mental es fundamental e importante que requiere mayor cuidado en esta etapa de post COVID. Al mismo tiempo, precisó que se ha brindado más de 27 mil atenciones en los establecimientos de la red.

La red asistencial Huánuco añadió que, los trastornos más comunes que se vienen atendiendo en los centros de salud son los de ansiedad, depresión en personas menores como los niños. Ante esta situación, se está fortaleciendo primordialmente la atención, sobre todo, para tratar estos trastornos.

En estos últimos años debido a la emergencia sanitaria por el COVID, la educación se ha visto afectada en la adquisición de aprendizajes de muchos de los estudiantes, asimismo los docentes no se han preocupado por la salud mental, han sido ajenos a trabajar e involucrarse en aspectos que ayuden emocionalmente. En la institución educativa se ha evidenciado a muchos niños con diferentes dificultades y problemas de aprendizaje, niños agresivos, ansiosos, tímidos, impulsivos, etc. Asimismo, muchos padres de familia presentaban diversos problemas, en el cual sus hijos han sido los más afectados ante diversas situaciones y más aún en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La salud mental es de suma importancia como la salud física. La mente y el cuerpo no se pueden considerar de forma independiente. Es una conexión sobre la unión, mente y cuerpo en la que ha sido un tema de total importancia en diferentes culturas. La estabilidad emocional es producto de una buena y sana salud mental. Las emociones se componen de un conjunto de aspectos conscientes e inconscientes y cuentan con una base fisiológica y cognitiva. Las emociones responden a patrones de conducta que permiten extender reacciones ante los acontecimientos facilitando su adaptación. Además, existen aspectos de cognición social, donde los factores estresantes juegan un papel importante en los estudiantes.

La salud mental es fundamental y necesaria en la práctica educativa. Un modelo de educación que incorpore la salud mental en el diseño de estrategias

didácticas y actividades educativas, contribuirá notablemente con el bienestar emocional de los estudiantes. (Rivera, 2020).

En la institución educativa inicial N° 687 APROVIC la mayoría de la población infantil posee este problema ya que hemos percibido gran desequilibrio en el aprendizaje pedagógico diario, por otro lado cabe recalcar que la conducta de los niños y niñas en diferentes aspectos y reacciones ante una situación, no han sido favorables o no reconocían sus emociones lo cual apunta que los niños y niñas carecen de inteligencia emocional, nuestro trabajo de investigación está centrado a brindar actividades lúdicas que ayudarán a fortalecer la inteligencia emocional de cada uno de ellos y que los niños y niñas puedan saber manejar sus emociones ante un conflicto o una situación.

1.2 Formulación del problema de investigación general y específico

1.2.1 Problema general

¿Qué efectividad tienen las actividades lúdicas para fortalecer la inteligencia emocional nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas para fortalecer el autoconocimiento nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022?
- ¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas para fortalecer la automotivación nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022?
- ¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas para fortalecer la autorregulación nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022?
- ¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociales nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022?

1.3 Formulación de objetivo general y específico

1.3.1 Objetivo general

Determinar la efectividad de las actividades lúdicas para fortalecer la inteligencia emocional nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022.

1.3.2 *Objetivos específicos*

- Comprobar el efecto de las actividades lúdicas para el fortalecimiento del autoconocimiento nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022.
- Comprobar el efecto de las actividades lúdicas para el fortalecimiento de la automotivación nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022.
- Comprobar el efecto de las actividades lúdicas para el fortalecimiento de la autorregulación nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022.
- Comprobar el efecto de las actividades lúdicas para el fortalecimiento de las habilidades sociales nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco – 2022.

1.4 Justificación

Justificamos la presente investigación desde el punto de vista legal, de acuerdo al reglamento de grados y títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. La base legal que sustenta dicho reglamento es: La constitución política del Perú que establece los fines de la educación universitaria (Art. 18°); como la creación intelectual y artística, la investigación científica y tecnológica. La ley universitaria N° 30220. El estatuto de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Justificamos pedagógicamente la presente investigación, por qué tenemos el propósito de demostrar como fortalecen las actividades lúdicas estratégicamente y con utilización de recursos y materiales, en la inteligencia emocional de los niños nivel inicial de la Institución Educativa N° 687 APROVIC, Huánuco – 2022, el cual otros de nuestros objetivos es demostrar la importancia en el autoconocimiento, que sepan manejar su autorregulación, dentro de su automotivación, como también dentro de sus habilidades sociales, y de esta manera, comprender sus emociones y la manera de interactuar con los demás, así como desarrollar la habilidad de gestionar nuestras expresiones de

manera saludable, con la finalidad de tener un conocimiento claro de su forma de actuar asertivamente frente a distintas situaciones.

1.5 Limitaciones

En la presente investigación tuvo las siguientes limitaciones:

- Poca comunicación con los docentes y padres de familia
- Complicaciones para poder acceder a la Institución Educativa
- Tiempo para poder reunirnos para el desarrollo de la investigación

1.6 Formulación de hipótesis general y específicas

1.6.1 Hipótesis general

Las actividades lúdicas tienen un efecto significativo en el fortalecimiento de la inteligencia emocional nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Arovic, Huánuco - 2022.

1.6.2 Hipótesis específicas

- Las actividades lúdicas tienen un efecto significativo en el fortalecimiento del autoconocimiento nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Arovic, Huánuco - 2022.
- Las actividades lúdicas tienen un efecto significativo en el fortalecimiento de la automotivación nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Arovic, Huánuco - 2022.
- Las actividades lúdicas tienen un efecto significativo en el fortalecimiento de la autorregulación nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Arovic, Huánuco – 2022.
- Las actividades lúdicas tienen un efecto significativo en el fortalecimiento de las habilidades sociales nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Arovic, Huánuco - 2022

1.7 Variables

V. INDEPENDIENTE

Actividades Lúdicas

VARIABLE DEPENDIENTE

Inteligencia Emocional

1.8 Definición teórica y operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
<p>ACTIVIDADES LÚDICAS</p> <p>Es una perspectiva "activa", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles", las actividades lúdicas, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales (Gomez, 2015)</p>	<p>Estrategias Lúdicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de diversos juegos recreativos • Reflexiona representando sus emociones durante los juegos • Identifica los juegos que le permiten expresar sus emociones • Demuestra a través de actividades lúdicas su participación activa • Propone realizar juegos para reconocer sus emociones 	<p>Guía de observación</p>
	<p>Recursos y materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y manipula los materiales concretos durante los juegos • Participa de manera interactiva de los materiales auditivos que se presentan durante los juegos • Selecciona el material que le ayuda a expresar sus emociones • Utiliza recursos reciclables y elabora un material • Descubre por medio de los colores las emociones que siente con frecuencia 	
<p>INTELIGENCIA EMOCIONAL</p> <p>La inteligencia emocional ayuda a reconocer las emociones tanto propias</p>	<p>Autoconocimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y expresa sus emociones en una asamblea • Identifica sus emociones a través de canciones • Representa sus emociones mediante dibujos • Describe sus cualidades al concluir los juegos 	

como ajenas y de gestionar nuestra respuesta ante ellas (Goleman, 1998)		<ul style="list-style-type: none"> • Identifica en los juegos el valor de respeto hacia los demás 	
	Automotivación	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra habilidades afectivas con sus compañeros • Elabora materiales para el manejo de sus emociones • Demuestra entusiasmo y desarrolla las actividades propuestas • Expresa alegría dentro del juego • Reconoce sus fortalezas a través de juego 	
	Autorregulación	<ul style="list-style-type: none"> • Establece acuerdos para el manejo de sus emociones • Regula sus emociones ante situaciones de conflictos • Regula su comportamiento mediante normas de convivencia • Demuestra el control de sus emociones a través de imágenes • Practica sus habilidades para demostrar su estado de calma 	
	Habilidades Sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las emociones de los demás • Participa activamente de los juegos cooperativos y colaborativos • Comparte lo que siente con los demás • Demuestra sus pensamientos expresando sus emociones • Demuestra empatía y comparte sus materiales con demás 	

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Internacionales

Montalvo (2021) en su tesis titulada: *Actividades lúdicas fundamentados en recursos recreativos para corregir los patrones de comportamiento de los niños y niñas de educación básica*, trabajo desarrollado en la Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador, investigación de tipo aplicativo cuantitativo, cuyo objetivo fue elaborar estrategias metodológicas empleando juegos recreativos, para mejorar la propuesta educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños del nivel primero. Llegó a la siguiente conclusión:

- Las estrategias metodológicas, utilizando los juegos recreativos constituye una buena alternativa para mejorar la predisposición de los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje, la propuesta metodológica con juegos recreativos, tuvo una gran relevancia para captar y mejorar el interés de los niños del nivel básico.

Durán (2021) en su tesis titulada: *Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños y niñas de 4 y 5 años*. Trabajo desarrollado en la Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador, el objetivo de la investigación fue diseñar una propuesta metodológica basadas en estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento de los niños, tuvo un enfoque cualitativo, de nivel explicativo y diseño de investigación pre-experimental. Llegó a la siguiente conclusión:

- El juego cumple un papel importante dentro de la formación integral de los estudiantes y la presente propuesta permite modificar diversos comportamientos de los estudiantes de manera indirecta, ya que la interiorización de normas lo realiza de forma entretenida. Llegamos a la conclusión que esta tesis tiene información importante para realizar otros trabajos de investigación.

Rangel (2021) en su tesis titulada: *Fortalecimiento de la inteligencia emocional en niños y niñas de 3 a 6 años mediante estrategias pedagógicas que involucran el juego*, trabajo desarrollado en la Universidad Santo Tomás de Bucaramanga,

Colombia, el objetivo fue analizar cómo la lúdica y el juego aportan al manejo de las emociones en niños, la investigación es de enfoque cualitativo, de nivel explicativo y diseño de investigación pre-experimental. Llegaron a la conclusión que:

- Los niños y las niñas, en cuanto a la dimensión socio afectiva, plasman sus sentimientos y emociones en las diversas expresiones artísticas; como en los dibujos, donde se detectan fácilmente los estados de ánimo, debido a que es una herramienta valiosa en este proceso de exploración inicial para exponer sus ideas y sensaciones frente a sus experiencias. Este tipo de expresiones artísticas, permiten identificar situaciones complejas, las cuales deben ser analizadas y atendidas para brindar alternativas de orientación, ya sea con sus familiares o docente. Concluimos con esta investigación ya que tiene información de valor, para realizar otras tesis.

Paredes (2020) en su tesis que lleva como título: *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales*. Trabajo desarrollado en la Universidad Andina Simón Bolívar, sede Ecuador. El objetivo es mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Sociales en los alumnos. La presente investigación fue de enfoque cualitativo, de nivel explicativo y diseño de investigación pre-experimental. Llegó a la siguiente conclusión:

- La aplicación de estrategias didácticas lúdicas tiene una influencia positiva en los estudiantes ya que despierta interés por participar en un juego didáctico para comprender mejor un tema, además de considerar que la aplicación de dichas estrategias son útiles e importantes en el proceso educativo ya que le impulsan al estudiante al poner mayor interés por aprender la asignatura de manera agradable y entretenida, además le permiten desarrollar habilidades, destrezas, valores, también exteriorizar sentimientos y emociones reforzando así su parte emocional. Respecto a esta investigación llegamos a la conclusión de que nos brinda información de valor para realizar otras tesis.

Joya (2019) En su tesis titulada: *Estrategias Lúdicas Para El Fomento Del Manejo De Las Emociones En Niños De 3 A 5 Años De Los Grados Pre Jardín Y Jardín*. Trabajo desarrollado en la Universidad Vigilada de Educación, en Chile, el objetivo fue implementar estrategias lúdicas para el fomento del manejo de las emociones en niños preescolar de 3 a 5 años de los grados Pre jardín y Jardín. La investigación es de enfoque cualitativo, de nivel explicativo y diseño de investigación pre-experimental. Llegó a la siguiente conclusión:

- Que el proyecto generó un impacto positivo en los niños de la institución bajo estudio en cuanto al manejo de las emociones, en un comienzo se les dificultaba relacionarse con los demás y al momento de resolver un conflicto o una situación específica durante la jornada, los niños no sabían que hacer y su única respuesta es el llanto o la “pataleta”. En este sentido, en términos generales, los niños durante las actividades manifestaron agrado ya que siempre se propusieron actividades tales como canciones, juegos, entre otras. Con respecto a esta investigación llegamos a la conclusión que tiene una importante información para poder realizar otras tesis.

Nacionales

Almora y Quispe (2019) en su tesis titulada: *Los Juegos Lúdicos Como Estrategia Pedagógica En El Aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Inicial Innova Schools*. Trabajo desarrollado en la Universidad Nacional de Huancavelica, el objetivo de esta investigación fue proponer el juego lúdico como estrategia didáctica para favorecer los procesos de aprendizaje en los niños de educación inicial. La investigación es de enfoque cualitativo, de nivel explicativo y diseño de investigación pre-experimental. Llegaron a las siguientes conclusiones:

- El juego lúdico como estrategia didáctica favorece los procesos de aprendizaje en los niños de educación inicial. Al incidir si mediante el juego en las clases, han aprendido más hasta ahora, los alumnos respondieron que sí en un 76.19%. Concluyendo que los estudiantes

perciben que el desarrollo didáctico de las sesiones de clases, es más productivo cuando se realizan por medio de las actividades lúdicas. Entre las estrategias metodológicas, así como materiales para realizar actividades lúdicas que favorezcan el aprendizaje significativo se incidieron en fomentar el trabajo en equipo, el uso de objetos o materiales para el desarrollo de juegos en las horas de clase. De igual forma los entrevistados respondieron que si en orden de 57.14% que el profesor fomenta actividades en las horas de clase como la actuación, el canto, el baile u otros similares. Respecto a esta investigación llegamos a la conclusión de que nos brinda información importante para realizar otras tesis.

Cumpa (2019) en su tesis titulada: *Juegos afectivos para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años*. El trabajo de investigación se realizó en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo en Chiclayo, el objetivo fue demostrar que los juegos afectivos desarrollan la inteligencia emocional en niños de 5 años. La investigación es de enfoque cualitativo, de nivel explicativo y diseño de investigación pre-experimental. Llegó a la siguiente conclusión:

- Los niños tienen que aprender a compartir, así como identificar sus emociones, y sobre todo a expresarlas, también se espera que modulen sus conductas y logren solucionar una situación conflictiva de manera creativa, que puedan ponerse en el lugar de los demás y entiendan lo que sienten y más importante aún es que realicen todas las acciones por sí mismos. Respecto a esta investigación llegamos a la conclusión de que nos propone información importante para realizar otras tesis.

Arias y Calumani, (2021) en su tesis: *Talleres de cromoterapia para el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años*. Tesis que ha sido desarrollada en la Universidad Nacional del Altiplano en Puno, el objetivo fue determinar la influencia de los Talleres de Cromoterapia en el desarrollo de la Inteligencia Emocional. La investigación es de enfoque

cualitativo, de nivel explicativo y diseño de investigación pre-experimental. Llegó a la siguiente conclusión:

- El taller de Cromoterapia para el desarrollo de las emociones influyó de manera significativa en el desarrollo de la inteligencia emocional. Con la aplicación de los talleres, se logró mejorar el desarrollo de la inteligencia emocional, donde se pudo observar una mejora significativa en las emociones positivas y negativas por ende es necesario aplicar diversas estrategias para fortalecer el Desarrollo emocional. Con relación a su investigación llegamos a la conclusión de que nos propone información importante para realizar otras tesis.

Tucto (2021) en su tesis titulada: *Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades del pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años del nivel inicial*. Tesis que ha sido desarrollado en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco, el objetivo es determinar los efectos del programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades del pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años del nivel inicial. El trabajo de investigación es de enfoque cualitativo, de nivel explicativo y diseño de investigación pre-experimental. Llegó a la siguiente conclusión:

- De acuerdo a los resultados alcanzados en la presente investigación podemos afirmar que, las actividades lúdicas mejoran el desarrollo de las habilidades del pensamiento lógico matemático de los niños de 5 años de edad. Respecto a esta investigación llegamos a la conclusión de que nos brinda información de valor para ejecutar otras tesis.

García (2022) en su tesis: *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en educación inicial*. La tesis ha sido desarrollada en la Universidad Nacional de Piura, el objetivo fue proponer estrategias lúdicas adecuadas para el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años, investigación es de enfoque cualitativo, de nivel explicativo y diseño de investigación pre-experimental. Llegó a la siguiente conclusión:

- Las profesoras emplean estrategias lúdicas como el juego para el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” en los niños y niñas de educación inicial. Asimismo, se elaboraron estrategias lúdicas adecuadas para el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” que fueron diseñadas por grupo de edad: una cartilla de estrategias para los niños y niñas de 3 años, otra para los niños y niñas de 4 años y una tercera para los de 5 años. Respecto a esta investigación llegamos a la conclusión de que nos brinda información importante para realizar otras tesis.

Local

Collazos et al. (2021) en su tesis titulada: *Aplicación de juegos cooperativos para mejorar relaciones interpersonales en el 3er grado de la I.E. Hermilio Valdizán de Huánuco-2018*, Tesis desarrollada en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, cuyo objetivo fue determinar la efectividad de la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales de los niños. Diseño pre-experimental, tipo de muestreo no probabilístico a quienes se les aplicó el test de escala de Likert sobre las relaciones interpersonales. Llegó a la siguiente conclusión:

- Rechaza la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa, que demuestra que la aplicación de los juegos cooperativos mejora satisfactoriamente las relaciones interpersonales de los niños del 3er grado de la I.E. Hermilio Valdizán. Se concluye que los juegos cooperativos es una estrategia apropiada para mejorar las relaciones interpersonales de los niños en el proceso de socialización en la epata escolar.

Lavado (2018) en su tesis, titulada: *Inteligencia emocional y clima familiar en estudiantes del quinto superior de la Facultad de Psicología de la "Universidad Nacional Hermilio Valdizán" Cayhuayna-Huánuco 2017*. La tesis ha sido desarrollada en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, tuvo por establecer la relación entre la inteligencia emocional y

clima familiar, investigación de diseño correlacional descriptivo. Llegó a la siguiente conclusión:

- Concluyeron que no existe una relación significativa entre la inteligencia emocional y clima familiar. Así mismo se muestra los resultados sobre la relación entre las dimensiones de la inteligencia emocional con el clima familiar, obteniendo como resultado una relación significativa en las dimensiones intrapersonal, manejo de tensión estado de ánimo, por lo contrario, se encontró los resultados de las dimensiones interpersonal y adaptabilidad de la inteligencia emocional y clima familiar que existe una relación significativa.

Mautino (2021) en su tesis, titulada: *Aplicación del programa “Pericias Mutuas” para desarrollar la inteligencia emocional en alumnos de la I.E. N° 32070, Vista Alegre Pillao Huánuco – 2018*. La tesis ha sido desarrollada en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, el objetivo fue aplicar un programa pericias mutuas y el desarrollo de la inteligencia emocional. De tipo descriptivo. Llegó a la siguiente conclusión:

- Trabajo las dimensiones en el 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 algún ámbito de su vida social.

2.2 Bases Teóricas.

2.2.1 Fundamentación teórica de las actividades lúdicas

La actividad, en sentido genérico, es la manifestación del pulso vital del individuo que se expresa en forma de dinamismo. En sentido pedagógico, podría hablarse de dos tipos de actividades: las actividades del profesor (actividades de enseñanza), consideradas tradicionalmente como el centro de la enseñanza, y las actividades del alumno (actividades de aprendizaje), revitalizadas a partir de las corrientes de la Escuela Nueva, así como de las concepciones sobre el aprendizaje que enfatizan el protagonismo del alumno en el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Las actividades constituyen el nexo entre los contenidos con los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre las conclusiones se destaca que, si bien los estudiantes han crecido en un ambiente tecnológico, no son capaces de aprovecharlo para mejorar su aprendizaje. Sin embargo, tras realizar las actividades con herramientas web 2.0, manifestaron obtener mayores beneficios en su aprendizaje, mejorar su nivel de competencia digital y desarrollar una mejor actitud hacia el empleo de estas herramientas. Precisamente, tuvieron mejor rendimiento académico con relación a quienes las realizaron de forma convencional. Además, las actividades prácticas no las entienden de igual manera el alumnado y el profesorado, y aunque las actividades con herramientas web 2.0 suponen un esfuerzo de aprendizaje añadido y requieren formación previa específica, las consideran dentro de las actividades más prácticas. (Fernández, 2020)

a. Lúdica

La lúdica es como una actitud personal frente a la vida, caracterizada por rasgos tales como la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor; rasgos que afloran en las interacciones personas cotidianas, la persona decide voluntaria y autónomamente cuándo realizar las actividades, dependiendo en que circunstancia se encuentre. (Bolívar, 2020)

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (Jiménez, 2002)

Actividad Lúdica

Una perspectiva "activa", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, abriría de forma inmediata el camino de Piaget para la elaboración de una teoría

estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño.

Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación. (Andrés, 2017)

El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente (Gómez, 2015).

El aprendizaje lúdico enriquece la capacitación mediante un espacio dinámico y virtual que propicia lo significativo de aquello que se aprende al combinar la participación, la colectividad, la comunicación, el entretenimiento, la creatividad, la competición, el trabajo cooperativo, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales; el resultado: un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo. Es necesario no confundir el aprendizaje lúdico con juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego; es también imaginación, motivación y, sobre todo, estrategia didáctica (Moyolema, 2015).

Las actividades lúdicas permiten que el estudiante pueda contar con un aprendizaje más significativo dentro del entorno educativo, puesto que genera la activación de varios factores predominantes en el proceso enseñanza-aprendizaje, es de gran importancia en el desarrollo del pensamiento del niño, mediante estas actividades el niño va generando mayor y mejor conocimiento. Se considera que una actividad lúdica a más de ayudar al niño a que éste se recree y disfrute de un mejor ambiente de libertad y cariño, pues a más de todo esto el niño está utilizando una estrategia en la cual promueve mayor conocimiento y

que lo potencialice con mayor facilidad, promoviendo a esta actividad como parte de su comprensión diaria.

Las actividades lúdicas constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo. La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades (Candela, 2016).

Importancia De Las Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas conducen al niño no sólo al progreso intelectual sino también a la exploración de sus capacidades creadoras, motrices y perceptivas, posibilitando al mismo tiempo una oportunidad para expresar lo que él siente y piensa, lo cual aporta directamente a su desarrollo. (Sarmiento, 2015)

a) Actividades Lúdicas para desarrollar en los niños

Una de las mejores maneras de fortalecer la relación entre adultos y niños, así como entre los propios pequeños, y a la vez promover un aprendizaje mutuo es a través de los juegos. Tomándose las cosas de esta manera, los más pequeños de la casa aprenderán muchas cosas poniendo la atención necesaria y sin verlo como una obligación. Además, jugar con ellos es el método ideal para fomentar su creatividad y favorecer el desarrollo cognitivo. (Calvo, 2020)

Y entre estas actividades Brian Calvo menciona:

- Juego del pañuelo
- Carrera de sacos
- Carrera de la oruga
- Pilla-pilla o escondite
- La gallinita ciega
- Rayuela

- Teléfono malogrado
- Juego de la cuerda, entre otros.

Ocho factores para planificar actividades lúdicas

1. Situación Inicial:

Para responder cuál es el objetivo de la actividad o actividades lúdicas que se realizarán, es necesario preguntarse cuál es la situación que se quiere cambiar o potenciar. En este contexto, se recomienda la utilización de juegos o herramientas lúdicas principalmente como promotor de conductas que se espera que los estudiantes desarrollen y practiquen, más que de prevención de conductas.

2. Objetivos:

Este componente es fundamental para la introducción de cualquier nuevo material educativo a utilizar en la escuela y nos genera interrogantes acerca del por qué queremos utilizar ciertas herramientas lúdicas en el espacio de aprendizaje y con qué propósito. El objetivo de la innovación debe ser su columna vertebral, ya que de ello depende cómo organizaremos todo lo demás. En el contexto pedagógico, este objetivo debiese apuntar a producir cierto conocimiento o reforzar habilidades relacionadas al académico escolar. Si bien, el objetivo puede ir reformulándose en la medida que se van respondiendo otros puntos de este auto instructivo, es necesario al menos tener una noción del enfoque con el que se quiere llevar a cabo la implementación, ya que la utilización de juegos de mesa puede responder a múltiples propósitos.

3. Comunidad escolar:

Si en algo se diferencian las innovaciones educativas de cualquier otro tipo de innovación, es que éstas ocurren en un contexto que involucra a actores muy heterogéneos entre los que se cuentan directivos, docentes, asistentes de la educación, estudiantes, padres y apoderados, entre otros. Todos ellos en su conjunto, con sus concordancias, tienen relevancia en lo que ocurre dentro de la institución y dentro del aula. Por ejemplo, los estudios demuestran la gran

relevancia que puede tener la relación entre apoderados y el profesor jefe de un curso para el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes. La innovación, por tanto, debe tener ciertas consideraciones al respecto cuando se lleva a cabo el proceso de implementación.

4. Selección de actividades lúdicas:

A la hora de seleccionar actividades lúdicas o material lúdico hay que tener distintos factores en cuenta:

- **Finalidad:** Una vez definido el objetivo que se pretende trabajar es necesario saber de qué materiales o actividades lúdicas dispongo y cuáles se relacionan mejor con esta finalidad.
- **Características de los estudiantes:** Para elegir tipos de actividades, es necesario tener en cuenta la edad de los estudiantes y los contenidos escolares que ya dominan, en caso que el juego demande conocimientos de esta clase.
- **Duración de la implementación y de las jornadas:** Saber cuánto tiempo los estudiantes dispondrán para jugar es importante para elegir juegos y actividades cuya duración promedio se adapte a esto.

Para conocer las características de las herramientas lúdicas que se adaptan mejor a estas variables, no es necesario ser un experto. En el caso de los juegos de mesa, la información referente a edad, tiempo de partida, y número de jugadores, normalmente se encuentra en la caja de estos juegos, y la Fundación de Desarrollo Educativo, cuenta con materiales de apoyo para que el docente pueda seleccionar juegos de manera más simple y eficaz.

5. Rol y estrategia:

Como se mencionó antes, el uso del juego como recurso pedagógico también requiere alinearse con las creencias y estrategias pedagógicas. Sin la coordinación de estas tres dimensiones resulta complejo poder ocupar el potencial pedagógico que pueden tener las actividades basadas en lo lúdico.

6. Gestión lúdica:

El objetivo de este punto es remarcar la virtud del juego como recurso pedagógico que puede complementar los procesos tradicionales de aprendizaje. Y es que más allá de la finalidad que se quiera alcanzar con el juego, no se puede olvidar que se está ocupando como una herramienta debido a sus características. Jugar en primera instancia significa divertirse, entretenerse, estar concentrado de una manera espontánea y en un contexto donde se permite la equivocación y la experimentación.

7. Contexto de la actividad:

El juego puede usarse en contextos curriculares, recreos o actividades extra curriculares. El espacio físico es igual de la variable y depende en gran medida del tipo de juego que se esté usando, pudiendo ser la misma sala de clases, espacios abiertos del patio, una biblioteca o sala acondicionada para estas actividades, entre otras opciones. Tener en cuenta estos aspectos definirá no sólo el tipo de juego, sino cómo organizar a los estudiantes e inclusive el tipo de objetivo que se busca lograr.

8. Resultados e indicadores:

Este punto depende de nuestro objetivo definido y por tanto debe ser coherente con él. Como se dijo anteriormente las actividades. Para evaluar los resultados de la implementación es necesario haber definido un objetivo lo bastante específico para ser evaluado. Esta evaluación está planeada para juzgar la herramienta misma y el proceso de implementación que se ha llevado a cabo, pudiendo responder en qué medida se logró el objetivo pedagógico propuesto y cuáles han sido los aspectos positivos y las dificultades de la implementación. (Garrido, 2017)

Estrategias Lúdicas

a. Definición de Estrategias Lúdicas

La Estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza aprendizaje de representación participativa y dialógica, impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y Juegos Didácticos creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores. Esta manera de concebir el proceso de aprendizaje individual y grupal es coherente con los principios y valores éticos que sustentan solidaridad, responsabilidad, derechos humanos, ciudadanía, respeto, diversidad. (Chimbo, 2011).

Recursos y Materiales

a. Definición de Recursos

Se denomina recursos a todos aquellos elementos que pueden utilizarse como medios a efectos de alcanzar un fin determinado. Así, por ejemplo, es posible hablar de recursos económicos, recursos humanos, recursos intelectuales, recursos renovables, etc. Desde esta perspectiva, todo recurso es un elemento o conjunto de elementos cuya utilidad se fundamente en servir de mediación con un objetivo superior. Dada lo amplio de la definición, es obvio que el término se emplea en una gran variedad de ámbitos y circunstancias. No obstante, existen algunos ámbitos donde su utilización tiene unos límites bien definidos debido a la importancia que este tipo particular de recursos implica. (Ramos, 2014)

b. Definición de Materiales

Los materiales se refieren a un conjunto de cosas (objetos, información, productos) utilizados en una actividad u obra específica.

El término materiales también se aplica a aquellos elementos que tienen que ver con las actividades escolares. Materiales como lápices, lapiceras, papel, pegamento, colores, gomas de borrar, carpetas y marcadores son algunos de los elementos más básicos con los que un alumno debe contar para poder desarrollar

las tareas escolares de la mejor manera posible. Por supuesto, la noción de 'materiales' puede aplicarse a muchas otras situaciones, y volverse en algunos casos un conjunto de elementos abstractos, no ya concreto. Un ejemplo de esto es cuando hablamos de materiales pedagógicos (que pueden ser más bien ideas antes que objetos), materiales sociales (modos de comportamiento y de actitud), materiales psicológicos (elementos que componen a la personalidad de un individuo), etc. Estos materiales comparten, sin embargo, la noción de variedad y relevancia para la situación específica con aquellos materiales considerados concretos como los antes mencionados. (Bembibre, 2009)

c. Definición de Recursos y Materiales

La realidad educativa del aula viene condicionada por un contexto determinado y caracterizada por toda una serie de variables que obligan al equipo de profesores de un centro escolar a diseñar tanto el proyecto educativo como el proyecto curricular del mismo. En esta tarea -fruto de un trabajo continuado, sistemático y consensado entre otras muchas acciones y determinaciones, se definen las necesidades y el planteamiento de utilización de los materiales y recursos didácticos que se van a emplear como definidores de una línea concreta de actuación pedagógica. Dichos recursos facilitan las condiciones necesarias para que el alumno pueda llevar a cabo las actividades programadas con el máximo provecho. En la tradición escolar los recursos han constituido siempre una fuente importante de estrategias didácticas ya que están íntimamente ligados a la actividad educativa, estimulándola y encauzándola debidamente. El actual sistema educativo considera de suma importancia los materiales y recursos didácticos y su utilización sistemática por parte del profesor. En economía, estos elementos se han convertido en un factor casi necesario e imprescindible para el logro de los objetivos y contenidos y para poder desarrollar plenamente todas las actividades de enseñanza-aprendizaje propias del área. En última instancia, los recursos didácticos facilitan la comunicación entre docentes y alumnos. (Isabel Blanco, 2012)

2.2.2 *Inteligencia Emocional*

a. **Inteligencia**

Es de suma importancia que reconozcamos y alimentemos todas las inteligencias humanas y todas las combinaciones de inteligencias, todos somos tan diferentes en parte porque todos poseemos combinaciones distintas de inteligencias. Si reconocemos este hecho, creo que al menos tendremos más posibilidades de enfrentarnos adecuadamente a los numerosos problemas que se nos plantean en esta vida. (Howard, S.F)

b. **Emocional**

Las emociones son las respuestas a un acontecimiento que viene acompañado de cambios fisiológicos, los cuales nos predispone a actuar. Una de las características de las emociones es una alta intensidad en un corto periodo de tiempo, lo cual se diferencia de los sentimientos. No todos experimentamos las emociones de la misma manera, ya que entran en juego el carácter, la situación personal, la propia experiencia o el aprendizaje. (Ana, 2020)

Funciones de las emociones

La función de una emoción variará según la necesidad que amerite el requerimiento del ambiente, es decir, cada emoción funciona como mecanismos de supervivencia y adaptación, algunas de las funciones principales de las emociones son:

- Alegría
- Tristeza
- Ira
- Sorprendido
- Miedo

Peter Lang plantea esta teoría en la cual propone una jerarquización de las reacciones emocionales humanas

Ya que se encontraría que la especificidad (o la respuesta emocional), fisiológica y conductual dependen del contexto específico en el que la persona se encuentre al momento de recibir el estímulo. Por otro lado, estarían los programas emocionales funcionando como rutinas de ataque, huida, búsqueda o aproximación, las cuales coincidirían con las categorías emocionales: miedo, ira alegría, tristeza, entre otros.

Finalmente se hallarían las disposiciones dimensionales, que son características que comparten todas las reacciones emocionales tales como: direccionalidad (aproximación o evitación), intensidad (mayor o menor requerimiento de energía) y control (continuidad o interrupción de la secuencia conductual). (Lang, 2021)

c. Inteligencia Emocional

La inteligencia emocional según Daniel Goleman refiere que es la capacidad de reconocer las emociones tanto propias como ajenas y de tratar nuestra respuesta ante ellas. La podemos definir como el conjunto de habilidades que permiten una mayor adaptabilidad de la persona ante los cambios. También tiene que ver con la confianza y seguridad que tiene uno mismo, el control emocional y la automotivación para alcanzar objetivos, asimismo comprender los sentimientos de los demás, manejar las relaciones y tener poder de influencia es básico para conseguir cambios positivos en el entorno.

La inteligencia emocional ayuda a superar actitudes, creencias y hábitos negativos que nos condicionan y nos limitan impidiendo sacar todo nuestro potencial, La podemos definir como el conjunto de habilidades que permiten una mayor adaptabilidad de la persona ante los cambios. También tiene que ver con la confianza y seguridad en uno mismo, el control emocional y la automotivación para alcanzar objetivos. Comprender los sentimientos de los demás, manejar las relaciones y tener poder de influencia es básico para conseguir cambios positivos en el entorno. (Daniel Goleman,1998).

Según la federación de enseñanza, describe aptitudes complementarias, pero distintas de la inteligencia académica, sino referidas al coeficiente

intelectual. De este modo, personas de gran preparación intelectual, pero faltas de inteligencia emocional, terminan trabajando a las órdenes de personas que tienen un coeficiente intelectual menos, pero mayor inteligencia emocional (Federación de enseñanza, 2011)

Una emoción provoca una acción, una respuesta. Regularmente, ante determinadas emociones, nuestra respuesta suele ser automática, o lo que es lo mismo: una reacción ante un estímulo. Lo que dice la inteligencia emocional es que es posible responder en lugar de reaccionar. Es decir, introduce el concepto de gestión de la respuesta ante un estímulo. (Bello, 2021)

d. Inteligencia Emocional y resiliencia

Jiménez (2018), la inteligencia emocional es aquella que aumenta la resiliencia, es decir, aumenta la resistencia al estrés, existe una mayor capacidad para afrontar presiones, obstáculos y acontecimientos emocionalmente impresionantes sin perder eficacia en el comportamiento. Las personas con alta inteligencia emocional son aquellas que:

- Gestionan mejor las emociones.
- Tienen mejores estrategias de resistencia.
- Influyen positivamente en el grupo, estimulando creatividad e innovación
- Tienen mayor capacidad de liderazgo transformacional, consideran a las personas de forma específica y las estimulan intelectualmente.
- Muestran empatía y afecto.
- En los conflictos tienden a soluciones cooperativas y de compromiso, no evitan.
- Conocen sus limitaciones y desarrollan sus habilidades.

2.2.2.1 Autoconocimiento

El autoconocimiento es uno de los pilares de la inteligencia emocional y el punto de partida para desarrollar un liderazgo efectivo. En la propia vida están las claves para aprender a ser más efectivos en el plano personal y laboral. Todos tenemos la capacidad para inspirar y facultar a otros. Pero debemos primero estar

dispuestos a dedicarnos a nuestro crecimiento personal y a nuestro desarrollo como líderes. (Abarca, 2021)

2.2.2.2 Automotivación

Es la capacidad de motivarse a sí mismo es lo que se conoce como automotivación. Se trata de una habilidad importante, ya que impulsa a las personas a continuar progresando incluso frente a los contratiempos, a aprovechar las oportunidades y a mostrar compromiso con lo que quieren lograr (Perez, 2020).

2.2.2.3 Autorregulación

Se entiende por autorregulación al control que una persona ejerce sobre sus emociones, sus acciones y sus pensamientos. Este proceso contribuye a que el individuo pueda cumplir con sus objetivos.

No olvidemos que la autorregulación es respetarse y respetar, es mantener el equilibrio personal para vivir y dejar vivir bien. Es nuestra responsabilidad como seres sociales, y por eso debemos tener en cuenta nuestras necesidades y también las repercusiones de nuestros actos en los demás. Por eso es también importante mirar nuestros problemas desde fuera: adquirir una perspectiva un tanto alejada nos permite hallar nuevas soluciones. (Porto y Gardey, 2019).

2.2.2.4 Habilidades sociales

Las habilidades sociales son las conductas o destrezas sociales concretas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. La etapa de la infancia y la adolescencia, son esenciales para aprender y practicar las habilidades sociales, la comunidad científica ha considerado que estas etapas son privilegiadas para el desarrollo de estos comportamientos habilidosos y para el funcionamiento social, académico y psicológico. (Ramírez, 2020).

2.3. Bases conceptuales

–*Social*, es un vocablo que puede ser usado en varios contextos. Por ejemplo, el uso de la palabra como adjetivo, en este caso cuando se indica que un individuo es social es porque es una persona que ha aprendido a vivir en grupo, es empática con las personas con las que se relaciona, no reprime sus opiniones, es comunicativa, entre otra característica.

- La pedagogía*, es la ciencia que estudia la educación. El objeto principal de su estudio es la educación como un fenómeno socio-cultural, por lo que existen conocimientos de otras ciencias que ayudan a comprender el concepto de educación, como, por ejemplo, la historia, la psicología, la sociología, la política
- La actividad*, como el conjunto de tareas o acciones realizadas por un ser vivo, que las desarrolla impulsado por el instinto, la razón, la emoción, o la voluntad, hacia un objetivo. La actividad libre, en los humanos, es la realizada con discernimiento, intención y libertad.
- Lúdico*, es el adjetivo que designa todo aquello relativo al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico se origina del latín ludus que significa “juego”
- El autoconocimiento*, es la habilidad que tiene una persona para autoconocerse, descubrir sus puntos fuertes, sus cualidades, sus defectos y características propias.
- Las habilidades sociales*, se pueden definir como un conjunto de capacidades y destrezas interpersonales que nos permiten relacionarnos con otras personas de forma adecuada, siendo capaces de expresar nuestros sentimientos, opiniones, deseos o necesidades en diferentes contextos o situaciones, sin experimentar tensión, ansiedad u otras emociones negativas.
- La inteligencia*, está directamente relacionado con nuestra capacidad intelectual, así como nuestras habilidades para el razonamiento verbal, espacial y numérico.
- Emocional* es una persona o situación en la cual diferentes tipos de sentimientos están visibles y a flor de piel. Es importante entender que una emoción es un fenómeno tanto físico como psíquico y que, por tanto, tales eventos no son siempre manejables y medibles de manera voluntaria por los individuos, derivando en personalidades en las cuales el sector emocional ejerce mayor influencia o poder sobre el sector racional del comportamiento.

2.4 Bases epistemológicas o bases filosóficas o bases antropológicas

La epistemología se enfoca en el estudio del conocimiento y cómo se adquiere. En el ámbito de las actividades lúdicas para fortalecer la inteligencia emocional, se busca comprender cómo el juego puede ser una herramienta para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los individuos; el juego, entendido como una actividad

voluntaria, placentera y no obligatoria, tiene diversas funciones dentro del proceso de construcción del conocimiento. Uno de los enfoques epistemológicos es:

Cognitivismo: Desde esta perspectiva, se pone énfasis en los procesos mentales que ocurren durante el juego. El juego estimula la memoria, la atención, la percepción y la resolución de problemas, fomentando habilidades cognitivas y metacognitivas. Además, promueve el pensamiento creativo y la imaginación. Es importante tener en cuenta que las bases epistemológicas de las actividades lúdicas para fortalecer la inteligencia emocional no están limitadas a una sola corriente teórica. Diversos enfoques pueden complementarse para ofrecer una comprensión más amplia y completa del papel del juego en la adquisición del conocimiento. (Jean Piaget, 1977)

La actividad lúdica proporciona una perspectiva teórica para comprender el valor del juego como una herramienta de aprendizaje y desarrollo cognitivo. Desde el enfoque cognitivistas, se evidencia cómo el juego favorece la construcción de conocimiento, la socialización y el desarrollo de habilidades cognitivas. Esto la convierte en un área interesante y relevante para la investigación académica y la aplicación práctica en diversos contextos educativos y de desarrollo humano.

Estas bases epistemológicas, filosóficas y antropológicas respaldan la utilización de actividades lúdicas como estrategias para fortalecer la inteligencia emocional, promoviendo el desarrollo integral de las personas y su capacidad para reconocer, comprender y regular sus emociones, así como para establecer relaciones saludables con los demás. (Daniel Goleman, 1998)

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1 Ámbito

La ejecución de dicha investigación se realizó en el Departamento de Huánuco, Provincia de Huánuco, Distrito de Pillco Marca en la Institución Educativa N° 687 - Aproxic.

3.2 Población

La población en estudio lo constituyen los niños y niñas de la Institución Educativa N° 687 - Aproxic, Pillco Marca - Huánuco de 3, 4, 5 años de edad que en total son 90 estudiantes entre varones y mujeres de dicha I.E.I.

Tabla 1

Población de alumnos de la I.E.I N° 687-APROVIC, Pillco Marca- Huánuco -2022

Tabla 01. Población de alumnos de la I.E.I N° 687-APROVIC, Pillco Marca- Huánuco -2022							
Aula	Grupo	Varones	%	Mujeres	%	Total	%
PALOMITAS	3 años	11	55%	9	45%	20	100%
COLIBRI	4 años	13	57%	10	43%	24	100%
GOLONDRINAS	5 años	15	65%	8	35%	23	100%
GORRIONES	5 años	13	57%	10	43%	23	100%
Total		52	58%	37	42%	90	100%

Fuente: Nómina de Matrícula. I.E.I. N° 687 -Aproxic, Pillco Marca - Huánuco 2022

3.3 Muestra

Para llevar a cabo la investigación se utilizó una muestra H. Sampieri “La muestra es en esencia, un subgrupo de la población”. Por lo cual se tomó como muestra a los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 687 Aproxic, Pillco Marca, Huánuco-2022, teniendo 23 niños matriculados según la nómina, de los cuales, para obtener mejores resultados se tomó como muestra solo a 23 niños

para la aplicación del pre test y pos test siendo estos los niños que asistieron permanente durante la aplicación de la investigación.

Tabla 2

Distribución del grupo de muestra de investigación de la I.E.I N° 687-APROVIC, Pillco Marca- Huánuco -2022

Tabla 02. Distribución del grupo de muestra de investigación de la I.E.I N° 687-APROVIC, Pillco Marca- Huánuco -2022							
Aula	Grupo	Varones	%	Mujeres	%	Total	%
GOLONDRINAS	5 años	15	65%	8	35%	23	100%

Fuente: Nómina de Matrícula. I.E.I. N° 687 -Aprovic, Pillco Marca - Huánuco 2022

3.4 Nivel y tipo de estudio

3.4.1 Nivel de investigación

Según Sampieri (2012) la presente investigación es de nivel explicativo ya que el experimento se llevó a cabo dentro de una institución educativa la cual establece la relación entre causa- efecto.

3.4.2 Tipo de investigación

La presente investigación pertenece a una investigación de tipo aplicativo, por cuanto pretendemos demostrar con el uso de los procedimientos estadísticos de procesamientos de datos la efectividad de “Las actividades lúdicas” para fortalecer la inteligencia emocional en niños de la Institución Educativa N° 687-Aprovic, Pillco Marca, Huánuco-2022.

3.5 Diseño de investigación

Según Sánchez, H. (2015) Nuestra investigación corresponde al diseño pre-experimental, con estudio de caso de una sola medición y un solo grupo de trabajo. Donde administraremos los estímulos y tratamientos, después de haber

aplicado nuestra medición a una variable, donde se podrá observar, cual es el diseño del grupo de estas variables.

El diagrama de este diseño de investigación es:

GE: O1 X..... O2

O1: Aplicación del pretest (Observación inicial)

O2: Aplicación del postest (Observación final)

X: Tratamiento experimental

3.6 Métodos, técnicas e instrumentos

3.6.1 Método

El método que se aplicó para dicha investigación es el método cuantitativo.

Hernández. (2014) nos plantea que debemos de utilizar la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías, para seguir dicha investigación primero definimos el tema a tratar de la cual delimitamos objetivos y en base a preguntas e investigaciones se fue elaborando el contenido de la tesis estableciendo hipótesis y determinado las variables que se presentan en dicha investigación, determinando las estrategias y los instrumentos a ser aplicados para obtener la información requerida.

3.6.2 Técnicas

En la presente investigación se utilizó la técnica de la observación sistematizada que es un registro visual de datos lo cual nos permite registrar los datos de manera objetiva.

La observación sistemática: es la observación planificada, tiene objetivos previstos puede mantener un control y se ayuda con instrumentos específicos tal como un registro o una guía de observación en la cual se registran apuntes de los sucesos resaltantes e importantes para la investigación.

3.6.3 Instrumentos

El instrumento que se uso fue la ficha y la guía de observación que sirvió para lograr los objetivos planteados.

Ficha de observación:

En la cual se realizó apuntes de los datos más relevantes de las acciones realizadas de los niños para poder realizar seguimientos necesarios y de acuerdo a ello brindar apoyo, de la misma manera nos sirvió para reflexionar acerca de nuestra labor y de las actividades realizadas, nos permitió reflexionar acerca del niño sobre sus actitudes, logros y dificultades. Esta ficha de observación contiene 20 indicadores siendo validados por expertos en la especialidad de educación.

3.7 Validación y confiabilidad del instrumento

Según, Hernández et al. (2014) explican que: “la validez se define como el grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir” (p. 200). Los instrumentos fueron validados por tres expertos en la especialidad de educación para revisar y brindar su apreciación con respecto a los indicadores de evaluación que han sido seleccionados por las tesis y que posteriormente han sido aplicados en las actividades de investigación, obteniendo como respuesta la confiabilidad para proceder en la aplicación de la investigación.

FICHAS DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del Experto	
Cargo o Institución donde Labora	
Nombre del Instrumento	Guía de observación para actividades lúdicas
Autores del instrumento	Matos Coteru Suceth Jenifer, Rojas Vela Mariam Mercedes, y Ramos Condezo Luz Isabel.

II. ITEMS:

VARIABLE: ACTIVIDADES LÚDICAS				
VALIDEZ				
		Claro	Objetivo	Pertinente

DIMENSIONES	INDICADORES	SI	NO	SI	NO	SI	NO	Observaciones
Estrategias Lúdicas	Participa de diversos juegos recreativos							
	Reflexiona representando sus emociones durante los juegos							
	Identifica los juegos que le permiten expresar sus emociones							
	Demuestra a través de actividades lúdicas su participación activa							
	Propone realizar juegos para reconocer sus emociones							
Recursos y materiales	Explora y manipula los materiales concretos durante los juegos							
	Participa de manera interactiva de los materiales auditivos que se presentan durante los juegos							
	Selecciona el material que le ayuda a expresar sus emociones							
	Utiliza recursos reciclables y elabora un material							
	Descubre por medio de los colores las emociones que siente con frecuencia							

III. JUICIO DE EXPERTOS RESPECTO A LA PRUEBA

<input type="checkbox"/> Valido	<input type="checkbox"/> Mejorar	<input type="checkbox"/> No valido
---------------------------------	----------------------------------	------------------------------------

Lugar y fecha:

Firma

DNI

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del Experto	
Cargo o Institución donde Labora	
Nombre del Instrumento	Guía de observación
Autores del instrumento	Matos Coteru Suceth Jenifer, Rojas Vela Mariam Mercedes, y Ramos Condezo Luz Isabel.

II. ITEMS:

VARIABLE: INTELIGENCIA EMOCIONAL								Observaciones
VALIDEZ								
DIMENSIONES	INDICADORES	Claro		Objetivo		Pertinente		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Autoconocimiento	Reconoce y expresa sus emociones en una asamblea							
	Identifica sus emociones a través de canciones							
	Representa sus emociones mediante dibujos							
	Describe sus cualidades al concluir los juegos							
	Identifica en los juegos el valor de respeto hacia los demás							
Automotivación	Demuestra habilidades afectivas con sus compañeros							
	Elabora materiales para el manejo de sus emociones							
	Demuestra entusiasmo y desarrolla las actividades propuestas							
	Expresa alegría dentro del juego							
	Reconoce sus fortalezas a través de juego							
	Establece acuerdos para el manejo de sus emociones							

Autorregulación	Regula sus emociones ante situaciones de conflictos								
	Regula su comportamiento mediante normas de convivencia								
	Demuestra el control de sus emociones a través de imágenes								
	Practica sus habilidades para demostrar su estado de calma								
Habilidades Sociales	Reconoce las emociones de los demás								
	Participa activamente de los juegos cooperativos y colaborativos								
	Comparte lo que siente con los demás								
	Demuestra sus pensamientos expresando sus emociones								
	Demuestra empatía y comparte sus materiales con demás								

III. JUICIO DE EXPERTOS RESPECTO A LA PRUEBA

() Valido	() Mejorar	() No valido

Lugar y fecha:

 Firma
 DNI

3.8 Procedimientos

Se realizó los siguientes procedimientos:

Una vez realizado la validación de los instrumentos

- a) Se solicitó la autorización de parte de la directora de la I.E.I N° 687- Aproxic
- b) Con el permiso de la docente de aula de 5 años del aula “Golondrinas”, la profesora Jeannette Ramos Ramírez.
- c) Se procedió a realizar el pre test mediante la observación y las fichas que se entregó a cada niño para que desarrolle dando inicio a la presente investigación.
- d) Posteriormente procedimos a ejecutar las experiencias de investigación con los indicadores que antes fueron validados.
- e) Se administró la guía de observación para realizar la estadística y tener los resultados de la variable dependiente.
- f) Finalmente se hizo el trabajo del gabinete, cumpliendo con el informe final de la investigación.

3.9 Tabulación y análisis de datos

Los resultados se organizaron teniendo en cuenta una escala Lickert, en los que se destaca una escala cualitativa, ponderada cuantitativamente como se detalla en la siguiente tabla.

Tabla 3

Escala para evaluar el fortalecimiento de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 5 años

ESCALA PARA EVALUAR EL FORTALECIMIENTO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS	
ESCALA	SÍMBOLO
DEFICIENTE	1
REGULAR	2
BUENO	3
MUY BUENO	4
EXCELENTE	5

3.10 Consideraciones éticas

La presente investigación es elaborada adecuadamente por las tesistas, quienes, con dedicación, entusiasmo, investigando en libros, revistas, internet y con la orientación de nuestro asesor y profesoras logramos culminar la investigación, dando confidencialidad y autenticidad que ha sido hecho y redactado por las tesistas.

CAPÍTULO IV. RESULTADO

4.1 Análisis descriptivo

Tabla 4

Resultado del Pre test

°	Z	NOMBRES	DIMENSIÓN 1					DIMENSIÓN 2					DIMENSIÓN 3					DIMENSIÓN 4					PROMEDIO DE ESCALAS	PROMEDIO TOTAL							
			AUTOCONOCIMIENTO					AUTOMOTIVACIÓN					AUTORREGULACIÓN					HABILIDADES SOCIALES													
			INDICADOR 1	INDICADOR 2	INDICADOR 3	INDICADOR 4	INDICADOR 4	TOTAL	Promedio D1	INDICADOR 6	INDICADOR 7	INDICADOR 8	INDICADOR 9	INDICADOR 10	TOTAL	Promedio D2	INDICADOR 11	INDICADOR 12	INDICADOR 13	INDICADOR 14	INDICADOR 15	TOTAL			Promedio D3	INDICADOR 16	INDICADOR 17	INDICADOR 18	INDICADOR 19	INDICADOR 20	TOTAL
1	X	3	2	3	3	2	13	3	3	2	3	2	3	13	3	2	3	3	2	2	12	2	2	3	3	3	2	13	3	8	13
2	X	3	1	2	3	3	12	2	2	3	2	2	3	12	2	2	3	3	3	2	13	3	2	3	2	2	3	12	2	8	12
3	X	2	1	3	3	3	12	2	3	3	3	2	2	13	3	3	3	2	3	2	13	3	2	3	2	2	2	11	2	8	12
4	X	3	2	3	2	3	13	3	3	3	2	2	3	13	3	2	3	3	3	2	13	3	2	2	2	3	3	12	2	8	13
5	X	2	1	3	3	3	12	2	3	3	2	3	3	14	3	2	3	2	3	2	12	2	2	3	2	3	2	12	2	8	13
6	X	3	2	3	3	2	13	3	3	3	2	2	3	13	3	2	2	3	3	2	12	2	2	3	3	3	3	14	3	8	13
7	X	3	1	2	3	3	12	2	3	2	2	2	3	12	2	2	3	2	3	2	12	2	2	3	2	2	3	12	2	8	12
8	X	2	1	2	3	3	11	2	3	2	2	3	3	13	3	2	2	3	3	2	12	2	2	3	2	2	3	12	2	8	12
9	X	3	1	3	3	3	13	3	3	3	2	3	3	14	3	2	3	3	3	2	13	3	2	3	2	2	2	11	2	9	13
10	X	2	1	2	3	3	11	2	3	3	2	2	3	13	3	2	2	2	3	2	11	2	2	3	2	2	3	12	2	8	12
11	X	2	2	3	3	3	13	3	3	3	2	2	3	13	3	3	3	3	2	14	3	2	3	2	3	2	12	2	9	13	
12	X	3	1	2	2	3	11	2	3	3	2	2	3	13	3	3	3	3	2	14	3	2	3	3	3	3	14	3	8	13	
13	X	1	1	2	2	2	8	2	2	2	2	3	3	12	2	3	2	2	3	2	12	2	2	1	2	2	2	9	2	7	10
14	X	3	2	3	2	3	13	3	3	3	2	3	2	13	3	2	3	3	3	2	13	3	2	3	2	3	2	12	2	8	13

15	X	2	1	3	2	3	11	2	3	3	2	3	3	14	3	2	3	2	3	2	12	2	2	2	3	3	2	12	2	8	12
16	X	2	1	3	3	3	12	2	3	2	2	3	3	13	3	3	3	3	2	14	3	2	3	2	3	3	13	3	8	13	
17	X	2	1	2	2	3	10	2	3	3	2	3	3	14	3	3	2	2	3	2	12	2	2	3	2	3	2	12	2	8	12
18	X	2	1	2	3	3	11	2	3	3	2	3	3	14	3	3	3	2	2	13	3	2	2	2	2	2	10	2	8	12	
19	X	3	1	3	2	3	12	2	3	3	2	3	3	14	3	3	2	3	3	2	13	3	2	3	2	3	2	12	2	8	13
20	X	3	2	2	2	3	12	2	3	3	2	2	3	13	3	3	3	3	2	14	3	2	2	3	2	2	11	2	8	13	
21	X	3	1	3	3	3	13	3	3	3	2	3	2	13	3	3	2	3	2	13	3	2	3	2	3	2	12	2	8	13	
22	X	2	2	3	3	3	13	3	3	3	2	2	3	13	3	2	3	2	3	2	12	2	2	3	3	3	2	13	3	8	13
23	X	2	1	2	2	3	10	2	2	3	2	3	3	13	3	2	3	2	3	2	12	2	2	3	2	2	3	12	2	8	12

Tabla 5

Resultado del Post test

N. °	NOMBRES	DIMENSIÓN 1						DIMENSIÓN 2						DIMENSIÓN 3						DIMENSIÓN 4						PROMEDIO DE ESCALAS	PROMEDIO TOTAL				
		AUTOCONOCIMIENTO						AUTOMOTIVACIÓN						AUTORREGULACIÓN						HABILIDADES SOCIALES											
		INDICADOR 1	INDICADOR 2	INDICADOR 3	INDICADOR 4	INDICADOR 5	TOTAL	Promedio D1	INDICADOR 6	INDICADOR 7	INDICADOR 8	INDICADOR 9	INDICADOR 10	TOTAL	Promedio D2	INDICADOR 11	INDICADOR 12	INDICADOR 13	INDICADOR 14	INDICADOR 15	TOTAL	Promedio D3	INDICADOR 16	INDICADOR 17	INDICADOR 18			INDICADOR 19	INDICADOR 20	TOTAL	Promedio D4
1	X	4	3	4	4	4	19	4	3	4	4	4	3	18	4	5	3	5	3	4	20	4	3	4	3	5	3	18	4	4	19
2	X	4	3	4	3	4	18	4	3	4	4	3	3	17	3	5	4	3	3	3	18	4	3	3	4	3	4	17	3	4	18
3	X	4	3	4	3	4	18	4	3	4	3	4	4	18	4	5	4	3	4	3	19	4	3	4	4	3	3	17	3	4	18
4	X	4	3	4	4	4	19	4	3	5	3	3	4	18	4	3	3	3	5	3	17	3	3	5	3	4	4	19	4	4	18
5	X	4	3	4	3	5	19	4	3	3	4	4	3	17	3	5	3	3	4	3	18	4	3	4	3	5	3	18	4	4	18
6	X	4	4	4	4	4	20	4	4	3	3	4	4	18	4	3	4	3	5	3	18	4	4	4	3	3	4	18	4	4	19
7	X	4	3	3	3	4	17	3	3	5	4	3	3	18	4	5	3	3	4	4	19	4	3	4	4	5	4	20	4	4	19

8	X	4	4	4	4	3	19	4	4	3	4	4	3	18	4	4	3	4	4	3	18	4	3	4	4	5	4	20	4	4	19
9	X	4	4	4	4	4	20	4	3	4	4	3	3	17	3	5	4	3	4	5	21	4	3	3	5	3	4	18	4	4	19
10	X	4	3	3	4	3	17	3	3	4	3	3	3	16	3	3	3	4	3	3	16	3	3	4	3	4	4	18	4	3	17
11	X	4	3	4	5	4	20	4	3	3	4	4	4	18	4	4	4	3	4	5	20	4	3	4	4	5	4	20	4	4	20
12	X	4	4	4	4	4	20	4	4	3	4	5	4	20	4	4	5	3	4	3	19	4	3	4	4	4	4	19	4	4	20
13	X	3	3	3	3	4	16	3	3	3	4	5	4	19	4	4	4	3	4	4	19	4	3	3	3	4	3	16	3	4	18
14	X	4	4	4	4	4	20	4	4	4	3	4	4	19	4	3	4	4	4	3	18	4	4	4	3	3	4	18	4	4	19
15	X	4	4	5	3	4	20	4	3	3	4	4	3	17	3	3	3	4	4	4	18	4	3	4	3	4	5	19	4	4	19
16	X	4	3	4	4	3	18	4	3	4	4	3	4	18	4	3	3	3	4	4	17	3	3	3	4	3	4	17	3	4	18
17	X	3	3	4	4	4	18	4	3	3	3	3	4	16	3	4	5	3	3	4	19	4	3	4	3	5	3	18	4	4	18
18	X	3	3	3	3	3	15	3	4	4	3	3	4	18	4	4	4	3	4	5	20	4	3	3	4	5	3	18	4	4	18
19	X	4	3	3	3	4	17	3	3	3	4	4	4	18	4	4	4	3	4	5	20	4	3	4	4	5	4	20	4	4	19
20	X	3	4	4	4	4	19	4	3	4	3	3	3	16	3	4	4	3	4	5	20	4	3	4	3	5	3	18	4	4	18
21	X	4	4	4	4	4	20	4	3	3	4	4	4	18	4	4	3	3	4	3	17	3	3	3	4	3	5	18	4	4	18
22	X	4	4	4	4	4	20	4	3	3	3	4	4	17	3	4	5	3	3	3	18	4	3	4	4	3	3	17	3	4	18
23	X	3	3	3	3	3	15	3	3	3	4	3	3	16	3	3	3	3	4	3	16	3	3	3	3	4	3	16	3	3	16

Tabla 6

Resultados sobre el fortalecimiento del autoconocimiento de la inteligencia emocional en los estudiantes según el pre test y post test

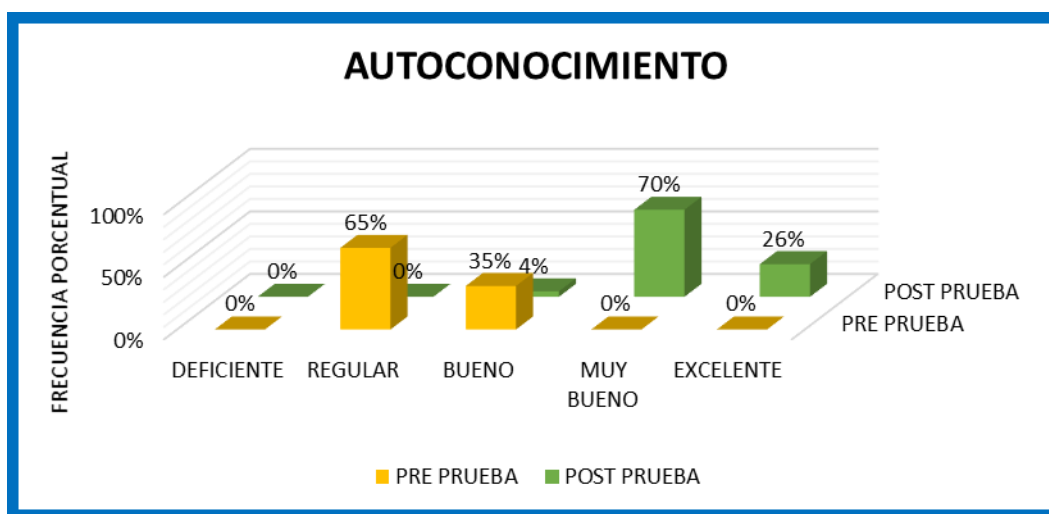
RESULTADOS DE LA PRE PRUEBA Y POST PRUEBA					
AUTOCONOCIMIENTO					
SÍMBOLO DE VALORACIÓN	ESCALA DE VALORACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
1	DEFICIENTE	0	0%	0	0%
2	REGULAR	15	65%	0	0%
3	BUENO	8	35%	1	4%
4	MUY BUENO	0	0%	16	70%
5	EXCELENTE	0	0%	6	26%
TOTAL		23	100%	23	100%

Fuente: pre test y post test

Elaboración: tesistas

Figura 1

Resultados sobre el fortalecimiento del autoconocimiento de la inteligencia emocional de los estudiantes según el pre test y post test.



Fuente: pre test y post test

Elaboración: tesistas

INTERPRETACIÓN:

La tabla y el gráfico proporcionado muestran resultados pre test y post test sobre el fortalecimiento de la inteligencia emocional a la dimensión autoconocimiento.

En el pre test se tiene como resultado final que el 65% de estudiantes se encuentra en la escala regular y un 35 % de estudiantes se encuentran en la escala bueno, no alcanzaron a un resultado de muy bueno y menos aún excelente como resultado final.

En el post test después de la aplicación de las actividades lúdicas en un determinado tiempo se obtuvo que un 4% de estudiantes se encuentran en la escala bueno, por otro lado, un 70% de estudiantes se encuentran en la escala de muy bueno y el 26% de estudiantes se encuentra en la escala excelente.

Los resultados finales nos muestran que con las actividades lúdicas se mejoró la inteligencia emocional durante las actividades desarrolladas.

Tabla 7

Resultados sobre el fortalecimiento de la automotivación de la inteligencia emocional en los estudiantes según el pre test y post test.

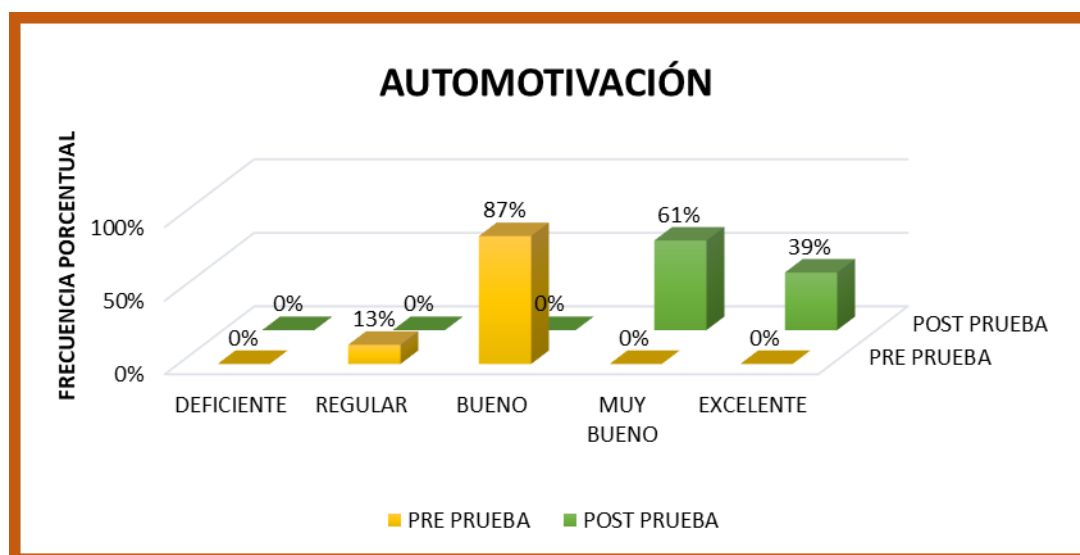
RESULTADOS DE LA PRE PRUEBA Y POST PRUEBA					
AUTOMOTIVACIÓN					
SÍMBOLO DE VALORACIÓN	ESCALA DE VALORACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
1	DEFICIENTE	0	0%	0	0%
2	REGULAR	3	13%	0	0%
3	BUENO	20	87%	0	0%
4	MUY BUENO	0	0%	14	61%
5	EXCELENTE	0	0%	9	39%
TOTAL		23	100%	23	100%

Fuente: pre test y post test

Elaboración: tesistas

Figura 2

Resultados sobre el fortalecimiento de la automotivación de la inteligencia emocional en los estudiantes según el pre test y post test



Fuente: pre test y post test

Elaboración: tesistas

INTERPRETACIÓN:

La tabla y el gráfico proporcionado muestran resultados del pre test y post test sobre el fortalecimiento de la inteligencia emocional a la dimensión automotivación.

En el pre test se tiene como resultado final que el 13% de estudiantes se encuentra en la escala regular y un 87 % de estudiantes se encuentran en la escala bueno, no alcanzaron a un resultado de muy bueno y menos aún excelente como resultado final.

En el post test después de la aplicación de las actividades lúdicas en un determinado tiempo se obtuvo que un 61 % de estudiantes se encuentran en la escala muy bueno y un 39% de estudiantes se encuentran en la escala excelente.

Los resultados finales nos muestran que con las actividades lúdicas se mejoró la automotivación en los estudiantes.

Tabla 8

Resultados sobre el fortalecimiento de la autorregulación de la inteligencia emocional en los estudiantes según el pre test y post test.

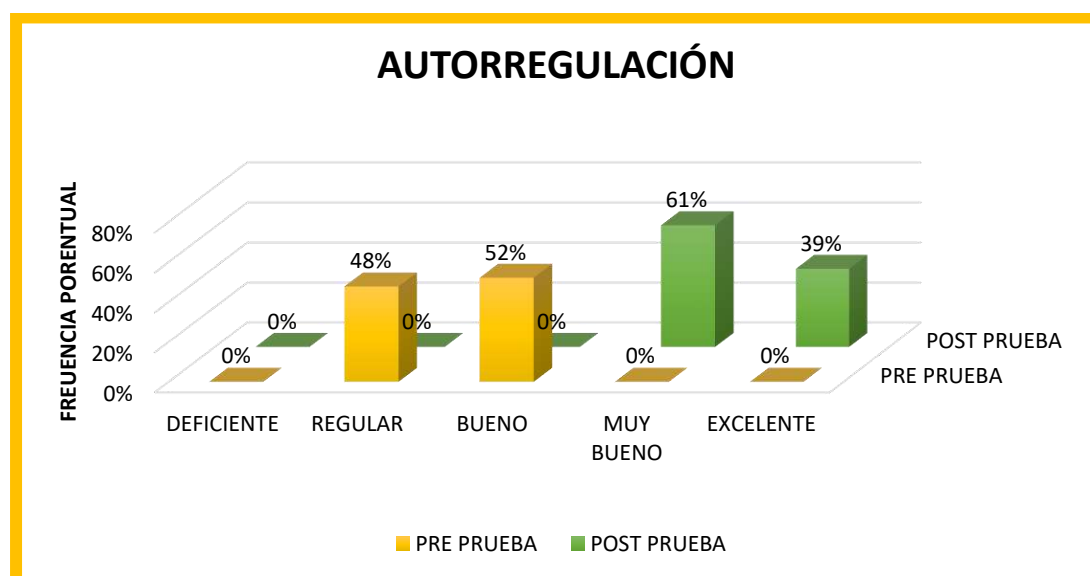
RESULTADOS DE LA PRE PRUEBA Y POST PRUEBA					
AUTORREGULACIÓN					
SÍMBOLO DE VALORACIÓN	ESCALA DE VALORACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
1	DEFICIENTE	0	0%	0	0%
2	REGULAR	11	48%	0	0%
3	BUENO	12	52%	0	0%
4	MUY BUENO	0	0%	14	61%
5	EXCELENTE	0	0%	9	39%
TOTAL		23	100%	23	100%

Fuente: pre test y post test

Elaboración: tesistas

Figura 3

Resultados sobre el fortalecimiento de la autorregulación de la inteligencia emocional en los estudiantes según el pre test y post test.



Fuente: pre test y post test

Elaboración: tesistas

INTERPRETACIÓN:

La tabla y gráfico proporcionado muestran resultados del pre test y post test sobre la inteligencia emocional respecto a la dimensión autorregulación:

En el pre test el resultado final que nos arrojaron la gráfica es; 48% de estudiantes se encuentran en la escala regular, un 52% de estudiantes se encuentran en la escala bueno eso quiere decir que los niños están con e.

En el post test que es después de la aplicación de actividades lúdicas durante un tiempo determinado se obtuvo un resultado final de un 61 % de estudiantes se encuentran en la escala muy bueno y un 39% de estudiantes se encuentran en la escala excelente.

Comparando estos dos gráficos se concluye que durante la aplicación de actividades lúdicas se logró que los niños mejoren en la dimensión de autorregulación.

Tabla 9

Resultados sobre el fortalecimiento de las habilidades sociales de la inteligencia emocional en los estudiantes según el pre test y post test.

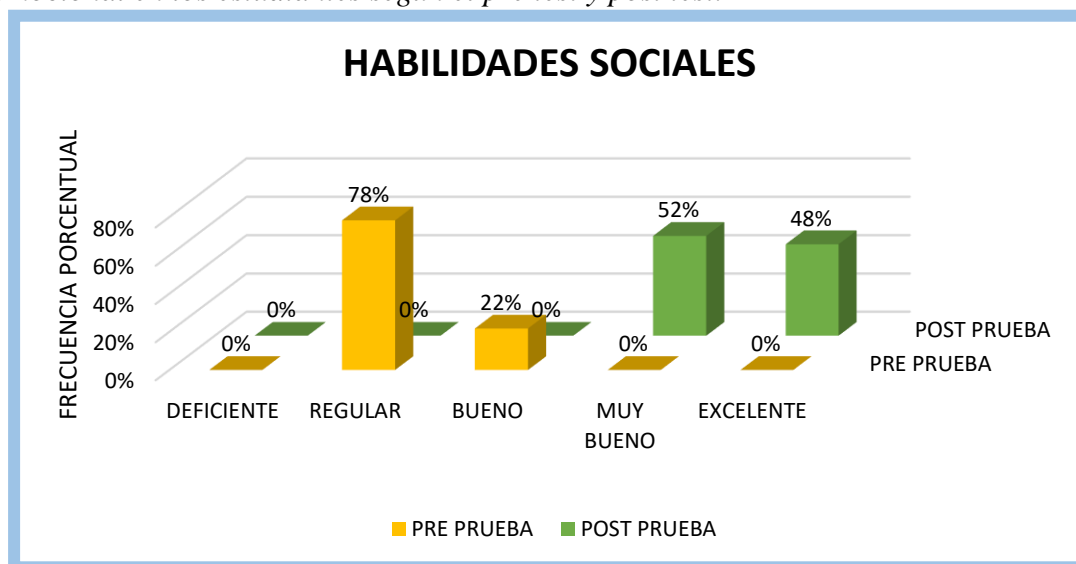
RESULTADOS DE LA PRE PRUEBA Y POST PRUEBA					
HABILIDADES SOCIALES					
SÍMBOLO DE VALORACIÓN	ESCALA DE VALORACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		fi	%	fi	%
1	DEFICIENTE	0	0%	0	0%
2	REGULAR	18	78%	0	0%
3	BUENO	5	22%	0	0%
4	MUY BUENO	0	0%	12	52%
5	EXCELENTE	0	0%	11	48%
TOTAL		23	100%	23	100%

Fuente: pre test y post test

Elaboración: tesistas

Figura 4

Resultados sobre el fortalecimiento de las habilidades sociales de la inteligencia emocional en los estudiantes según el pre test y post test.



Fuente: pre test y post test

Elaboración: tesistas

INTERPRETACIÓN:

La tabla y gráfico proporcionado muestran resultados del pre test y post test sobre la inteligencia emocional a la dimensión habilidades sociales.

En el pre test se observa como resultado final que un 78% de estudiantes se encuentran en la escala regular, un 22% de estudiantes se encuentran en la escala de bueno, no se evidencia que los estudiantes lograron la escala de muy bueno y tampoco excelente.

En el post test nos muestra resultados después de la aplicación de actividades lúdicas se tienen como resultado final. Que 52% de estudiantes se ubican en la escala muy bueno, un 48% de estudiantes en la escala de excelente.

Los resultados finales nos muestran que, si hubo mejora durante el tiempo de aplicación de las actividades lúdicas, en las habilidades sociales.

4.2 Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis

En esta secuencia se presenta la prueba de las hipótesis: general y específicas; los mismos que corresponden a una prueba paramétrica por las características de los datos; siendo este resultado de la prueba de normalidad.

A. Formulación de las hipótesis nula y alternativa

H0: Las actividades lúdicas no fortalecen en la inteligencia emocional a los niños de la Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 687 Aprox - Pillco Marca, Huánuco-2022.

$$H0: \mu \text{ post} \leq \mu \text{ pre}$$

H1: Las actividades lúdicas fortalecen en la inteligencia emocional a los niños de la Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 687 Aprox - Pillco Marca, Huánuco-2022.

$$H1: \mu \text{ post} > \mu \text{ pre}$$

Donde:

H0: Hipótesis Nula

H1: Hipótesis Alternativa

a) Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

Cuando la hipótesis alternativa indica que la prueba es unilateral con cola a la derecha, porque se trata de verificar solo una probabilidad.

$$\mu \text{ post} > \mu \text{ pre} \text{ o } \mu \text{ post} - \mu \text{ pre} > 0$$

b) Determinación del nivel de significancia de la prueba

Considerando que el nivel de significancia es de 5%, con lo que estamos aceptando la probabilidad de 0.05 que pueda ocurrir que se rechace Ho a pesar de salir verdadera.

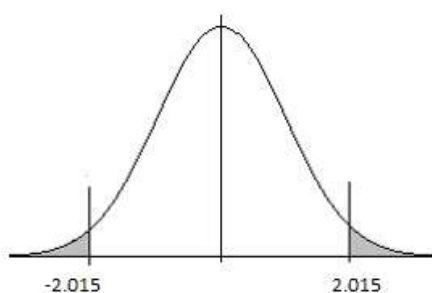
c) Distribución aplicable para la prueba

La distribución de probabilidades adecuada para la prueba es la distribución de diferencia entre dos proporciones muestrales, ya que las hipótesis se han formulado

con dos medias muestrales. Además, como $n < 23$ (muestra pequeña), propiedad que permite usar la prueba propuesta. Según Martínez Bernardino, en su texto “Estadística y Muestreo”

d) Cuadro de la prueba

PRUEBA T DE STUDENT		
ACTIVIDADES LUDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL		
	<i>PRE PRUEBA</i>	<i>POST PRUEBA</i>
Media	2.475217391	4.12173913
Varianza	0.015307905	0.136096838
Observaciones	23	23
Varianza agrupada	0.075702372	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	44	
Estadístico t	-20.2937192	
P(T<=t) una cola	2.88366E-24	
Valor crítico de t (una cola)	1.680229977	
P(T<=t) dos colas	5.76733E-24	
Valor crítico de t (dos colas)	2.015367574	



En el cuadro siguiente, la zona ubicada a la izquierda del valor crítico $t_c = -2.015$ es la zona de aceptación, y hacia la derecha es la zona de rechazo $t_c = 2.015$.

a) Cálculo estadístico de la prueba: $t = -20.29$

b) Toma de decisiones

El valor de $t = 2.015$ en el cuadro, se ubica a la derecha de $t_c = 2.015$ que es la zona de rechazo, por lo tanto, descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; es decir, las actividades lúdicas fortalecen en la inteligencia emocional de los niños y niñas de la Institución Educativa N°687 - Arovic”.

Prueba de hipótesis

En esta secuencia se presenta la prueba de las hipótesis: general y específicas; los mismos que corresponden a una prueba paramétrica por las características de los datos; siendo este resultado de la prueba de normalidad.

A. Formulación de las hipótesis nula y alternativa

H0: Las actividades lúdicas no tienen un efecto significativo en el fortalecimiento de autoconocimiento nivel inicial de la Institución Educativa N° 687 Arovic - Pillco Marca, Huánuco-2022.

$$H_0: \mu_{\text{post}} \leq \mu_{\text{pre}}$$

H1: Las actividades lúdicas tienen un efecto significativo en el fortalecimiento de autoconocimiento nivel inicial de la Institución Educativa N° 687 Arovic - Pillco Marca, Huánuco-2022.

$$H_1: \mu_{\text{post}} > \mu_{\text{pre}}$$

Donde:

H0: Hipótesis Nula

H1: Hipótesis Alternativa

a) Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

Cuando la hipótesis alternativa indica que la prueba es unilateral con cola a la derecha, porque se trata de verificar solo una probabilidad.

$$\mu_{\text{post}} > \mu_{\text{pre}} \text{ o } \mu_{\text{post}} - \mu_{\text{pre}} > 0$$

b) Determinación del nivel de significancia de la prueba

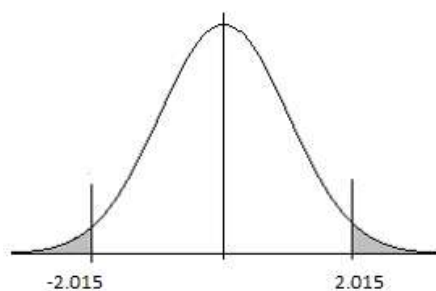
Considerando que el nivel de significancia es de 5%, con lo que estamos aceptando la probabilidad de 0.05 que pueda ocurrir que se rechace H_0 a pesar de salir verdadera.

c) Distribución aplicable para la prueba

La distribución de probabilidades adecuada para la prueba es la distribución de diferencia entre dos proporciones muestrales, ya que las hipótesis se han formulado con dos medias muestrales. Además, como $n < 23$ (muestra pequeña), propiedad que permite usar la prueba propuesta. Según Martínez Bernardino, en su texto “Estadística y Muestreo”.

d) Cuadro de la prueba

PRUEBA T DE STUDENT		
ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL		
	<i>PRE PRUEBA</i>	<i>POST PRUEBA</i>
Media	2.475217391	4.12173913
Varianza	0.015307905	0.136096838
Observaciones	23	23
Varianza agrupada	0.075702372	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	44	
Estadístico t	-20.2937192	
P($T \leq t$) una cola	2.88366E-24	
2 Valor crítico de t (una cola)	1.680229977	
P($T \leq t$) dos colas	5.76733E-24	
Valor crítico de t (dos colas)	2.015367574	



En el cuadro siguiente, la zona ubicada a la izquierda del valor crítico $t_c = -2.015$ es la zona de aceptación, y hacia la derecha es la zona de rechazo $t_c = 2.015$.

- a) Cálculo estadístico de la prueba: $t = -20.29$
- b) Toma de decisiones

El valor de $t = 20.29$ en el cuadro, se ubica a la derecha de $t_c = 2.015$ que es la zona de rechazo, por lo tanto, descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; es decir, las actividades lúdicas tienen un efecto significativo en el fortalecimiento de autoconocimiento Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 687 Arovic - Pillco Marca, Huánuco.

Prueba de hipótesis

En esta secuencia se presenta la prueba de las hipótesis: general y específicas; los mismos que corresponden a una prueba paramétrica por las características de los datos; siendo este resultado de la prueba de normalidad.

A. Formulación de las hipótesis nula y alternativa

H_0 : Las actividades lúdicas no tienen un efecto significativo en el fortalecimiento de automotivación Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 687 Arovic - Pillco Marca, Huánuco-2022.

$$H_0: \mu_{\text{post}} \leq \mu_{\text{pre}}$$

H1: Las actividades lúdicas tienen un efecto significativo en el fortalecimiento de automotivación Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 687 Arovic - Pillco Marca, Huánuco-2022.

$$H1: \mu \text{ post} > \mu \text{ pre}$$

Donde:

H0: Hipótesis Nula

H1: Hipótesis Alternativa

- a) Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

Cuando la hipótesis alternativa indica que la prueba es unilateral con cola a la derecha, porque se trata de verificar solo una probabilidad.

$$\mu \text{ post} > \mu \text{ pre} \text{ o } \mu \text{ post} - \mu \text{ pre} > 0$$

- b) Determinación del nivel de significancia de la prueba

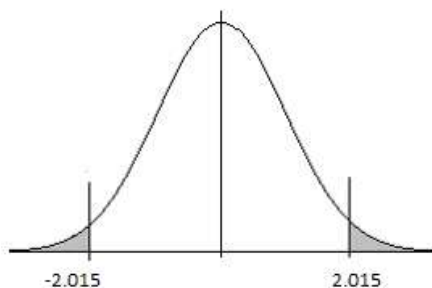
Considerando que el nivel de significancia es de 5%, con lo que estamos aceptando la probabilidad de 0.05 que pueda ocurrir que se rechace Ho a pesar de salir verdadera.

- c) Distribución aplicable para la prueba

La distribución de probabilidades adecuada para la prueba es la distribución de diferencia entre dos proporciones muestrales, ya que las hipótesis se han formulado con dos medias muestrales. Además, como $n < 23$ (muestra pequeña), propiedad que permite usar la prueba propuesta. Según Martínez Bernardino, en su texto “Estadística y Muestreo”

- d) Cuadro de la prueba

PRUEBA T DE STUDEN		
ACTIVIDADES LUDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL		
	<i>PRE PRUEBA</i>	<i>POST PRUEBA</i>
Media	2.622608696	3.904347826
Varianza	0.016120158	0.214071146
Observaciones	23	23
Varianza agrupada	0.115095652	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	44	
Estadístico t	-12.81206414	
P(T<=t) una cola	9.49537E-17	
Valor crítico de t (una cola)	1.680229977	
P(T<=t) dos colas	1.89907E-16	
Valor crítico de t (dos colas)	2.015367574	



En el cuadro siguiente, la zona ubicada a la izquierda del valor crítico $t_c = -2.015$ es la zona de aceptación, y hacia la derecha es la zona de rechazo $t_c = 2.015$.

- a) Cálculo estadístico de la prueba: $t = -12.81$
- b) Toma de decisiones

El valor de $t = -12.81$ en el cuadro, se ubica a la izquierda de $t_c = -2.015$ que es la zona de aceptación, por lo tanto, descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis

alterna; es decir, las actividades lúdicas fortalecen en la inteligencia emocional de los niños y niñas de la Institución Educativa N°687 - Arovic”.

Prueba de hipótesis

En esta secuencia se presenta la prueba de las hipótesis: general y específicas; los mismos que corresponden a una prueba paramétrica por las características de los datos; siendo este resultado de la prueba de normalidad.

A. Formulación de las hipótesis nula y alternativa

H0: Las actividades lúdicas no tienen un efecto significativo en el fortalecimiento de la autorregulación nivel inicial de la Institución Educativa N° 687 Arovic - Pillco Marca, Huánuco-2022.

$$H_0: \mu_{\text{post}} \leq \mu_{\text{pre}}$$

H1: Las actividades lúdicas tienen un efecto significativo en el fortalecimiento de la autorregulación nivel inicial de la Institución Educativa N° 687 Arovic - Pillco Marca, Huánuco-2022.

$$H_1: \mu_{\text{post}} > \mu_{\text{pre}}$$

Donde:

H0: Hipótesis Nula

H1: Hipótesis Alternativa

a) Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

Cuando la hipótesis alternativa indica que la prueba es unilateral con cola a la derecha, porque se trata de verificar solo una probabilidad.

$$\mu_{\text{post}} > \mu_{\text{pre}} \text{ o } \mu_{\text{post}} - \mu_{\text{pre}} > 0$$

b) Determinación del nivel de significancia de la prueba

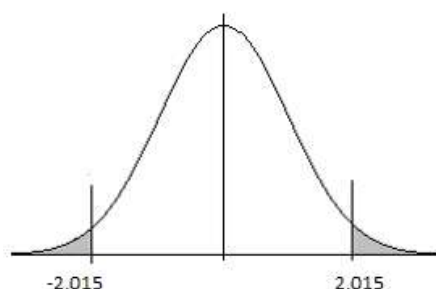
Considerando que el nivel de significancia es de 5%, con lo que estamos aceptando la probabilidad de 0.05 que pueda ocurrir que se rechace H_0 a pesar de salir verdadera.

c) Distribución aplicable para la prueba

La distribución de probabilidades adecuada para la prueba es la distribución de diferencia entre dos proporciones muestrales, ya que las hipótesis se han formulado con dos medias muestrales. Además, como $n < 23$ (muestra pequeña), propiedad que permite usar la prueba propuesta. Según Martínez Bernardino, en su texto “Estadística y Muestreo”.

d) Cuadro de la prueba

PRUEBA T DE STUDEN		
ACTIVIDADES LUDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL		
	<i>PRE PRUEBA</i>	<i>POST PRUEBA</i>
Media	2.530434783	4.234782609
Varianza	0.027667984	0.187826087
Observaciones	23	23
Varianza agrupada	0.107747036	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	44	
Estadístico t	-17.60777525	
P(T<=t) una cola	7.60642E-22	
Valor crítico de t (una cola)	1.680229977	
P(T<=t) dos colas	1.52128E-21	
Valor crítico de t (dos colas)	2.015367574	



En el cuadro siguiente, la zona ubicada a la izquierda del valor crítico $t_c = -2.015$ es la zona de aceptación, y hacia la derecha es la zona de rechazo $t_c = 2.015$.

- a) Cálculo estadístico de la prueba: $t = -17.60$
- b) Toma de decisiones

El valor de $t = 2.015$ en el cuadro, se ubica a la derecha de $t_c = 2.015$ que es la zona de rechazo, por lo tanto, descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; es decir, las actividades lúdicas fortalecen en la inteligencia emocional de los niños y niñas de la Institución Educativa N°687 - Arovic”.

Prueba de hipótesis

En esta secuencia se presenta la prueba de las hipótesis: general y específicas; los mismos que corresponden a una prueba paramétrica por las características de los datos; siendo este resultado de la prueba de normalidad.

A. Formulación de las hipótesis nula y alternativa

H_0 : Las actividades lúdicas tienen un efecto significativo en el fortalecimiento de las habilidades sociales Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 687 Arovic - Pillco Marca, Huánuco-2022.

$$H_0: \mu_{\text{post}} \leq \mu_{\text{pre}}$$

H1: Las actividades lúdicas no tienen un efecto significativo en el fortalecimiento de las habilidades sociales Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 687 Aprox - Pillco Marca, Huánuco-2022.

$$H1: \mu \text{ post} > \mu \text{ pre}$$

Donde:

H0: Hipótesis Nula

H1: Hipótesis Alternativa

a) Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

Cuando la hipótesis alternativa indica que la prueba es unilateral con cola a la derecha, porque se trata de verificar solo una probabilidad.

$$\mu \text{ post} > \mu \text{ pre} \text{ o } \mu \text{ post} - \mu \text{ pre} > 0$$

b) Determinación del nivel de significancia de la prueba

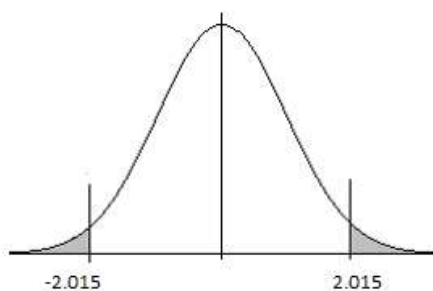
Considerando que el nivel de significancia es de 5%, con lo que estamos aceptando la probabilidad de 0.05 que pueda ocurrir que se rechace Ho a pesar de salir verdadera.

c) Distribución aplicable para la prueba

La distribución de probabilidades adecuada para la prueba es la distribución de diferencia entre dos proporciones muestrales, ya que las hipótesis se han formulado con dos medias muestrales. Además, como $n < 23$ (muestra pequeña), propiedad que permite usar la prueba propuesta. Según Martínez Bernardino, en su texto “Estadística y Muestreo”.

d) Cuadro de la prueba

PRUEBA T DE STUDEN		
ACTIVIDADES LUDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL		
	PRE PRUEBA	POST PRUEBA
Media	2.391304348	4.347826087
Varianza	0.049011858	0.168063241
Observaciones	23	23
Varianza agrupada	0.108537549	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	44	
Estadístico t	-20.13926386	
P(T<=t) una cola	3.90892E-24	
Valor crítico de t (una cola)	1.680229977	
P(T<=t) dos colas	7.81783E-24	
Valor crítico de t (dos colas)	2.015367574	



En el cuadro siguiente, la zona ubicada a la izquierda del valor crítico $t_c = -2.015$ es la zona de aceptación, y hacia la derecha es la zona de rechazo $t_c = 2.015$.

- Cálculo estadístico de la prueba: $t = -17.60$
- Toma de decisiones

El valor de $t = -17.60$ en el cuadro, se ubica a la izquierda de $t_c = -2.015$ que es la zona de aceptación, por lo tanto, descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; es decir, las actividades lúdicas tienen un efecto significativo en el fortalecimiento de las habilidades sociales nivel inicial de la Institución Educativa N° 687 Aproxic - Pillco Marca, Huánuco-2022.

CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

La investigación realizada muestra resultados significativos respecto a la aplicación de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la inteligencia emocional Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 687 Aprox - Pillco Marca, Huánuco-2022.

La investigación se estimó que las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la inteligencia emocional fue un tema desconocido para la docente de aula por lo que los niños tenían dificultades para socializarse, expresar sus emociones con los demás, por lo que se propuso dicha investigación lo cual favoreció en el desarrollo de la inteligencia emocional.

Discusión de resultados respecto a la hipótesis:

La hipótesis desde el inicio de la investigación pretende confirmar que las actividades lúdicas fortalecen la inteligencia emocional Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 687 Aprox - Pillco Marca, Huánuco-2022.

Las actividades lúdicas favorecen significativamente a todas las dimensiones de la variable dependiente es decir la inteligencia emocional; obteniendo resultados favorables; contrastándose con la prueba de hipótesis realizada. La distribución t de Student permitió encontrar el valor de 15,37 que es mayor que el valor crítico de 1,7 lo cual señala el rechazo de la hipótesis nula y se comprueba que en las dimensiones de la inteligencia emocional evidenciadas en el post -test es mayor que en el pre -test, por ende se afirma las actividades lúdicas favorecen significativamente en el desarrollo del autoconocimiento, automotivación, autorregulación y habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Institución Educativa N° 687 Aprox - Pillco Marca, Huánuco-2022.

CONCLUSIONES

En la presente investigación: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°687 APROVIC, HUÁNUCO – 2022, se llegó a las siguientes conclusiones.

- Se comprobó que las actividades lúdicas fortalecen significativamente en los niños de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco – 2022.

-Las actividades lúdicas tienen un efecto significativo a la dimensión de autoconocimiento en los niños de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022.

-Las actividades lúdicas tienen un efecto significativo a la dimensión de Automotivación en los niños de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022.

-Las actividades lúdicas tienen un efecto significativo a la dimensión de autorregulación en los niños de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022.

-Las actividades lúdicas tienen un efecto significativo a la dimensión de habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022.

RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS

Luego de realizar las conclusiones, planteamos las siguientes sugerencias:

- Como maestros debemos mejorar para fortalecer el aprendizaje de los niños de educación inicial, ya que nuestro trabajo es guiar y orientar, si queremos que nuestra educación tenga mejores resultados en las evaluaciones nacionales, debemos, como maestras de este nivel fortalecer los aprendizajes, ya que es esta la etapa, la base fundamental de la formación de nuestros niños.
- A los docentes de aula organicen actividades de aprendizaje con muchos retos y dinámica para los niños, sin necesidad de dar todo fácil o en la mano con la excusa de que “son pequeños y no van a poder” “se van a pelear, mejor entregamos los materiales a cada uno” “ellos no saben cómo hacerlo” siendo comentarios negativos que como maestros están demostrando la enseñanza tradicional y subestimado las habilidades de los niños, por cuanto debemos de informarnos y actualizarnos en las estrategias a usar para hacer cada actividad más divertida que genere entusiasmo en el aprendizaje de nuestros niños.
- Asimismo, también cabe mencionar y sugerir que como maestras es muy importante dar énfasis al comportamiento y desenvolvimiento de los niños, de esa manera poder ayudarlos y contribuir con su aprendizaje ya que el estado emocional influye mucho en el aprendizaje de cada uno de ellos
- Que, como padres de familia, uno de los factores importantes en este aspecto, permitir que sus hijos sean cada vez más independientes y no ser demasiado sobre protectores siendo esto un factor que no permite al niño valerse por sí mismo y siempre dependerá de alguien más para realizar cualquier actividad y toma de decisiones generando en los niños temor e inseguridad.
- Directores de los centros educativos, poner más atención sobre las actividades de aprendizaje que realizan las docentes dentro del aula de clase ya que en algunos casos solo presentan sus unidades o proyectos de aprendizaje para que estos sean solo sellados y firmados mas no ejecutados de forma adecuada, dejando de lado la enseñanza, por ende, el aprendizaje de los niños, sin importarles la persona que estamos formando para la vida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abarca, N. (2021). Autoconocimiento: ¿Qué es, para que sirve y cómo desarrollarlo? *La clase ejecutiva*.
- Alexaivy, T. L. (2019). Las emociones: Epistemología, filosofía y educación. *Scielo*, 1(2), 114-189. https://doi.org/http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-85632018000100047
- Almora, I., & Quispe, E. (2019). *Los Juegos Lúdicos Como Estrategia Pedagógica En El Aprendizaje De Los Niños De La Institución Educativa Inicial Innova Schools*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio digital UNH. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/8137dd25-0741-46e3-be61-1265d8471ea3>.
- Ana. (13 de marzo de 2020). *Ana la pedagoga*. <https://www.analapedagoga.com/definicion-de-emocion-segun-autores/>
- Andres, T. (9 de mayo de 2017). *Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista*. [https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#:~:text=Para%20Piaget%20el%20juego%20se,1973%2C%202%20%20C2%BA%20reimpresi%C3%B3n.\)](https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#:~:text=Para%20Piaget%20el%20juego%20se,1973%2C%202%20%20C2%BA%20reimpresi%C3%B3n.))
- Arias, M., & Calumani, L. (2021). *Talleres de cromoterapia para el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio digital UNAP. <https://tesis.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/17165>.
- Bello, E. (12 de noviembre de 2021). *¿Qué es la inteligencia emocional según Daniel Goleman?* <https://www.iberdrola.com/talento/que-es-inteligencia-emocional#:~:text=Para%20Goleman%2C%20la%20inteligencia%20emocional,de%20manejar%20adecuadamente%20las%20relaciones.>
- Bembibre, C. (8 de abril de 2009). *Definición de Materiales*. Definición de Materiales: <https://www.definicionabc.com/general/materiales.php>

- Calvo, B. (21 de Julio de 2020). *Juegos para niños al aire libre*. Juegos para niños al aire libre: <https://www.mundodeportivo.com/uncomo/ocio/articulo/juegos-para-ninos-al-aire-libre-50662.html>
- Candela Borja, Y. (2016). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Dialnet*, 5(3), 78-86. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8270398>
- Chimbo, E. (14 de marzo de 2011). *Estrategias lúdicas*. Estrategias lúdicas: <https://1library.co/article/las-estrategias-1%C3%BAlicas-definici%C3%B3n-marco-teorico.zxn325vq>
- Cumpa, E. (2019). *Juegos afectivos para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de una institución educativa*. [Tesis de posgrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio digital USAT. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3161>.
- Durán, M. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños y niñas de 4 y 5 años en la unidad educativa Vicente Solano*. [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio digital UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20216/1/UPS-CT009104.pdf>.
- Federación de enseñanza. (16 de noviembre de 2011). *Inteligencia Emocional*. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/inteligencia-emocional/#:~:text=Cuando%20hablamos%20de%20inteligencia%20emocional,superar%20desaf%C3%ADos%20y%20aminorar%20conflictos>.
- Fernández, M. (2020). Las actividades de enseñanza-aprendizaje. *UNI Militar*, 8(13), 45-68. <https://doi.org/https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/ravi/article/view/4260/4307>
- Gamarra, C. G. (11 de Octubre de 2022). *Essalud*. Essalud: <http://noticias.essalud.gob.pe/?inno-noticia=dia-mundial-de-la-salud-mental-essalud-huanuco-realiza-caminata-con-equipo-de-psicologia-y-estudiantes>
- García, H. (2022). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en educación inicial*. La tesis ha sido desarrollada para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación en la Especialidad de Educación Inicial. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional

- de Piura]. Repositorio digital UNP.
<https://repositorio.unp.edu.pe/handle/20.500.12676/3319>.
- Garrido, V. (24 de Abril de 2017). *Ocho factores para planificar actividades lúdicas*.
https://www.observatoriodeljuego.cl/wp-content/uploads/2018/05/8-Factores-para-planificar-actividades-ludicas_-Gu%C3%ADa-para-la-Reflexi%C3%B3n-Docente..pdf
- GOBIERNO REGIONAL DE HUÁNUCO. (8 de Octubre de 2022). *Portal de Diresa Huánuco*. <https://www.diresahuanuco.gob.pe/portal/nota2022/nota22-07.htm>
- Goleman, D. (1998). *definiciones de inteligencia emocional*. Mc Graw .
- Gómez Rodríguez, T. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica*. Ediciones Akal.
- Gomez, T. (2015). *La actividad lúdica para fortalecer*. Publicaciones Alba.
- Howard, G. (2009). *Inteligencia Múltiples*. Ediciones Alba.
- Jiménez. (18 de abril de 2002). *Definición de Lúdica*.
<https://www.significados.com/ludico/>
- Jiménez, A. J. (2018). *Inteligencia emocional*. Publicaciones Akal.
- Joya, D. (2019). *Estrategias Lúdicas Para El Fomento Del Manejo De Las Emociones En Niños De 3 A 5 Años De Los Grados Pre Jardín Y Jardín*. [Tesis de pregrado, Universidad Vigilada de Educación]. Repositorio digital UNAB.
<https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/11809>.
- Lang, P. (2021). *Teoría de las emociones*. Ediciones Anagrama.
- MINSA. (6 de octubre de 2022). *Andina*. <https://andina.pe/agencia/noticia-minsa-1-cada-3-ninos-o-adolescentes-estaria-riesgo-un-problema-salud-mental-866244.aspx>
- Mistral, G. (7 de Octubre de 2018). *Humanium*. <https://www.humanium.org/es/el-bienestar-mental-de-los-ninos/>
- Montalvo, A. (2021). *Actividades lúdicas basadas en la aplicación de recursos recreativos para mejorar los patrones de comportamiento de los niños y niñas de primero de básica, en la Unidad Educativa Particular San Francisco de Sales*. [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio digital UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20115/4/UPS-CT009041.pdf>.

- Moyolema Casa, C. (2015). Las actividades lúdicas. En C. A. Moyolema Casa, *Las actividades lúdicas presentes en el pensamiento* (pág. 92). Ediciones Anagrama.
- Naranjo, L. C. (2016). La función de la inteligencia emocional en los procesos pedagógicos y la construcción de la comunicación.
- Niño Villamizar, M. C., Ramírez Bueno, C. H., & Rangel Hernández, L. P. (2021). *Fortalecimiento de la inteligencia emocional en niños y niñas de 3 a 6 años mediante*. Bucaramanga: Alba.
- Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales*. [Tesis de posgrado, Universidad Andina Simón Bolívar]. Repositorio digital UASB. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>.
- Perez, A. (24 de mayo de 2020). *OBS Business School*. <https://www.obsbusiness.school/blog/automotivacion-los-4-componentes-de-tu-pilar-profesional#:~:text=La%20capacidad%20de%20motivarse%20a,con%20lo%20que%20quieren%20lograr>.
- Porto, J. P., & Gardey, A. (7 de abril de 2019). *Definición de autorregulación*. Definición de autorregulación: <https://definicion.de/autorregulacion/>
- Ramírez, A. A. (2020). Habilidades sociales y agresividad. *Redalyc*, 5(8), 1-23. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/559/55969799012/55969799012.pdf>
- Ramos, G. (7 de junio de 2014). *Definición de Recursos*. <https://enciclopedia.net/recursos/>
- Rangel, L., Ramirez, C., & Niño, M. (2021). *Fortalecimiento de la inteligencia emocional en niños y niñas de 3 a 6 años mediante estrategias pedagógicas que involucran el juego en la ciudad de Bucaramanga*. [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás]. Repositorio digital USTA. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/35566>.
- Rivera, W. C. (5 de Febrero de 2020). *Escuela de Ciencias Sociales, TEC*. ec.ac.cr/hoyeneltec/2020/02/05/salud-mental-modelo-educacion-

NOTA BIOGRÁFICA

SUCETH JENFER MATOS COTERO nació el 22 de enero del año 1999, en el distrito de TANTAMAYO, provincia de HUAMALÍES y departamento de HUÁNUCO, hija de don SABINO MATOS MARTEL y doña GREGORIA COTERO TOCTO, Con domicilio Jr Brancacho, Calle las Flores MZ E LT 1 – Llicua Baja

SUS ESTUDIOS:

Escolaridad: Primaria: Institución Educativa N°32005 “ESTEBAN PABLETICH”- LLICUA BAJA, HUÁNUCO; Secundaria: Institución Educativa Industrial “HERMILIO VALDIZÁN”- HUÁNUCO

Estudio Superior: Universidad Nacional Hermilio Valdizán; Facultad Ciencias de la Educación, Obteniendo el título en la especialidad de EDUCACIÓN INICIAL.

Formación Profesional: Realizó Practicas Pre Profesionales en la Institución Educativa Inicial N°687 “APROVIC” desde el día 05 de setiembre de 2022 hasta el día 07 de octubre de 2022; Ingresó a laboral como docente, cubriendo licencia en la I.E.I N°208 MALCAS – CAJAMARCA del 4 de setiembre al 31 de octubre del 2023.

MARIAM MERCEDES ROJAS VELA, nació el 24 de setiembre del año 1999, en el distrito de CHAVÍN DE PARIARCA, provincia de HUAMALÍES y departamento de HUÁNUCO, hija de don CALEF GREGORIO ROJAS GUTIÉRREZ y doña VACELIDES VELA ISIDRO, siendo la hija única de ambos padres.

SUS ESTUDIOS:

Escolaridad: Inicial: Institución Educativa N°052 CHAVÍN DE PARIARCA; Primaria: Institución Educativa N°32397 “ROBERTO TERRY SCHREIBER”; Secundaria: Institución Educativa MÁXIMO RUFINO ESTEBAN-CHAVÍN DE PARIARCA.

Estudio Superior: Universidad Nacional Hermilio Valdizán; Facultad Ciencias de la Educación, Obteniendo el título en la especialidad de EDUCACIÓN INICIAL.

Formación Profesional: Realizó Practicas Pre Profesionales en el la Institución Educativa Inicial N°687 “APROVIC” desde el día 05 de setiembre de 2022 hasta el día 07 de octubre de 2022; Ingresó a laboral en el I.E.P CUNA JARDÍN ROSA DE GUADALUPE cargo de Docente a partir del día 04 de marzo del 2023 al 29 de diciembre del 2023.

LUZ ISABEL RAMOS CONDEZO, nació el 09 de setiembre del año 2000, en el departamento de HUÁNUCO, hija de don ALFREDO JOSE RAMOS SOSA y doña LUZ CONDEZO REYNOZO, siendo la hija única de ambos padres.

SUS ESTUDIOS:

Escolaridad: Inicial: Institución Educativa N°167 EL PROGRESO AMBO;
Primaria: Institución Educativa; “JULIO BENAVIDES SANGUINETTI” AMBO
Secundaria: Institución Educativa “JULIO BENAVIDES SANGUINETTI” AMBO.

Estudio Superior: Universidad Nacional Hermilio Valdizán; Facultad Ciencias de la Educación, Obteniendo el título en la especialidad de EDUCACIÓN INICIAL.

Formación Profesional: Realizó Practicas Pre Profesionales en el la Institución Educativa Inicial N°687 “APROVIC” desde el día 05 de setiembre de 2022 hasta el día 07 de octubre de 2022; Ingresó a laborar, en el I.E.P HESSEN SCHULE CUNA JARDIN a cargo de Docente a partir del día 06 de marzo del 2023 al 22 de diciembre del 2023.

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°687 82

APROVIC, HUÁNUCO – 2022.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES		METODOLOGIA
				DIMENSIONES	INDICADORES	
<p>GENERAL</p> <p>¿Qué efectividad tienen las actividades lúdicas para fortalecer la inteligencia emocional nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022?</p> <p>ESPECIFICOS</p> <p>¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas para fortalecer el autoconocimiento nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022?</p> <p>¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas para fortalecer la</p>	<p>GENERAL</p> <p>Determinar la efectividad de las actividades lúdicas para fortalecer la inteligencia emocional nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022.</p> <p>ESPECIFICOS</p> <p>Comprobar el efecto de las actividades lúdicas para el fortalecimiento del autoconocimiento nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022.</p>	<p>GENERAL</p> <p>Las actividades lúdicas tienen un efecto significativo en el fortalecimiento de la inteligencia emocional nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022.</p> <p>ESPECIFICOS</p> <p>Las actividades lúdicas tienen un efecto significativo en el fortalecimiento del autoconocimiento nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022.</p>	<p>V1.</p> <p>Actividades lúdicas</p>	<p>Estrategias Lúdicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Participa de diversos juegos recreativos Reflexiona representando sus emociones durante los juegos Identifica los juegos que le permiten expresar sus emociones Demuestra a través de actividades lúdicas su participación activa Propone realizar juegos para reconocer sus emociones 	<p>Población</p> <p>Estudiantes matriculados en el nivel Inicial de la institución educativa N°687 Aprovic, Huánuco – 2022.</p> <p>Total, de 90 estudiantes</p> <p>Muestra:</p> <p>Aula “golondrinas” de 5 años</p> <p>Total 23.</p> <p>Nivel:</p>
				<p>Recursos y materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> Explora y manipula los materiales concretos durante los juegos Participa de manera interactiva de los materiales auditivos que se presentan durante los juegos Selecciona el material que le ayuda a expresar sus emociones Utiliza recursos reciclables y elabora un material Descubre por medio de los colores las emociones que siente con frecuencia 	
				<p>Autoconocimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce y expresa sus emociones en una asamblea Identifica sus emociones a través de canciones Representa sus emociones mediante dibujos Describe sus cualidades al concluir los juegos 	

<p>automotivación nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022?</p> <p>¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas para fortalecer la autorregulación nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022?</p> <p>¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociales nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022?</p>	<p>Comprobar el efecto de las actividades lúdicas para el fortalecimiento de la automotivación nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022.</p> <p>Comprobar el efecto de las actividades lúdicas para el fortalecimiento de la autorregulación nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022.</p> <p>Comprobar el efecto de las actividades lúdicas para el fortalecimiento de las habilidades sociales nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022.</p>	<p>Las actividades lúdicas tienen un efecto significativo en el fortalecimiento de la automotivación nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022.</p> <p>Las actividades lúdicas tienen un efecto significativo en el fortalecimiento de la autorregulación nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022.</p> <p>Las actividades lúdicas tienen un efecto significativo en el fortalecimiento de las habilidades sociales nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022.</p>	<p>V₂</p> <p>Inteligencia Emocional</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Identifica en los juegos el valor de respeto hacia los demás 	<p>Explicativo</p> <p>Tipo:</p> <p>Aplicativo</p> <p>Diseño</p> <p>Pre experimental</p> <p>Instrumento:</p> <p>Guía de observación</p>
<p>Automotivación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra habilidades afectivas con sus compañeros • Elabora materiales para el manejo de sus emociones • Demuestra entusiasmo y desarrolla las actividades propuestas • Expresa alegría dentro del juego • Reconoce sus fortalezas a través de juego 					
<p>Autorregulación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Establece acuerdos para el manejo de sus emociones • Regula sus emociones ante situaciones de conflictos • Regula su comportamiento mediante normas de convivencia • Demuestra el control de sus emociones a través de imágenes • Practica sus habilidades para demostrar su estado de calma 					
<p>Habilidades Sociales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las emociones de los demás • Participa activamente de los juegos cooperativos y colaborativos • Comparte lo que siente con los demás • Demuestra sus pensamientos expresando sus emociones • Demuestra empatía y comparte sus materiales con demás 					

Anexo 02. Consentimiento informado



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 690
Pillco Marca – Huánuco



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°687 APROVIC EN EL DISTRITO DE PILLCO MARCA:

AUTORIZA

A la señorita: Matos Cotero, Suceth Jenifer, identificada con DNI N° 70613795 estudiante del X ciclo de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, a ingresar a las aulas del nivel inicial, para poder aplicar los instrumentos de investigación de la Tesis titulada: **"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL NIVEL INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 687 APROVIC, HUÁNUCO - 2022"**

Huánuco, 02 de noviembre de 2022



Sofía Chía Estacio
 Directora de la I.E. N°687 APROVIC



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 690
Pillco Marca – Huánuco



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°687 APROVIC EN EL
 DISTRITO DE PILLCO MARCA:

AUTORIZA

A la señorita: Ramos Condezo, Luz Isabel, identificada con DNI N° 73619437 estudiante del X ciclo de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, a ingresar a las aulas del nivel inicial, para poder aplicar los instrumentos de investigación de la Tesis titulada: **"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL NIVEL INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 687 APROVIC, HUÁNUCO - 2022"**

Huánuco, 02 de noviembre de 2022



Sofia Chía Estacio
 Directora de la I.E. N°687 APROVIC



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 690
Pillco Marca – Huánuco



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°687 APROVIC EN EL
 DISTRITO DE PILLCO MARCA:

AUTORIZA

A la señorita: Rojas Vela, Mariam Mercedes, identificada con DNI N° 71929612 estudiante del X ciclo de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, a ingresar a las aulas del nivel inicial, para poder aplicar los instrumentos de investigación de la Tesis titulada: **"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL NIVEL INICIAL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 687 APROVIC, HUÁNUCO - 2022"**

Huánuco, 02 de noviembre de 2022



Sofía Chía Estacio
 Directora de la I.E. N°687 APROVIC



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

CONSTANCIA

La que suscribe, en representación de la Institución Educativa Inicial N° 687 APROVIC en el distrito de Pillico Marca – Huánuco.

CERTIFICA:

Que la señorita Matos Cotero, Suceth Jenifer identificada con DNI N° 70613795 estudiante del X ciclo de la carrera Profesional de Educación Inicial, ha realizado su trabajo de investigación titulado "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL NIVEL INICIAL EN LA INSTITUCIÓN N° 687 APROVIC-HUÁNUCO-2022" aplicando los documentos de edición validados por la suscrita, para optar el Título de Licenciada de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan-Huánuco.

Se expide el presente documento de acuerdo a ley para los fines que crea conveniente.

Pillico Marca, 02 de noviembre de 2022


Jeanette Ramos Ramirez



SOFÍA CHÍA ESTACIO
Directora de la I.E N° 687 APROVIC



PERU

Ministerio
de EducaciónDespacho
Viceministerial de
Gestión PedagógicaDirección General
de Educación
Básica RegularDirección de
Educación Inicial

IEI N° 687

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

CONSTANCIA

La que suscribe, en representación de la Institución Educativa Inicial N° 687 APROVIC en el distrito de Pillco Marca – Huánuco.

CERTIFICA:

Que la señorita Ramos Condezo, Luz Isabel identificada con DNI N° 73619437 estudiante del X ciclo de la carrera Profesional de Educación Inicial, ha realizado su trabajo de investigación titulado "**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL NIVEL INICIAL EN LA INSTITUCIÓN N° 687 APROVIC-HUÁNUCO-2022**" aplicando los documentos de edición validados por la suscrita, para optar el Título de Licenciada de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan-Huánuco.

Se expide el presente documento de acuerdo a ley para los fines que crea conveniente.

Pillco Marca, 2 de noviembre de 2022


Jaimitte Ramos Ramírez



SOFÍA CHÍA ESTACIO
Directora de la I.E N° 687



PERU

Ministerio
de EducaciónDespacho
Viceministerial de
Gestión PedagógicaDirección General
de Educación
Básica RegularDirección de
Educación Inicial

IEI N° 687

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

CONSTANCIA


La que suscribe, en representación de la Institución Educativa Inicial N° 687 APROVIC en el distrito de Pillco Marca – Huánuco.

CERTIFICA:

Que la señorita Rojas Vela, Mariam Mercedes identificada con DNI N° 71929612 estudiante del X ciclo de la carrera Profesional de Educación Inicial, ha realizado su trabajo de investigación titulado **"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL NIVEL INICIAL EN LA INSTITUCIÓN N° 687 APROVIC-HUÁNUCO-2022"** aplicando los documentos de edición validados por la suscrita, para optar el Título de Licenciada de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan-Huánuco.

Se expide el presente documento de acuerdo a ley para los fines que crea conveniente.

Pillco Marca, 02 de noviembre de 2022


Jeanette Ramos Pamílica



SOFÍA CHÍA ESTACIO
Directora de la I.E N° 687

Anexo 03. Instrumentos

N°	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN				
			EXCELENTE 5	MUY BUENO 4	BUENO 3	REGULAR 2	DEFICIENTE 1
1	AUTOCONOCIMIENTO	Reconoce y expresa sus emociones en una asamblea					
		Identifica sus emociones a través de canciones					
		Representa sus emociones mediante dibujos					
		Describe sus cualidades al concluir los juegos					
		Identifica en los juegos el valor de respeto hacia los demás					
2	AUTOMOTIVACIÓN	Demuestra habilidades afectivas con sus compañeros					
		Elabora materiales para el manejo de sus emociones					
		Demuestra entusiasmo y desarrolla las actividades propuestas					
		Expresa alegría dentro del juego					
		Reconoce sus fortalezas a través de juego					

3	AUTORREGULACIÓN	Establece acuerdos para el manejo de sus emociones					
		Regula sus emociones ante situaciones de conflictos					
		Regula su comportamiento mediante normas de convivencia					
		Demuestra el control de sus emociones a través de imágenes					
		Práctica sus habilidades para demostrar su estado de calma					
4	HABILIDADES SOCIALES	Reconoce las emociones de los demás					
		Participa activamente de los juegos cooperativos y colaborativos					
		Comparte lo que lo siente con los demás					
		Demuestra sus pensamientos expresando sus emociones					
		Demuestra empatía y comparte sus materiales con demás					

Anexo 4: ficha de validación de expertos

IV. DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del Experto	Dr. Adalberto Lucas Cabello
Cargo o Institución donde Labora	UNHEVAL
Nombre del Instrumento	Guia de observación para actividades lúdicas
Autores del instrumento	Matos Cotero Suceth Jenifer, Rojas Vela Mariam Mercedes, y Ramos Condezo Luz Isabel.

V. ITEMS:

VARIABLE: ACTIVIDADES LÚDICAS								Observaciones
VALIDEZ								
DIMENSIONES	INDICADORES	Claro		Objetivo		Pertinente		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Estrategias Lúdicas	Participa de diversos juegos recreativos	x		x		x		
	Reflexiona representando sus emociones durante los juegos	x		x		x		
	Identifica los juegos que le permiten expresar sus emociones	x		x		x		
	Demuestra a través de actividades lúdicas su participación activa	x		x		x		
	Propone realizar juegos para reconocer sus emociones	x		x		x		
Recursos y materiales	Explora y manipula los materiales concretos durante los juegos	x		x		x		
	Participa de manera interactiva de los materiales auditivos que se presentan durante los juegos	x		x		x		
	Selecciona el material que le ayuda a expresar sus emociones	x		x		x		
	Utiliza recursos reciclables y elabora un material	x		x		x		

	Descubre por medio de los colores las emociones que siente con frecuencia	x		x		x		
--	---	---	--	---	--	---	--	--

VI. JUICIO DE EXPERTOS RESPECTO A LA PRUEBA

(X) Valido	() Mejorar	() No valido
--------------	-------------	---------------

Lugar y fecha: Cayhuayna, 17 de junio de 2022.



Adalberto Lucas Cabellero

DNI: 22491809

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del Experto	Dr. Adalberto Lucas Cabello
Cargo o Institución donde Labora	UNHEVAL
Nombre del Instrumento	Lista de cotejo para inteligencia emocional
Autores del instrumento	Matos Cotero Suceth Jenifer, Rojas Vela Mariam Mercedes, y Ramos Condezo Luz Isabel.

II. ITEMS:

VARIABLE: INTELIGENCIA EMOCIONAL							Observaciones	
VALIDEZ								
DIMENSIONES	INDICADORES	Claro		Objetivo		Pertinente		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Reconoce y expresa sus emociones en una asamblea	x		x		x		

Autoconocimiento	Identifica sus emociones a través de canciones	x		x		x		
	Representa sus emociones mediante dibujos	x		x		x		
	Describe sus cualidades al concluir los juegos	x		x		x		
	Identifica en los juegos el valor de respeto hacia los demás	x		x		x		
Automotivación	Demuestra habilidades afectivas con sus compañeros	x		x		x		
	Elabora materiales para el manejo de sus emociones	x		x		x		
	Demuestra entusiasmo y desarrolla las actividades propuestas	x		x		x		
	Expresa alegría dentro del juego	x		x		x		
	Reconoce sus fortalezas a través de juego	x		x		x		
Autorregulación	Establece acuerdos para el manejo de sus emociones	x		x		x		
	Regula sus emociones ante situaciones de conflictos	x		x		x		
	Regula su comportamiento mediante normas de convivencia	x		x		x		
	Demuestra el control de sus emociones a través de imágenes	x		x		x		
	Practica sus habilidades para demostrar su estado de calma	x		x		x		
Habilidades Sociales	Reconoce las emociones de los demás	x		x		x		
	Participa activamente de los juegos cooperativos y colaborativos	x		x		x		

Comparte lo que siente con los demás	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Demuestra sus pensamientos expresando sus emociones	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Demuestra empatía y comparte sus materiales con demás	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

III. JUICIO DE EXPERTOS RESPECTO A LA PRUEBA

<input checked="" type="checkbox"/> Valido	<input type="checkbox"/> Mejorar	<input type="checkbox"/> No valido
--	----------------------------------	------------------------------------

Lugar y fecha: Cayhuayna, 17 de junio de 2022.



Adalberto Lucas Cabello

DNI: 22491809

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I: DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del Experto	Dr. Arturo Lucas Cabello
Cargo o Institución donde Labora	UNHEVAL
Nombre del Instrumento	Guia de observación para actividades lúdicas
Autores del instrumento	Matos Cotero Suceth Jenifer, Rojas Vela Mariam Mercedes, y Ramos Condezo Luz Isabel.

II. ITEMS:

VARIABLE: ACTIVIDADES LÚDICAS								Observaciones
VALIDEZ								
DIMENSIONES	INDICADORES	Claro		Objetivo		Pertinente		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Estrategias Lúdicas	Participa de diversos juegos recreativos	x		x		x		
	Reflexiona representando sus emociones durante los juegos	x		x		x		
	Identifica los juegos que le permiten expresar sus emociones	x		x		x		
	Demuestra a través de actividades lúdicas su participación activa	x		x		x		
	Propone realizar juegos para reconocer sus emociones	x		x		x		
	Explora y manipula los materiales concretos durante los juegos	x		x		x		
	Participa de manera interactiva de los materiales auditivos que se presentan durante los juegos	x		x		x		
	Selecciona el material que le ayuda a expresar sus emociones	x		x		x		

Recursos y materiales	Utiliza recursos reciclables y elabora un material	x		x		x	
	Descubre por medio de los colores las emociones que siente con frecuencia	x		x		x	

III. JUICIO DE EXPERTOS RESPECTO A LA PRUEBA

(X) Valido	() Mejorar	() No valido
--------------	-------------	---------------

Lugar y fecha: Cayhuayna, 17 de junio de 2022.



Arturo Lucas Cabello

DNI: 22490418

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

IV. DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del Experto	Dr. Arturo Lucas Cabello
Cargo o Institución donde Labora	UNHEVAL
Nombre del Instrumento	Lista de cotejo para inteligencia emocional
Autores del instrumento	Matos Cotero Suceth Jenifer, Rojas Vela Mariam Mercedes, y Ramos Condezo Luz Isabel.

V. ITEMS:

VARIABLE: INTELIGENCIA EMOCIONAL							Observaciones
VALIDEZ							
DIMENSIONES	INDICADORES	Claro		Objetivo		Pertinente	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
	Reconoce y expresa sus emociones en una asamblea	x		x		x	

Autoconocimiento	Identifica sus emociones a través de canciones	x		x		x		
	Representa sus emociones mediante dibujos	x		x		x		
	Describe sus cualidades al concluir los juegos	x		x		x		
	Identifica en los juegos el valor de respeto hacia los demás	x		x		x		
Automotivación	Demuestra habilidades afectivas con sus compañeros	x		x		x		
	Elabora materiales para el manejo de sus emociones	x		x		x		
	Demuestra entusiasmo y desarrolla las actividades propuestas	x		x		x		
	Expresa alegría dentro del juego	x		x		x		
	Reconoce sus fortalezas a través de juego	x		x		x		
Autorregulación	Establece acuerdos para el manejo de sus emociones	x		x		x		
	Regula sus emociones ante situaciones de conflictos	x		x		x		
	Regula su comportamiento mediante normas de convivencia	x		x		x		
	Demuestra el control de sus emociones a través de imágenes	x		x		x		
	Practica sus habilidades para demostrar su estado de calma	x		x		x		
Habilidades Sociales	Reconoce las emociones de los demás	x		x		x		
	Participa activamente de los juegos cooperativos y colaborativos	x		x		x		

Comparte lo que siente con los demás	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Demuestra sus pensamientos expresando sus emociones	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Demuestra empatía y comparte sus materiales con demás	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

VI. JUICIO DE EXPERTOS RESPECTO A LA PRUEBA

<input checked="" type="checkbox"/> Valido	<input type="checkbox"/> Mejorar	<input type="checkbox"/> No valido
--	----------------------------------	------------------------------------

Lugar y fecha: Cayhuayna, 17 de junio de 2022.



Arturo Lucas Cabello

DNI: 22490418

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I: DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del Experto	Dr. Alembor Angulo Chavez
Cargo o Institución donde Labora	UNHEVAL
Nombre del Instrumento	Guia de observación para actividades lúdicas
Autores del instrumento	Matos Cotero Suceth Jenifer, Rojas Vela Mariam Mercedes, y Ramos Condezo Luz Isabel.

II. ITEMS:

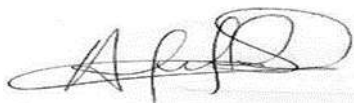
VARIABLE: ACTIVIDADES LÚDICAS								Observaciones
VALIDEZ								
DIMENSIONES	INDICADORES	Claro		Objetivo		Pertinente		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Estrategias Lúdicas	Participa de diversos juegos recreativos	x		x		x		
	Reflexiona representando sus emociones durante los juegos	x		x		x		
	Identifica los juegos que le permiten expresar sus emociones	x		x		x		
	Demuestra a través de actividades lúdicas su participación activa	x		x		x		
	Propone realizar juegos para reconocer sus emociones	x		x		x		
	Explora y manipula los materiales concretos durante los juegos	x		x		x		
	Participa de manera interactiva de los materiales auditivos que se presentan durante los juegos	x		x		x		
	Selecciona el material que le ayuda a expresar sus emociones	x		x		x		

Recursos y materiales	Utiliza recursos reciclables y elabora un material	x		x		x		
	Descubre por medio de los colores las emociones que siente con frecuencia	x		x		x		

III. JUICIO DE EXPERTOS RESPECTO A LA PRUEBA

(X) Valido	() Mejorar	() No valido
--------------	-------------	---------------

Lugar y fecha: Cayhuayna, 17 de junio de 2022.



Alemberto Angulo Chavez

DNI: 25808885

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del Experto	Dr. Alemberto Angulo Chavez
Cargo o Institución donde Labora	UNHEVAL
Nombre del Instrumento	Lista de cotejo para inteligencia emocional
Autores del instrumento	Matos Cotero Suceth Jenifer, Rojas Vela Mariam Mercedes, y Ramos Condezo Luz Isabel.

II. ITEMS:

VARIABLE: INTELIGENCIA EMOCIONAL							Observaciones	
VALIDEZ						es		
DIMENSIONES	INDICADORES	Claro		Objetivo				Pertinente
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Reconoce y expresa sus emociones en una asamblea	x		x		x		

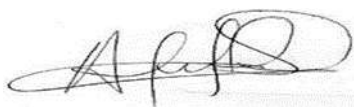
Autoconocimiento	Identifica sus emociones a través de canciones	x		x		x		
	Representa sus emociones mediante dibujos	x		x		x		
	Describe sus cualidades al concluir los juegos	x		x		x		
	Identifica en los juegos el valor de respeto hacia los demás	x		x		x		
Automotivación	Demuestra habilidades afectivas con sus compañeros	x		x		x		
	Elabora materiales para el manejo de sus emociones	x		x		x		
	Demuestra entusiasmo y desarrolla las actividades propuestas	x		x		x		
	Expresa alegría dentro del juego	x		x		x		
	Reconoce sus fortalezas a través de juego	x		x		x		
Autorregulación	Establece acuerdos para el manejo de sus emociones	x		x		x		
	Regula sus emociones ante situaciones de conflictos	x		x		x		
	Regula su comportamiento mediante normas de convivencia	x		x		x		
	Demuestra el control de sus emociones a través de imágenes	x		x		x		
	Practica sus habilidades para demostrar su estado de calma	x		x		x		
Habilidades Sociales	Reconoce las emociones de los demás	x		x		x		
	Participa activamente de los juegos cooperativos y colaborativos	x		x		x		

	Comparte lo que siente con los demás	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
	Demuestra sus pensamientos expresando sus emociones	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
	Demuestra empatía y comparte sus materiales con demás	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		

III. JUICIO DE EXPERTOS RESPECTO A LA PRUEBA

<input checked="" type="checkbox"/> Valido	<input type="checkbox"/> Mejorar	<input type="checkbox"/> No valido
--	----------------------------------	------------------------------------

Lugar y fecha: Cayhuayna, 17 de junio de 2022.



Aember Angulo Chavez

DNI: 25808885



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LUDICAS N° 01

¡CÓMO ME SIENTO! Jugamos con las emociones

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°687 APROVIC
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 AÑOS GOLONDRINAS
 1.3. MODALIDAD : Presencial
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Ramos Condezo Luz Isabel
 Rojas Vela Mariam Mercedes
 Matos Cotero, Suceth Jenifer
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Sofía Chía Estacio
 1.6. DOCENTE DE AULA : Jeannette Ramos Ramírez
 1.7. FECHA : 19 de septiembre de 2022

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Autoconocimiento	• Reconoce sus emociones expresándolos en una asamblea	Expresa las emociones que siente durante sus juegos. Expresa las emociones que siente al concluir sus juegos	Guía de Observación

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

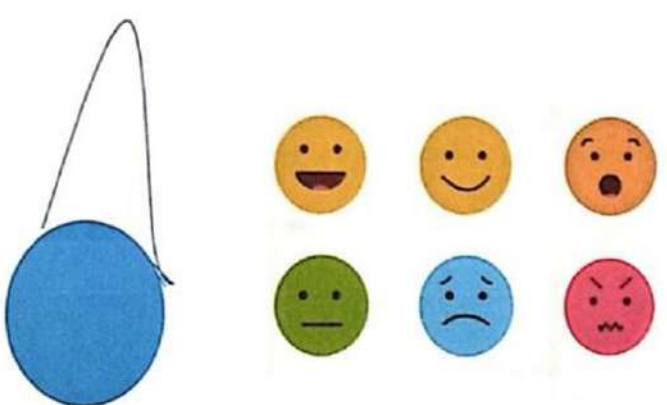
¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizar los materiales para realizar los juegos. ✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Globos ✓ Pirámide emocional ✓ Paleta de las emociones. ✓ Pulsera de las emociones. ✓ LINKS de canciones
Tiempo: 45 minutos/1 hora	



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción. https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE Canción de saludo de saludo de canta maestra <p>Se presentará el juego del POKEMON manda: El rey manda que todos se rían. El rey manda que todos aplaudan El rey manda que todos se pongan triste El rey manda que todos se abracen. El rey manda que hagan cosquillas a su compañero del costado.</p> <p>Luego formulamos las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron después del juego del Rey manda? ¿Cómo se sintieron sus compañeros durante el juego? A continuación, se entregará a cada niño un collar de emociones, para invitar a los niños a dibujar la carita con la emoción que los representa en ese momento.</p> <div style="text-align: center;">  </div>



DESARROLLO

Indicaciones y actividades a desarrollar

El equipo de investigación presentara globos con imágenes que representen diferentes emociones.



Se presentará melodías que despierten diversas emociones y los niños tendrán que lanzar al aire sin dejar caer los globos con las emociones que provoca la melodía.

<https://www.youtube.com/watch?v=hFRxWBkz-fQ>

Melodía de terror

<https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M>

melodía alegre

Preguntamos a los niños.

¿Cómo se sintieron durante los juegos?

Los niños deberán ubicarse en el recuadro que represente la emoción que sintieron durante sus juegos.

TRISTES

ALEGRES

ENOJADOS

Iniciamos el juego de lanzar pelotas de emociones:

Se presenta una caja con pelotas de papel reciclada, se lanzará las pelotas en el recuadro de emociones.



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



- Los niños se colocarán a una distancia de 1 metro del triángulo de las emociones y deberán lanzar por cada equipo 5 pelotas de papel, en las emociones que representen lo que están sintiendo.
- A continuación, se presentará una canción para que los niños reconozcan sus emociones, y motivamos a cantar todos.
https://www.youtube.com/watch?v=Q4_smLVwI9M
 Canción. Las emociones, canta con JOY
 Al finalizar la canción se formará una media luna y todos sentados hacemos un ejercicio de respiración, para luego formular las siguientes preguntas:
 - ¿Les gusto los juegos que presentamos?
 - ¿Cómo se sintieron cuando jugaron?
 - ¿Cómo se sienten cuando comparten sus juegos con sus compañeros?
 - ¿Cómo se sienten cuando uno de sus compañeros pelea durante los juegos?

Los niños deberán ubicarse en el recuadro que represente la emoción que sintieron y los invitamos a reflexionar sobre él porque sienten una emoción determinada.

TRISTES

ALEGRES

ENOJADOS

El mensaje que se presenta al final de la asamblea es:
 Tenemos derecho a sentir todas las emociones, no hay emociones buenas, ni malas, sino que tenemos que educar a nuestras emociones.



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Al término los niños completarán el cartel de las emociones. • Se presentará en la pizarra un cartel con el nombre de todos los niños y deberán acercarse o desplazarse de diferentes maneras saltando en dos pies, en un pie, caminando para atrás, etc. Cada niño seleccionara y colocara la emoción que siente al concluir la actividad. 						
	Nº	NOMBRE	EMOCIONES				
			TRISTE	ENOJADO	ASUSTADO	FELIZ	
	1						
	2						
	3						
	4						
5							
6							
<p>Retroalimentación: ¿Es importante decir cómo nos sentimos? ¿Hay diferentes formas de decir lo que sentimos? ¿Cómo se sintieron?</p>							

J. Ramos



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 DRE UGEL MCO
Sofía L'hua Estacio
 My Sofía L'hua Estacio
 DIRECTORA



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMITIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LUDICAS N° 02

¡ME GUSTAN LAS CANCIONES!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°687 APROVIC
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años, Golondrinas
 1.3. MODALIDAD : Presencial
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Matos Cotero Suceth Jenifer
 Ramos Condezo Luz Isabel
 Rojas Vela Mariam
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Sofia Chía Estacio
 1.6. DOCENTE DE AULA : Jeannette Ramos Ramírez
 1.7. FECHA : 20 de setiembre de 2022

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Autoconocimiento	• Identifica sus emociones a través de canciones	Que los niños y niñas puedan identificar cada una de su emociones a través de las canciones que se desarrollarán	Guía de Observación

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizar los materiales para realizar los juegos. ✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Objetos (correa, gorra, araña (cartón) ✓ globo con agua ✓ pulseras ✓ pañuelos
Tiempo: 45 minutos/1 hora	



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL




IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos y damos la bienvenida a los niños con un Aroma agradable juntamente con una melodía relajante https://www.youtube.com/watch?v=Answlawb3z0 Música relajante <p>Se presentará el juego la búsqueda del tesoro: En este juego utilizaremos objetos (gorro, globo con agua, araña (cartón), correa)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Este juego se realizará en el patio para que los niños tengan esa libertad de desplazarse • Formaremos grupos de 5 integrantes • Indicamos a los niños que por grupo tendrán que encontrar un objeto de todos que se ha escondido. <ul style="list-style-type: none"> • Este juego realizamos acompañado con la canción: https://youtu.be/XM4R0EA3IFg • Después de que cada equipo haya encontrado un objeto formulamos las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que encontraste? ¿Cómo te sientes?
DESARROLLO	<p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar</i></p> <p>Empezamos esta actividad repartiendo pulseras metálicas para cada niño luego</p> <p>Presentamos un repertorio de canciones https://youtube.com/watch?v=YzEO5rq2ZsM&feature=share</p> <p>Para que los niños comiencen a calentar empezamos con esta canción de canta maestra https://www.youtube.com/watch?v=ahmB7FYyNT0 canción del enojo https://www.youtube.com/watch?v=E7IUeLd28sE canción de la tristeza https://www.youtube.com/watch?v=u-rYQ8CiMY canción dela felicidad https://www.youtube.com/watch?v=LyHU4YfDrBg canción del asombro</p> <p>Para todas estas canciones utilizaremos (pañuelos, pulseras) Utilizaremos todo nuestro cuerpo, realizaremos gestos de acuerdo la emoción de cada canción que toca</p> <p>El mensaje que se presenta al final de la asamblea es: Todas las emociones son importantes, y debemos de gestionarlas de acuerdo a la circunstancia, es importante conocer cada emoción.</p>



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



CIERRE	<p>Se entregará una ficha a cada uno de los niños</p> <p>¿Qué emoción sentiste? Encierra y pinta</p>  <p>Retroalimentación: ¿Cómo nos sentimos? ¿pudiste diferenciar tus emociones? ¿T e gustó la actividad?</p>
---------------	--

J. Ramos





"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMLIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LUDICAS N° 03

¡Me divierto dibujando!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°687 APROVIC
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años, Golondrinas
 1.3. MODALIDAD : Presencial
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Matos Cotero Suceth Jenifer
 Ramos Condezo Luz Isabel
 Rojas Vela Mariam
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Sofia Chía Estacio
 1.6. DOCENTE DE AULA : Jeannette Ramos Ramírez
 1.7. FECHA : 21 de setiembre de 2022

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Autoconocimiento	• Representa sus emociones mediante dibujos	Que a través de los dibujos los niños y niñas representen sus emociones mediante dibujos	Guía de Observación

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizar los materiales para realizar los juegos. ✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ papelote, colores, plumones ✓ conos, sillas y globos
Tiempo: 45 minutos/1 hora	



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Saludamos y damos la bienvenida a los niños con una canción https://www.youtube.com/watch?v=ctoWtiZ4Qwc Canción de bienvenida <p>Se presentará el juego del congelado: Canción: https://www.youtube.com/watch?v=FlWw2E3yxR4</p> <ul style="list-style-type: none"> En este juego trabajaremos con la canción del congelado: Indicaremos a cada niño que se muevan con los pasos que ellos quieren cuando la música se para realizaremos gestos con la cara la emoción que se indicará (enojo, tristeza, aburrido, feliz, molesto) <p>Formularemos preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo te sientes? ¿pudiste realizar todas las emociones? ¿te gusta hacer gestos?
DESARROLLO	<p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar</i></p> <p>Empezamos esta actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> Formaremos grupos de 8 integrantes Para este juego armaremos un camino con conos, sillas y globos Este juego se realizará secuencialmente cuando llega a la meta el primer niño (a) la siguiente niña (o) continuará Al finalizar este juego brindaremos a cada niño un cuarto de papelote, colores, plumones y se le indicará que dibujen y expresen lo que siente, lo que prefiere y lo que les gusta Incentivamos a que utilicen la imaginación y la creatividad a través del diálogo <ul style="list-style-type: none"> La actividad estará acompañada con una canción: https://www.youtube.com/watch?v=SE1yT2Y-1VA&t=209s El niño presentará lo graficado Al finalizar esta actividad, en una asamblea indicaremos a cada niño a que nos comparta lo que dibujó le preguntaremos algunas cosas ¿Qué dibujaste? ¿Cómo lo dibujaste? ¿Qué utilizaste? ¿te gustó? <p>El mensaje que se presenta al final de la asamblea es: Una de las maneras eficaces de expresar lo que sentimos es a través de los dibujos.</p>
CIERRE	<p>Terminamos la actividad con la canción de: https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA baile del cuerpo</p> <ul style="list-style-type: none"> Bailamos juntamente con los niños, realizando pasos con todo nuestro cuerpo <p><u>Retroalimentación:</u> ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué sentiste al realizar el juego? ¿Te gustó la actividad?</p>

J. Rojas



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 DRE UGEL HCO

Sofía Chia Estacio
 Mg. Sofía Chia Estacio
 DIRECTORA



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LUDICAS N° 04

¡Describiendo mis cualidades!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°687 APROVIC
- 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años, Golondrinas
- 1.3. MODALIDAD : Presencial
- 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Matos Cotero Suceth Jenifer
Ramos Condezo Luz Isabel
Rojas Vela Mariam
- 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Sofia Chía Estacio
- 1.6. DOCENTE DE AULA : Jeannette Ramos Ramírez
- 1.7. FECHA : 22 de setiembre de 2022

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Autoconocimiento	• Describe sus cualidades al concluir los juegos	Que a través de los juegos los niños y niñas puedan reconocer sus cualidades, a través de las emociones	Guía de Observación

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA


¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizar los materiales para realizar los juegos. ✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vasos ✓ Cajas ✓ Pelotas de papel ✓ cuadros
Tiempo: 45 minutos/1 hora	



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos y damos la bienvenida a los niños con una canción https://www.youtube.com/watch?v=ctoWtiZ4Qwc Canción de bienvenida • Empezamos las actividades realizando un juego "Las frutas"  <ul style="list-style-type: none"> • En este juego separaremos grupo de frutas una vendedora y un comprador • El grupo de frutas protagonizados por un grupo de niños y niñas • Habrá un vendedor • Habrá un comprador • En esta actividad el vendedor y el comprador harán una emoción, por ejemplo: cuando el comprador va al vendedor irá con una de las emociones que la maestra indica ejemplo: vine a comprar frutas (lo dirá molesto, alegre, triste o de miedo) y el vendedor le responderá con la misma emoción que observa. • Al concluir este juego preguntamos: <p>¿Cómo te sientes? ¿pudiste realizar todas las emociones?</p>



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



DESARROLLO

Indicaciones y actividades a desarrollar

Empezamos esta actividad:

El juego "La torre de los vasos"

Acompañamos este juego con la canción: <https://www.youtube.com/watch?v=1IkNB0D5Chw>

- Formamos grupo de 8 niños
- Indicamos a cada grupo que este juego realizaremos formando una torre
- Cada niño se encargará de poner un vaso más a la torre que se está formando
- El equipo que termina primero tendrá una motivación

AL Terminar el juego preguntaremos: ¿Cómo te sentiste? ¿te gustó el juego?

PASAMOS AL SIGUIENTE JUEGO

"Encestando la pelota reciclable"

- Para este juego necesitaremos dos cajas
- Se trabajará con el mismo equipo del anterior juego
- A cada niño se le brindará tres pelotas
- Se explicará que cada niño tendrá que tratar de encestar las tres pelotas en la caja correspondiente
- Al finalizar la actividad se contará la cantidad de pelotas encestandas por equipo

Registramos las encestandas de las pelotas por los niños en un papelote

Nombres	Marca (X) si no logró o (✓) si logró encestar la pelota		
	Primera	Segunda	Tercera

Preguntamos: ¿Cómo te sentiste? ¿Lograste encestar? ¿Crees que hubieras podido encestar más?

El mensaje que se presenta al final de la asamblea es:

Es importante reconocer sus cualidades

CIERRE

Terminamos la actividad con la canción de:

- Al finalizar las actividades preguntaremos a los niños como se sintieron y que nos mencione una de sus cualidades más resaltantes, registramos sus respuestas de cada niño en el papelote

NOMBRE	Cualidad con la que más te identificas

Retroalimentación:

¿Cómo nos sentimos?

¿Qué sentiste al realizar los?

¿Te gustó la actividad?

J. [Signature]



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN

[Signature]

Mg. Sofía Chila Estacio
 DIRECTORA



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LUDICAS N° 05

¡TODO MI RESPETO PARA MIS COMPAÑEROS!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°687 APROVIC
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años, Golondrinas
 1.3. MODALIDAD : Presencial
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Matos Coto Suceth Jenifer
 Ramos Condezo Luz Isabel
 Rojas Vela Mariam Mercedes
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Sofía Chía Estacio
 1.6. DOCENTE DE AULA : Jeannette Ramos Ramírez
 1.7. FECHA : 23 de septiembre de 2022

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Autoconocimiento	• Identifica en los juegos el valor de respeto hacia los demás	Los niños y niñas identificarán el valor del respeto hacia los demás a través de juegos	Guía de Observación

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

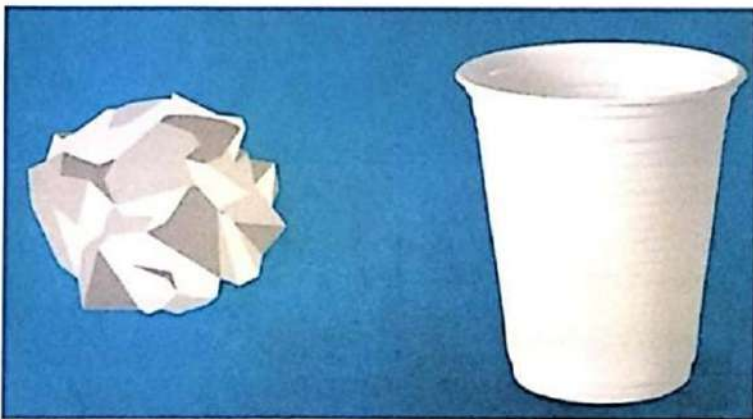
¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizar los materiales para realizar los juegos. ✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vasos ✓ Pelotas de papel ✓ Cuadro ✓ Ovillo de hilo
Tiempo: 45 minutos/1 hora	



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos y damos la bienvenida a los niños con una canción https://www.youtube.com/watch?v=FboLlIk61g0g Canción de bienvenida <p>Empezamos las actividades realizando un juego "encestamos las pelotas de papel en los vasos"</p> <ul style="list-style-type: none"> • En este juego repartiremos a cada niño un vaso y una pelota • Daremos indicaciones al niño • El juego consiste en que utilizando una mano haremos pequeños lanzamientos con la pelota de papel y utilizando la otra mano trataremos de que no se caiga la pelota al suelo, sino que llegue o enceste en la boca del vaso <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Este juego estará acompañado con una canción: https://www.youtube.com/watch?v=NxvLT_HAEy0 • Al concluir este juego preguntamos: <p>¿Cómo te sientes? ¿Lograste encestar?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicamos que el día de hoy identificaremos uno de los valores importantes que es el RESPETO ya que es un valor primordial para todos estemos en armonía, • Explicamos también que dentro de este juego pudimos observar el respeto al momento de respetar el espacio del jugar donde cada compañero estaba realizando el juego



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



DESARROLLO	<p>Indicaciones y actividades a desarrollar</p> <p>Empezamos esta actividad:</p> <p>Esta actividad se llama "La telaraña del respeto"</p> <p>INDICACIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicamos que nos sentaremos en forma de círculo con todos los niños • Explicamos que para armar la telaraña necesitaremos un ovillo de hilo • Una vez que ya tenemos el ovillo explicamos que uno de los niños o niñas empezará sosteniendo el ovillo para que de esta manera se dé inicio la telaraña • Indicamos al niño o niña, que de preferencia escoja un compañero que está a su frente para que de esa manera se forme una telaraña y así viceversa • Para esto se tendrá que explicar a la niña o niño que ella escoja uno de sus compañeras y después se le preguntará: ¿de qué manera respetas a tu compañero que escogiste? • Registramos su respuesta en un cuadro <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">NOMBRE</th> <th>¿De qué manera respetas a tu compañera (a)?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Después de que nos brinde su respuesta indicamos al niño (a) que sostenga la punta del hilo y lance despacio el ovillo a la compañera (o) que escogió • De esta manera realizaremos con todos los niños • Fomentamos que cuando nos den sus respuestas hablen fuerte y claro para que los demás compañeros presten atención y escuchen lo que nos quieren decir • Al terminar la telaraña indicamos a los niños (a) que se pongan de pie y no suelten la parte del hilo que les tocó • Caminaremos lento y seguro de un lado al otro para que podamos percibir que tenemos la habilidad de formar una telaraña mostrando respeto a cada uno de los compañeros en todo momento <p>El mensaje que se presenta al final de la asamblea es: Todos merecemos respeto, ya que es un valor de suma importancia dentro de nuestro entorno</p>	NOMBRE	¿De qué manera respetas a tu compañera (a)?				
NOMBRE	¿De qué manera respetas a tu compañera (a)?						
CIERRE	<p>Terminamos la actividad con la dinámica: "El espejo del respeto"</p> <p>Acompañamos esta actividad con una canción: https://www.youtube.com/watch?v=fd2aBa1ugWc</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esta dinámica consiste en que formaremos fila de dos • Haremos que dos niños (a) se miren al espejo y que cada uno diga como respetaría al otro niño (a) • Al terminar de realizar esta actividad con todos los niños formamos un círculo, nos tomamos de la mano y a una sola voz decimos "yo respeto a mis compañeros" <p>Retroalimentación: ¿Cómo nos sentimos? ¿respetas a tus compañeros? ¿Cómo? ¿Te gustó la actividad?</p>						

J. Ramos



MINISTERIO DE EDUCACION
 DRE UGEL HCO
[Signature]
 Mg. Sofia Chla Estacio
 DIRECTORA



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LUDICAS N° 06

¡APRENDO A DAR AFECTO!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°687 APROVIC
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años, Golondrinas
 1.3. MODALIDAD : Presencial
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Matos Cotero Suceth Jenifer
 Ramos Condezo Luz Isabel
 Rojas Vela Mariam Mercedes
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Sofia Chía Estacio
 1.6. DOCENTE DE AULA : Jeannette Ramos Ramírez
 1.7. FECHA : 23 de septiembre de 2022

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Automotivación	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra habilidades afectivas con sus compañeros 	Los niños y niñas deben demostrar habilidades afectivas con sus compañeros	Guía de Observación

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizar los materiales para realizar los juegos. ✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conos ✓ Pañuelos ✓ Ulaula ✓ Ficha de trabajo
Tiempo: 45 minutos/1 hora	



IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos y damos la bienvenida a los niños con una canción https://www.youtube.com/watch?v=qjeLHYN8UVE&t=14s Canción de bienvenida <p>Empezamos las actividades realizando un juego "La gallinita ciega" Iniciamos este juego con una canción: https://www.youtube.com/watch?v=HgeTnFkpSIM&t=12s</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para este juego necesitaremos un pañuelo para tapar los ojos • Formamos grupo de dos para que puedan trabajar los niños • Ayudamos a cada niño que se coloquen el pañuelo en los ojos para que no puedan ver • Indicamos a todos los niños para que se coloquen en una fila • Ayudamos a formar grupos de dos • El grupo de dos será formado mientras los niños este vendados los ojos con los pañuelos • después vamos a indicar a los niños a que puedan palpar e identificar quien de sus compañeros está a su frente realizando las siguientes consigas: • Niños y niñas al frente de nosotros tenemos a uno de nuestros compañeros y poco a poco vamos a descubrir quién, pero para eso, tenemos que utilizar las manos con cuidado, recordemos que cualquier movimiento de nuestras manos puede lastimar a nuestros compañeros yo les voy a indicar que es lo que van a hacer con sus manos, primero tocamos con cuidado los cachetes, tocamos el cabello, las orejas • Ayudamos a que este juego se desarrolle de la mejor manera • Explicamos que el día de hoy aprenderemos a ser afectuosos y que muchas veces nuestros padres necesitan nuestros abrazos son necesario para ellos, pero también es necesario saber que nuestros afectos no pueden recibir cualquier persona • Recalcamos la importancia de tener cuidado el saber quién brindamos afecto y que debemos tener mucho cuidado. • Preguntamos: ¿Cómo te sentiste? ¿crees que deberías dar afecto a todas las personas? ¿a quién te gustaría abrazar? <p>Terminamos el juego con una canción: https://www.youtube.com/watch?v=IkiA1n2aqUY</p>



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



DESARROLLO

Indicaciones y actividades a desarrollar

Empezamos esta actividad:

Esta actividad se llama "El circuito del abrazo"

INDICACIONES:

- Para esta actividad necesitaremos conos y ulaula
- Empezamos ordenando los conos y la ulaula
- Formamos dos grupos de 10 niños
- Explicamos a cada niño que tendremos dos circuitos
- Este circuito tendrá dos partes, un niño de cada equipo estará esperando en la primera parada y otro niño en la segunda parada
- El niño que está realizando el circuito en la primera parada realizará una muestra de afecto (abrazo, saludo de codos, saludo de pies, saludo manos, etc) y pedimos lo mismo para la siguiente parada, pero recalcamos que tiene que ser diferente
- Fomentamos a los niños que sean creativos e imaginativos para que crean nuevas muestras de cariño



Al finalizar el juego nos hidratamos entramos al salón y preguntamos: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué sentiste cuando te abrazó tu compañero?

El mensaje que se presenta al final de la asamblea es:

Es importante dar afecto, pero también debemos saber dar a la persona apropiada.



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



CIERRE

Terminamos la actividad con una ficha



Retroalimentación:

¿Cómo nos sentimos?

¿Te gusta dar afecto?

¿Te gustó los juegos?

J. Rangel



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 DRE-UGEL HUÁNUCO

Mg. Sofía Cifra Estacio
 DIRECTORA



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LUDICAS N° 07

¡JUGANDO MANEJAMOS NUESTRAS EMOCIONES!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°687 APROVIC
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años, Golondrinas
 1.3. MODALIDAD : Presencial
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Matos Cotero Suceth Jenifer
 Ramos Condezo Luz Isabel
 Rojas Vela Mariam
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Sofía Chía Estacio
 1.6. DOCENTE DE AULA : Jeannette Ramos Ramírez
 1.7. FECHA : 26 de septiembre del 2022

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Automotivación	• Elabora materiales para el manejo de sus emociones	Expresen sus emociones y sentimientos al elaborar materiales.	Guía de Observación

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA


¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizar los materiales para realizar los juegos. ✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ligas ✓ Imágenes grandes ✓ Papel de colores ✓ goma ✓ Semáforo de emociones ✓ Papel y palitos
Tiempo: 45 minutos/1 hora	



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción. https://youtu.be/JyIqE1MuZ1A Canción de saludo de salud de Alicia Macurí <p>Se presentará el juego la liga:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para realizar el juego formaremos 2 grupos cada uno de 11 • Después les indicaremos que cada niño de ambos grupos pasara la liga por todo su cuerpo • Luego de terminar se entregará la liga y el grupo que lo hace más rápido será el equipo ganador <p>Se realizará el juego acompañado de la canción: "El baile de la ranita" https://youtu.be/msmGXDandfI</p> <p>Después de culminar el juego formulamos las siguientes preguntas: ¿Como se sintieron después del juego de la liga? ¿Como se sintieron sus compañeros durante el juego?</p> <p>A continuación, en la pizarra pondremos imágenes de emociones, donde cada niño se acercará a pegar redonditos de papel dentro de la emoción que sintió durante el juego.</p> <div style="text-align: center;">  </div>



DESARROLLO

Indicaciones y actividades a desarrollar

Realizaremos el juego del globo pegajoso

- Formaremos 2 grupos en parejas
- Luego le daremos un globo a cada pareja para que ambos sostengan el globo con cualquier parte del cuerpo, menos con las manos y así hagan llegar a la meta.

Acompañamos el juego con una melodía de percusión graciosa

<https://youtu.be/3zlyhjl6cmU>

después de culminar el juego realizaremos las siguientes preguntas:

¿les gusto el juego?

¿Cómo se sienten después del juego?

¿les parece si elaboramos un material para manejar nuestras emociones?

Les indicaremos a los niños que material elaboraremos y para que nos servirá. Para la elaboración utilizaremos lo siguiente:

- imágenes de emociones
- papel crepe
- goma

SEMAFORO DE EMOCIONES



Mencionaremos a los niños que el material que han elaborado es para que puedan manejar sus emociones ante diversas situaciones.

-El rojo es (paro)

-El amarillo (pienso)

-E verde (actuó)

Preguntamos a los niños


¿les gusto el material que elaboraron?

¿para que nos sirve el semáforo de las emociones?



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



	<p>El mensaje que se presenta al final de la asamblea es:</p> <p>Todas las emociones son importantes, y debemos de manejarlo de acuerdo a las situaciones que se presentan, es importante elaborar materiales que te gusten para el control de las emociones que sientes</p>
CIERRE	<p>Se entregará hojas redondas de papel con palitos para que los niños elaboren una paleta de la emoción que siente</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Retroalimentación: ¿Cómo nos sentimos? ¿es importante reconocer nuestras emociones y manejarlas? ¿podemos manejar nuestras emociones elaborando materiales? ¿Te gustó la actividad?</p>

J. R. R. R.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DEL MCO
DIRECCIÓN
Mg. Sofía Chía Estacio
DIRECTORA



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LUDICAS N° 08

¡ME DIVIERTO JUGANDO!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°687 APROVIC
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años, Golondrinas
 1.3. MODALIDAD : Presencial
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Matos Cotero Suceth Jenifer
 Ramos Condezo Luz Isabel
 Rojas Vela Mariam Mercedes
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Sofía Chía Estacio
 1.6. DOCENTE DE AULA : Jeannette Ramos Ramírez
 1.7. FECHA : 27 de septiembre del 2022

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Automotivación	• Demuestra entusiasmo y desarrolla las actividades propuestas.	Los niños y niñas deben expresar sus sentimientos y emociones. Demuestran entusiasmo para jugar.	Guía de Observación

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA


¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
✓ Organizar los materiales para realizar los juegos. ✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.	✓ Ula ula ✓ Imagen ✓ globos
Tiempo: 45 minutos/1 hora	



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMINIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos y damos la bienvenida a los niños con una canción https://youtu.be/SM44wvZnEEo Canción de saludo "con las manos saludamos" <p>Empezamos las actividades realizando un juego "Los niños son" Para este juego los niños tendrán que levantar las manos o saltar respondiendo a lo que se va mencionando según ellos se sientan identificados.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¡¡Quien quiere premio!! • ¡¡Quiénes son los niños más fuertes!! • ¡¡Quiénes son los niños más inteligentes!! • ¡¡Quiénes son los niños más alegres!! • ¡¡Quiénes son los niños más renegones!! • ¡¡Quiénes son los niños que paran tristes!! <div style="text-align: center;">  </div> <p>Luego formulamos las siguientes preguntas: ¿les pareció divertido el juego el juego? ¿Como se sintieron durante el juego? ¿Con que emoción nos identificamos?</p>



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



DESARROLLO

Indicaciones y actividades a desarrollar

Empezamos esta actividad:

Esta actividad se llama "coordinación divertida"

Realizaremos la actividad a acompañado de la canción "el baile del sapito"

<https://youtu.be/mrxTQZW9b08>

INDICACIONES:

- Para esta actividad necesitaremos ula ulas, y una imagen de emoción alegre
- Empezamos ordenando los materiales
- Formamos dos grupos de 10 niños
- Explicamos a cada niño que coordinaremos saltando utilizando los ula ula
- Tenemos que motivarlos llegar a la meta que será la imagen de la emoción
- Cuando terminen de hacer su recorrido y lleguen a la meta tendrán que tocar la imagen de la emoción de alegría



Al finalizar el juego nos hidratamos entramos al salón y preguntamos: ¿Cómo se sintieron? ¿les gusto la actividad?

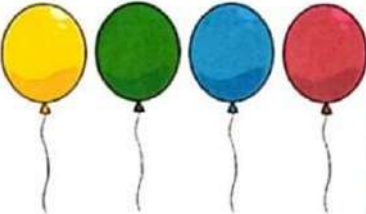

El mensaje que se presenta al final de la asamblea es:

Es importante sentirnos motivados y entusiasmados cuando realicemos una actividad así podemos expresar nuestras emociones y sentimientos



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



CIERRE	<p>Terminamos la actividad brindándoles un globo a cada niño para que puedan dibujar en ello la emoción que sintieron durante las actividades.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p><u>Retroalimentación:</u> ¿Te divertiste con los juegos? ¿Te gusta demostrar entusiasmo? ¿Te gustó los juegos? ¿Cómo te sientes?</p>
---------------	---

J. J. J.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 DRE UGEL HCO

Sofia Chía Estacio
 Mg. Sofia Chía Estacio
 DIRECTORA



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMINIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LUDICAS N° 09

¡ME SIENTO FELIZ JUGANDO!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°687 APROVIC
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años, Golondrinas
 1.3. MODALIDAD : Presencial
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Matos Coteru Suceth Jenifer
 Ramos Condezo Luz Isabel
 Rojas Vela Mariam
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Sofia Chía Estacio
 1.6. DOCENTE DE AULA : Jeannette Ramos Ramírez
 1.7. FECHA : 28 de septiembre de 2022

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Automotivación	• Expresa alegría dentro del juego	Que a través de los juegos los niños y niñas puedan expresar la emoción de alegría y felicidad	Guía de Observación

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA


¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizar los materiales para realizar los juegos. ✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Narices ✓ Cajas ✓ Ficha
Tiempo: 45 minutos/1 hora	



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos y damos la bienvenida a los niños con una canción https://www.youtube.com/watch?v=ctoWtiZAQwe Canción de bienvenida <p>Empezamos las actividades realizando una dinámica "cosquillas"</p> <p>Acompañaremos con la canción https://youtu.be/cgEnBkmcpuQ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para esta actividad necesitaremos la participación de todos los niños • Entregaremos a los niños narices de colores • Realizaremos movimientos corporales • Haremos movimientos según indique la canción <div style="text-align: center;">  </div> <p>Al concluir este juego preguntamos: ¿Cómo te sientes? ¿Qué emoción hemos sentido con la dinámica?</p>



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



DESARROLLO

Indicaciones y actividades a desarrollar

Indicaciones y actividad a desarrollar

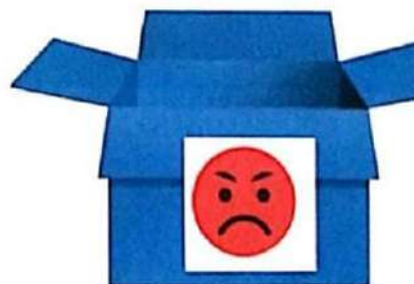
Empezamos esta actividad:

- El juego "Súbete al tren de la alegría"
- Acompañamos este juego con la canción: <https://youtu.be/iFccQRSO87g>
- Formamos un círculo con los niños
- Indicamos a los niños que iremos sacándolos de uno en uno para que suban al tren
- Realizaremos movimientos según la canción
- Formaremos un tren con todos los niños



AL Terminar el juego preguntaremos: ¿Cómo te sentiste? ¿te gustó el juego?

- Después de jugar presentaremos 2 cajas uno con la emoción de alegría y otra caja con emoción de enfado
- Luego indicaremos que cada niño con una pelota reciclables incese dentro de la caja de la emoción que sintió durante el juego





"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



	<p>El mensaje que se presenta al final de la asamblea es: Es importante expresar todas las emociones cuando jugamos en especial la emoción de alegría para poder divertirnos.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">CIERRE</p>	<p>Terminamos la actividad presentando una ficha, para que el niño pueda identificar la emoción de alegría</p> <div style="text-align: center;"> <p><small>Colorea las imágenes que producen alegría</small></p> </div> <p><u>Retroalimentación:</u> ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué sentiste al realizar los juegos? ¿Te gustó la actividad?</p>

[Handwritten signature]



MINISTERIO DE EDUCACION
 DREUGELMCO

[Handwritten signature]
 Mg. Sofía Chía Estacio
 DIRECTORA



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LUDICAS N° 10

¡RECONOCIENDO MIS FORTALEZAS!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°687 APROVIC
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años, Golondrinas
 1.3. MODALIDAD : Presencial
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Matos Cotero Suceth Jenifer
 Ramos Condezo Luz Isabel
 Rojas Vela Mariam
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Sofía Chía Estacio
 1.6. DOCENTE DE AULA : Jeannette Ramos Ramírez
 1.7. FECHA : 29 de septiembre del 2022

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Automotivación	• Reconoce sus fortalezas a través de juego.	Que a través de los juegos los niños y niñas puedan reconocer sus fortalezas, a través de las emociones.	Guía de Observación

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizar los materiales para realizar los juegos. ✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ula ula ✓ Sillas ✓ Globo ✓ Cartulina escritos ✓ Papelote con cuadro
Tiempo: 45 minutos/1 hora	



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos y damos la bienvenida a los niños con una canción https://www.youtube.com/watch?v=ctoWiiZ1Qwc Canción de bienvenida <p>Empezamos las actividades realizando un juego "Haciendo sonidos con mi cuerpo"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicamos a los niños que tienen que realizar sonidos con las partes de su cuerpo • Realizamos preguntas y por cada respuesta harán un sonido <div style="text-align: center;"> </div> <p>-van a aplaudir los niños que son fuertes -van a saltar todos los niños que son creativos -griten todos los niños que son nunca se rinden -levanten las manos todos los niños que son obedientes -muevan la cabeza los niños que son amables</p> <p>¿Cómo te sientes? ¿pudiste reconocer tus fortalezas?</p>



DESARROLLO

Indicaciones y actividades a desarrollar

Empezamos esta actividad con un juego: "el circuito veloz"

Realizaremos el juego a acompañado de una canción

<https://youtu.be/gsnC-MgAme4>

- Formaremos 2 grupo cada uno de 11
- Armaremos el circuito con ula ulas, sillas y globo
- Indicaremos el desarrollo del juego
- Cada integrante del grupo tendrá que realizar el recorrido del circuito hasta llegar a la meta que es el globo.



Preguntamos:

¿Cómo te sentiste? ¿te gusto el juego? ¿lo lograste?

-Después de realizar el juego presentaremos algunas fortalezas pegadas en el piso dentro del círculos
 -cada niño reconocerá la fortaleza con la que identifica y se colocará dentro del círculo

Fuertes

Obedientes

Creativos

Amables



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



	<p>El mensaje que se presenta al final de la asamblea es: Es importante reconocer sus fortalezas y expresar lo que sentimos</p>	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Al finalizar las actividades preguntaremos a los niños como se sintieron y que nos mencione una de sus fortalezas más resaltantes, registramos sus respuestas de cada niño en el papelote 	
	NOMBRE	Fortalezas con la que más te identificas
	<p><u>Retroalimentación:</u> ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué sentiste al realizar los juegos? ¿Te gustó la actividad? ¿Reconociste tus fortalezas?</p>	



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 DIRECCIÓN REGIONAL HUANCAYO
 Mg. Sofía Chia Estacio
 DIRECTORA

J. Estacio R.



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LUDICAS N° 11

¡PROPONEMOS ACUERDOS PARA JUGAR!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°687 APROVIC
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años, Golondrinas
 1.3. MODALIDAD : Presencial
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Matos Cotero Suceth Jenifer
 Ramos Condezo Luz Isabel
 Rojas Vela Mariam
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Sofía Chía Estacio
 1.6. DOCENTE DE AULA : Jeannette Ramos Ramírez
 1.7. FECHA : 30 de octubre del 2022

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Autorregulación	• Establece acuerdos para el manejo de sus emociones	Que los niños y niñas propongan acuerdos y expresen sus emociones a través del juego.	Guía de Observación

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
✓ Organizar los materiales para realizar los juegos. ✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.	✓ Papelote ✓ Objeto ✓ cuadros
Tiempo: 45 minutos/1 hora	



DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Saludamos y damos la bienvenida a los niños con una canción https://www.youtube.com/watch?v=ctoWtiZAQwc Canción de bienvenida <p>Empezamos la actividad con: "Proponemos acuerdos para jugar"</p> <p>Indicaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> Iniciaremos la actividad mencionando lo que realizaremos En un papelote escribiremos acuerdos para jugar propuestos por los niños y niñas, por ejemplo: <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">ACUERDOS PARA JUGAR</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Escuchar a la miss 2. Ser ordenados 3. No hacer desorden 4. Respetar nuestro turno 5. No molestamos cuando perdemos 6. Felicitar a los ganadores 7. Ayudarnos </div> <ul style="list-style-type: none"> Después de escribir los acuerdos, haremos recordar lo que se ha propuesto Al concluir este juego preguntamos: <p>¿Cómo te sientes? ¿quieren jugar y respetar los acuerdos?</p>



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



DESARROLLO

Indicaciones y actividades a desarrollar

Empezamos esta actividad:

El juego "La papa se quema"

Acompañamos este juego con la canción: <https://youtu.be/gd7ELq91d8g>

- Formaremos un círculo con todos los niños sentados
- Indicaremos y explicaremos el juego recordando los acuerdos
- Se les brindará un objeto que se pasaran cada niño por todo el círculo
- Cuando pare la música y el niño que se quede con el objeto tendrá que responder a las siguientes preguntas: ¿Cuándo pierdes un juego como te sientes? ¿Qué debemos hacer para no sentirnos así? ¿Cuándo ganas un juego como te sientes? También lo que se hará es decirles que a través de gestos demuestre las diversas emociones (rostro, feliz, triste, molesto, pensativo, asombrado).
- A todos los niños que se queden con el objeto haremos preguntas intercaladas.



- Después de terminar la actividad les presentaremos una imagen de la palma de una mano grande
- Preguntaremos: ¿respetaron los acuerdos en el juego? ¿nos comprometemos a seguir respetando los acuerdos?
- Cada niño si responde de manera positiva se acercará y cochará su mano con la imagen (palmada)
- Con cada observación y respuesta, el equipo investigador registrará sus respuestas en un cuadro.

Compromiso y respeto de acuerdos





Nombre	Si	No

AL Terminar el juego preguntaremos: ¿Cómo te sentiste? ¿te gustó el juego?



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



<p>El mensaje que se presenta al final de la asamblea es: Es importante establecer acuerdos para jugar, respetar y ponerlos en práctica.</p>						
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Motivamos a los niños a completar el cartel de las emociones. • Se presentará en la pizarra un cartel con el nombre de todos los niños y deberán acercarse o desplazarse de diferentes maneras saltando en dos pies, en un pie, caminando para atrás, etc. Cada niño seleccionara y colocara la emoción que siente al concluir la actividad. 					
	Nº	NOMBRE	EMOCIONES			
			TRISTE	ENOJADO	ASUSTADO	FELIZ
						
	1					
	2					
	3					
<p><u>Retroalimentación:</u> ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué sentiste al realizar los? ¿T e gustó la actividad?</p>						



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 DRE UGEL HUÁNUCO
 Mg. Sofia Chia Estacio
 DIRECTORA

Sofia Chia Estacio



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LUDICAS N° 12

¡Aprendo a controlar mis emociones con mis compañeros!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°687 APROVIC
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años, Golondrinas
 1.3. MODALIDAD : Presencial
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Matos Cotero Suceth Jenifer
 Ramos Condezo Luz Isabel
 Rojas Vela Mariam
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Sofía Chía Estacio
 1.6. DOCENTE DE AULA : Jeannette Ramos Ramírez
 1.7. FECHA : 4 de octubre del 2022

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Autorregulación	• Regula sus emociones ante situaciones de conflictos	Que a través de los juegos los niños y niñas regulen sus emociones ante situaciones conflictivas.	Guía de Observación

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA


¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizar los materiales para realizar los juegos. ✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ canciones ✓ movimientos corporales
Tiempo: 45 minutos/1 hora	



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMLIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos y damos la bienvenida a los niños con una canción de bienvenida https://youtu.be/JyIgE1MnZTA "como están" <p>Para acompañar la actividad se presentará una canción de motivación: "Encontramos solución" https://youtu.be/P74HgmVJkU</p> <p>Empezaremos la actividad que se llama: "La solución"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicaremos a los niños que formaremos un círculo • Nos sujetamos de las manos y nos movemos al compás de la música • Realizamos diversos movimientos utilizando nuestro cuerpo • Invitamos a cada niño a bailar al centro del círculo <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo te sientes? ¿Qué nos decía la canción? ¿creen que hay solución para los conflictos?



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



DESARROLLO

Indicaciones y actividades a desarrollar

Empezamos esta actividad:

- Comentando una situación, "pepito con lolita estaban jugando con sus juguetes, de pronto lolita no quiso prestarle su caballito a pepito, pepito se molesto y le quito fuerte el caballito, lolita no soltaba el juguete, ambos niños lloraron y se enojaron.

Acompañamos la actividad con la canción: <https://youtu.be/BTjdc2IfMvc>

Después de la situación mencionada realizaremos un juego llamado: Nos inflamamos como un globo

Indicaciones

- ✓ Se orienta a los niños que cuando existe una situación en conflicto o problema, las emociones se activan y producen cualquier estado de ánimo que nos afecta internamente.
- ✓ Les diremos a los niños que nos vamos a inflar como un globo
- ✓ Respiraremos profundamente con los ojos cerrados, lo haremos varias veces hasta que todos lo hayamos logrado
- ✓ Luego nos arrugamos y desinflamos como un globo, votando el aire hasta caer al piso
- ✓ Este ejercicio se repite en varias ocasiones para ayudar a relajarse y motivar sus acciones para alcanzar actitudes positivas.



El mensaje que se presenta al final de la asamblea es:

Es importante realizar este ejercicio donde podemos realizarlo en varias ocasiones para ayudar a relajarse y motivar sus acciones para alcanzar actitudes positivas.



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



CIERRE	<p>Terminamos la actividad con la canción: "No hay problema"</p> <p>https://youtu.be/WBvUNHh312k</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchamos el mensaje de la música • Movemos nuestro cuerpo • Bailamos brindándonos afecto <p><u>Retrosalimentación:</u> ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué sentiste al realizar el juego? ¿Te gustó la actividad? ¿habrá solución a los conflictos?</p>
---------------	--



Sofía Chín Estacio



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMITIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LUDICAS N° 13

¡Me siento más tranquilo!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°687 APROVIC
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años, Golondrinas
 1.3. MODALIDAD : Presencial
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Matos Cotero Suceth Jenifer
 : Ramos Condezo Luz Isabel
 : Rojas Vela Mariam Mercedes
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Sofia Chía Estacio
 1.6. DOCENTE DE AULA : Jeannette Ramos Ramírez
 1.7. FECHA : 04 de octubre de 2022

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Autorregulación	• Regula su comportamiento mediante normas de convivencia	Los niños y niñas elaboran las normas de convivencia	Guía de Observación

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA


¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizamos el espacio del aula. ✓ Alisto el material para realizar el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dado ✓ Hoja de colores ✓ Tempera ✓ Papelote y plumones ✓ Tijera ✓ Goma
Tiempo: 45 minutos/1 hora	



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL




IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades											
INICIO	<p>Saludamos y damos la bienvenida a los niños con una canción https://www.youtube.com/watch?v=3aEvYn4iWSI</p> <p>Realizamos la actividad titulada "JUGANDO CON EL DADO"</p> <p>INDICACIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para esta actividad se necesita que los participantes al lanzar el dado obtengan como resultado 6 puntos que indica uno de los lados del dado. • Se dará tres oportunidades de lanzar el dado. • Si el niño o niña logra obtener los 6 puntos en un solo tiro se va alistando para realizar la siguiente actividad. • Ayudamos a los participantes a mantener calma, respetar su turno y motivar a los demás a seguir intentando. <div style="text-align: center;">  </div> <p>Al finalizar el juego Preguntamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hiciste para obtener los 6 puntos? • ¿Te pareció fácil el juego? • ¿Todos mantuvieron orden, respeto al realizar el juego? • ¿Qué material se elaboraría para poder controlar nuestro comportamiento durante los juegos? ¿Qué normas de convivencia proponen? 										
DESARROLLO	<p>Realizamos la actividad titulada "ELABORAMOS LAS NORMAS DE CONVIVENCIA PARA LA HORA DE JUEGO"</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Nombre</th> <th style="width: 50%;">La norma de convivencia que propongo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Para esta actividad se necesita papelote cuadriculado. 	Nombre	La norma de convivencia que propongo								
Nombre	La norma de convivencia que propongo										



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



	<ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños y niñas que mediante lluvia de ideas mencionen las normas de convivencia para la hora de juego. • La maestra transcribe las normas que los niños y niñas van mencionando. • Los niños deben respetar el orden de participación, invitamos que participen todos. • Como compromiso los niños y niñas dejan una pequeña huella en el material elaborado. <p>El mensaje que se presenta al final de la asamblea es: Los niños y las niñas deben saber que las normas de convivencia son importante para que podamos regular nuestras emociones</p>
CIERRE	<p>Al finalizar la actividad invitamos a los niños y niñas dibujar una norma de convivencia que debe de poner en práctica en la hora de los juegos, también realizamos las siguientes preguntas:</p> <div style="text-align: center; margin: 20px 0;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se llama el material que elaboraron? • ¿Les gusta el material que elaboraron? • ¿Para qué les servirá el material? • ¿Tuvieron dificultades? ¿Cuáles fueron? <p><u>Retroalimentación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué realizamos el día de hoy? • ¿Qué material se elaboró? • ¿Les gusto el juego del dado? • ¿Cómo se sienten después de realizar estas actividades?



J. Reyes P.



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LUDICAS N° 14

¡ELABORANDO MI LIBRO DE EMOCIONES!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°687 APROVIC
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años, Golondrinas
 1.3. MODALIDAD : Presencial
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Matos Cotero Suceth Jenifer
 : Ramos Condezo Luz Isabel
 : Rojas Vela Mariam Mercedes
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Sofía Chía Estacio
 1.6. DOCENTE DE AULA : Jeannette Ramos Ramírez
 1.7. FECHA : 5 de octubre de 2022

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Autorregulación	• Demuestra el control de sus emociones a través de imágenes	Los niños y niñas elaboran un libro de emociones para controlar y manejar sus emociones	Guía de Observación

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA


¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizar el espacio donde se desarrollará el juego. ✓ Organizar los materiales para realizar los juegos. ✓ Organizar a los participantes en 2 grupos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cartulina con dibujo de emociones ✓ Plumones, tijera y goma ✓ Papel crepe y lustre ✓ Parlante
Tiempo: 45 minutos/1 hora	



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL




IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<p>Saludamos y damos la bienvenida a los niños con una canción: https://www.youtube.com/watch?v=VC_IrXbfjwg</p> <ul style="list-style-type: none"> Después del saludo realizamos un juego llamado "COLA DEL DRAGÓN"  <ul style="list-style-type: none"> Los jugadores se ponen en fila agarrados de la cintura del que tienen delante. El primero será la cabeza del dragón; Los participantes que restan son el cuerpo; y el que está al final, la cola. Indicamos que la cabeza tiene que tratar de agarrar la cola haciendo girar la fila para poder alcanzar al que está al final. <p>Antes de pasar a la siguiente actividad se realiza algunas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Conocían el juego la cola del dragón? ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué podemos elaborar para manejar nuestras emociones?



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMINIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



DESARROLLO	<p>Esta actividad se llama "MI LIBRO DE EMOCIONES"</p> <p>Música de fondo: https://www.youtube.com/watch?v=SE1yT2Y-1VA&t=1146s</p> <p>Para esta actividad se formará 4 grupos, cada grupo va a decorar de manera distinta la emoción que le toca:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grupo 1: va a decorar la emoción de alegría con papel lustre de color amarillo, utilizando la técnica de rasgado, después de terminar dibujaran al lado de la emoción que decoraron las actividades que les produce esa emoción. • Grupo 2: va a decorar la emoción de tristeza con papel crepe de color celeste, utilizando la técnica de embollado, después de terminar dibujaran al lado de la emoción que decoraron las actividades que les produce esa emoción. • Grupo 3: va a decorar la emoción de enojado con plumón de color rojo, utilizaran la técnica de puntillismo, después de terminar dibujaran al lado de la emoción que decoraron las actividades que les produce esa emoción. • Grupo 4: va a decorar la emoción de miedo con tempera de color plomo, utilizaran la técnica de dactilopintura, después de terminar dibujaran al lado de la emoción que decoraron las actividades que les produce esa emoción.  <p>Terminamos la actividad mencionando que el libro de emociones les va permitir reconocer las actividades que les produce la emoción de alegría, tristeza, enojo y miedo. También en el libro encontrar actividades que más les gusta practicar.</p> <p>El mensaje que se presenta al final de la asamblea es: Es importante controlar las emociones a través de diversos materiales y estrategias</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Para finalizar la actividad observaremos las emociones a través de imágenes juntamente con los niños • Indicamos a todos los niños que tendremos que imitar las emociones que estamos observando • Acompañamos esta actividad con una canción: https://www.youtube.com/watch?v=CEzpBtG05Os canción de las emociones <p><u>Retroalimentación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué emociones sintieron durante el juego? • ¿Te gustaría explicar cómo se hizo el libro de emociones? • ¿Qué es lo que más te gusto realizar?

J. Romero



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
Mg. Sofía C.
819



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMINIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LUDICAS N° 15

¡Mantengo calma en distintas situaciones!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°687 APROVIC
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años, Golondrinas
 1.3. MODALIDAD : Presencial
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Matos Cotero Suceth Jenifer
 : Ramos Condezo Luz Isabel
 : Rojas Vela Mariam Mercedes
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Sofia Chía Estacio
 1.6. DOCENTE DE AULA : Jeannette Ramos Ramírez
 1.7. FECHA : 06 de octubre de 2022

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Autorregulación	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra habilidades para mostrar su estado de calma 	Los niños y niñas mencionan como se sintieron y que hicieron para mantener un estado de calma después del juego.	Guía de observación

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizar el espacio donde se desarrollará el juego. ✓ Organizar los materiales para realizar los juegos. ✓ Organizar a los participantes en 2 grupos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Venda ✓ Música ✓ Parlante ✓ Dos juguetes
Tiempo: 45 minutos/1 hora	



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<p>Saludamos y damos la bienvenida a los niños con una canción</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=7wFklImpDE9k <p>Iniciamos la actividad realizando ejercicios de yoga para mantener un estado de tranquilidad</p> <p>Utilizamos el siguiente audio para realizar distintos ejercicios.</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://youtu.be/0H2ccR_rTL8 <div style="text-align: center;"> <p>Yoga para niños</p> </div> <p>Antes de pasar a la siguiente actividad realizo algunas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué les pareció los ejercicios del yoga? • ¿Les ha gustado? • ¿Les gustaría realizar más ejercicios de yoga?
DESARROLLO	<p>Empezamos el juego que lleva por título: "LOS OJOS VENDADOS"</p> <p>INDICACIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Como en casi todas las competencias de este juego, se forman dos equipos. • La mitad de cada uno de ellos se coloca en un extremo y la otra mitad, enfrente. • Cuando se oye una señal o un pitido (a elección de los dos equipos), salen los dos primeros concursantes de cada equipo con los ojos vendados. • El objetivo es llegar al jugador de su equipo situado en el otro extremo con las instrucciones que reciben de sus propios compañeros. • Al llegar a la meta, entregan un peluche al siguiente jugador que, también con los ojos tapados, tiene que recorrer el camino inverso hasta que todos los ciegos hayan hecho el recorrido. • La característica de esta prueba es la agilidad y el equilibrio de cada concursante para llegar a hacer todo el recorrido con los ojos vendados. <p>Al finalizar el juego mencionamos que es muy importante respetar los turnos de juego, respetar las reglas del juego y mantener un estado de calma, si sentimos miedo al estar con los ojos vendados nos tranquilizamos y respiramos y seguimos las indicaciones de nuestros compañeros y nos imaginamos que estamos en un hermoso lugar.</p>



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



CIERRE	<p>Para finalizar con la actividad pedimos a los niños y niñas que nos expliquen que actividades realizan para mantener un estado de calma, lo registramos en un registro de observación.</p> <p><u>Retroalimentación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es lo que más te gusto de esta actividad? • ¿Durante la actividad mantuviste un estado de clama? • ¿Qué te gustaría realizar para sentirte tranquilo?
---------------	---

J. Ramos



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 DRE UGEL HUAMUJO
 DIRECCIÓN
 Mg. Sofía Chín Estacio
 DIRECTORA



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LUDICAS N° 16

¡CONOCIENDO DIVERSAS EMOCIONES!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°687 APROVIC
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años, Golondrinas
 1.3. MODALIDAD : Presencial
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Matos Cotero Suceth Jenifer
 : Ramos Condezo Luz Isabel
 : Rojas Vela Mariam Mercedes
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Sofía Chía Estacio
 1.6. DOCENTE DE AULA : Jeannette Ramos Ramirez
 1.7. FECHA : 07 de octubre de 2022

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce las emociones de los demás 	Que los niños y las niñas reconozcan las emociones de los demás después de realizar los juegos	Guía de Observación


III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizar el espacio donde se desarrollará el juego. ✓ Organizar los materiales para realizar los juegos. ✓ Organizar a los participantes en 2 grupos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ula Ula ✓ Ficha para que marque el niño y niña ✓ Parlante ✓ Colores
Tiempo: 45 minutos/1 hora	



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



	<div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • Después de realizar este juego invitamos a los niños pasar de manera ordenada al salón, le damos tiempo para que puedan tomar agua y tranquilizarse. • Luego se ira llamando a un niño y una niña para sacar una hoja doblada de una caja, le invitamos que lo abra para ver quien le toco. • Pedimos que nos mencione como se sintió su compañero durante el juego y pedimos que marque con una (X) en la emoción que cree que ha sentido su compañero. <p>Mientras tanto le preguntamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Como se ha sentido mencionamos el nombre del niño o niña durante el juego? • ¿Crees que le gusto el juego? • ¿Le has visto bailar? <p>El mensaje que se presenta al final de la asamblea es: Es importante reconocer las emociones de los demás, en caso alguien se sienta triste o feliz para poder desarrollar un juego de manera divertida.</p>
CIERRE	<p>Terminamos la actividad de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos un círculo grande y nos agarramos de las manos • Todos decimos estamos felices • Cantamos una canción y bailamos: https://youtu.be/_18lmPF3JYI • Giramos en un círculo y nos movemos al ritmo de la canción <p><u>Retroalimentación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué emociones crees que ha sentido tu compañero? • ¿Te gustaría compartir este juego con los demás? ¿Por qué? • ¿Qué canción te gusto bailar más?

J. Rojas R.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 DRE-UGEL PUNAJICO
 Mg. Sofia Cilia Estacio
 DIRECTORA



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LUDICAS N° 17

¡ME DIVIERTO JUGANDO CON LOS DEMÁS!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°687 APROVIC
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años, Golondrinas
 1.3. MODALIDAD : Presencial
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Matos Cotero Suceth Jenifer
 : Ramos Condezo Luz Isabel
 : Rojas Vela Mariam Mercedes
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Sofia Chía Estacio
 1.6. DOCENTE DE AULA : Jeannette Ramos Ramírez
 1.7. FECHA : 17 de octubre de 2022

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Habilidades Sociales	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente de los juegos cooperativos y colaborativos 	Los niños y niñas participan activamente en distintos juegos que se les presenta.	Guía de Observación

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA


¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizar el espacio donde se desarrollará el juego. ✓ Organizar los materiales para realizar los juegos. ✓ Organizar a los participantes en 2 grupos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Parlante ✓ Aro ✓ Globos ✓ Hilo
Tiempo: 45 minutos/1 hora	



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos y damos la bienvenida a los niños con una canción https://www.youtube.com/watch?v=3VMv9Y5VCB0 <p>Empezamos realizando un juego "FALSO O VERDADERO"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicamos a los niños y niñas en un círculo • Explicamos en que consiste la actividad de falso o verdadero • Los niños deben estar muy atentos y se va seleccionar al azar para que den las respuestas. • El juego termina cuando todos los participantes participaron.
DESARROLLO	<p><i>La segunda actividad es:</i></p> <p>Esta actividad se llama "EL ARO Y EL GLOBO"</p>  <p>Utilizaremos la siguiente música para poner en práctica el juego. https://www.youtube.com/watch?v=3zlyhjl.6cmU&t=71s</p> <p>INDICACIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para esta actividad invitamos a participar a todos los niños y niñas. • Explicamos en que consiste la actividad titulada "El aro y el globo". • Agrupamos a los niños y niñas en 2 grupos con integrantes a la par. • Indicamos en que consiste el juego, 2 integrantes de cada equipo tendrán un globo con pita, los participantes tendrán que sujetar bien los globos y caminar con la espalda junta hasta llegar al aro, luego van amarrar los globos en le aro. • Repetirán el juego una y otra vez hasta terminar con todos los participantes, el juego termina cuando el aro está lleno de globos amarrados. • Los participantes de cada equipo se toman una foto con el aro que amarraron. <p>Al finalizar el juego invitamos a los niños a pasar al salón y tomar agua para hidratarse. Mientras tanto le preguntamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron? • ¿Qué les pareció el juego? • ¿Alguna vez jugaron este juego? <p>Terminamos la actividad explicando que es muy importante participar en los juegos que realiza la maestra y los compañeros del aula, también es bueno colaborar con el orden y respeto durante el</p>



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



	<p>juego, respetando turnos y participando todos. Por último, pedimos a los niños y niñas que dibujen el juego que más les llamó la atención y les gusto practicarlo, para eso se les brinda una hoja bond y colores</p> <p>El mensaje que se presenta al final de la asamblea es: Es importante que todos socialicemos de distintas maneras de diversas actividades</p>
CIERRE	<p>Al finalizar terminamos con la dinámica de los abrazos Acompañamos esta actividad con una canción</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=CEzpBtGO5Os canción de las emociones</p> <p>Al sonar la canción todos nos movemos, pero cuando apagamos la canción un momento indicamos que debemos abrazarnos</p> <p><u>Retroalimentación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué emociones estaban presentes en los juegos que realizaron? • ¿Te gusta compartir los juegos con tus compañeros? • ¿Cuál de los juegos te gusto más y por qué?

J. Rojas P.





"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LUDICAS N° 18

¡Aprendo a dar afecto!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°687 APROVIC
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años, Golondrinas
 1.3. MODALIDAD : Presencial
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Matos Cotero Suceth Jenifer
 : Ramos Condezo Luz Isabel
 : Rojas Vela Mariam Mercedes
 : Sofía Chía Estacio
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA LE. :
 1.6. DOCENTE DE AULA : Jeannette Ramos Ramírez
 1.7. FECHA : 11 de octubre de 2022

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Habilidades sociales	• Comparte lo que siente con los demás	Los niños y niñas expresan sus ideas y sus sentimientos con sus compañeros después de realizar los juegos.	Guía de Observación

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

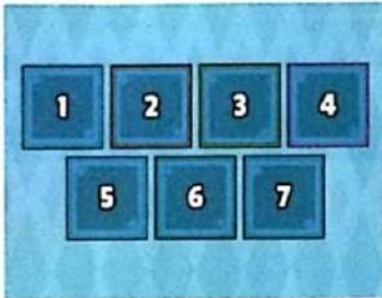
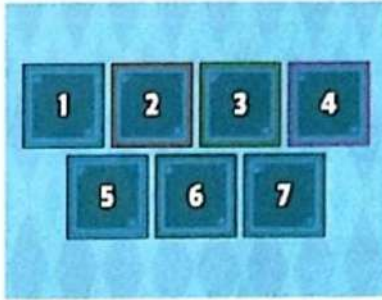

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizar el espacio donde se desarrollará el juego. ✓ Organizar los materiales para realizar los juegos. ✓ Organizar a los participantes en parejas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Parlante ✓ Música ✓ Hojas de colores enumeradas
Tiempo: 45 minutos/1 hora	



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Saludamos y damos la bienvenida a los niños con una canción https://www.youtube.com/watch?v=o82icJLLoWI <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Empezamos la actividad con el juego "EL ESPEJO"</p> <ul style="list-style-type: none"> Se ubica los materiales en el piso, hojas de colores enumerados del 1 al 9. Este juego consiste que dos niños se ubicaran uno al frente del otro Uno de los participantes realiza un movimiento y se ubica en uno de los números. El participante que está al frente debe repetir los movimientos.
DESARROLLO	<p>La segunda actividad lleva por título: "SOY RAPIDO Y COMPARTO CON MIS COMPAÑEROS COMO ME SIENTO"</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Iniciamos la actividad con una canción: https://www.youtube.com/watch?v=5gbzYwLQ9K0&t=1375s</p> <ul style="list-style-type: none"> Invitamos a los niños y niñas a sacar de la caja un círculo de hojas de colores que están enumeradas. Invitamos que busquen el número que les haga tocado. Luego los niños y niñas deben buscar a sus parejas ya que los números se repiten. Una vez que encontraron a sus parejas se sentaran uno frente al otro. <p>Los niños y niñas deben trabajar las siguientes preguntas con el compañero que le toco.</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se sienten el día de hoy? ¿Qué paso para que sientas esa emoción? ¿Cuéntale a tu amiga o amigo si es que te gusto el juego? <p>Después de la actividad mencionando a los niños y niñas que es bueno compartir con nuestros familiares, amigos, amigas y nuestra docente las emociones que sentimos y también es importante hacerle llegar nuestras preguntas, ideas y quejas ya que eso nos hará sentir más tranquilos y felices.</p>



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



CIERRE	<p>Para finalizar invitamos a cantar y bailar con la siguiente canción y luego pedimos que nos cuenten una experiencia significativa que les produce una emoción de alegría. https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M</p> <p><u>Retroalimentación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué realizamos hoy? • ¿Cómo se han sentido al compartir con sus compañeros sus sentimientos e ideas? • ¿Será importante decir cómo me siento a los demás? • ¿Qué pasaría si nadie me escucha cuando hablo?
---------------	---



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 DRE UGEL HUÁNUCO
 Mg. Sofía Chua Estacio
 DIRECTORA



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LUDICAS N° 19

¡PIENSO UTILIZANDO MIS EMOCIONES!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°687 APROVIC
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años, Golondrinas
 1.3. MODALIDAD : Presencial
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Matos Cotero Suceth Jenifer
 Ramos Condezo Luz Isabel
 Rojas Vela Mariam
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA LE. : Sofia Chía Estacio
 1.6. DOCENTE DE AULA : Jeannette Ramos Ramírez
 1.7. FECHA : 12 de octubre del 2022

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
HABILIDADES SOCIALES	• Demuestra sus pensamientos expresando sus emociones	Que a través de los juegos los niños y niñas piensen y expresen sus emociones.	Guía de Observación

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA


¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
✓ Organizar los materiales para realizar los juegos. ✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.	✓ VASOS ✓ CAJA DECORADA ✓ HOJAS ✓ CANCIONES
Tiempo: 45 minutos/1 hora	



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMLIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL




IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos y damos la bienvenida a los niños con una canción https://www.youtube.com/watch?v=ctoWtiZlQwc Canción de bienvenida <p>Se presentará el juego del vaso de color, acompañado de la canción: https://youtu.be/vQaGTDxRfSw</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicaremos a los niños que formaremos 2 grupos y que por parejas realizaremos una competencia • Les brindaremos 5 vasos y un vaso de color a cada niño de ambos equipos • Ambos niños de cada equipo pondrán los vasos de abajo hacia arriba y encontrar el vaso de color • Una vez encontrado el vaso le diremos al niño que nos responda algunas preguntas <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Formularemos preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo te sientes? ¿Qué te hace feliz en tu jardín? ¿Qué te molesta?



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



DESARROLLO	<p>Indicaciones y actividades a desarrollar</p> <p>Empezamos esta actividad: La caja de las preocupaciones</p> <p>Acompañaremos la actividad con una canción: https://youtu.be/ON75M_92YwA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentaremos a los niños una caja decorada • Indicaremos a los niños que en una hoja dibujen o escriban sus malestares y preocupaciones durante el día • Después de lo que hayan realizado los niños pasaremos con la caja a recoger sus pensamientos. • Una vez recogido todas sus molestias y preocupaciones en la caja • Cada niño sacará una hoja al azar y leerá o describirá que dice dentro de la hoja y dará una solución a esa molestia o preocupación de algún de sus compañeros. <div style="text-align: center;">  <p>LA CAJA DE LAS PREOCUPACIONES EL MONSTRUO COME PROBLEMAS</p> </div> <p>El mensaje que se presenta al final de la asamblea es: Es importante dar a conocer lo que pensamos en caso algo nos molesta o preocupación también Lo que nos hace feliz, Asimismo, debemos expresar nuestras emociones y sentimientos.</p>
CIERRE	<p>Terminamos la actividad con la canción de: https://youtu.be/hX60blksDsU El rock de las emociones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bailamos juntamente con los niños, realizando pasos con todo nuestro cuerpo de acuerdo a las letras de la canción <p>Retroalimentación: ¿Cómo nos sentimos? ¿crees que debemos pensar y expresar nuestras emociones? ¿Te gustó la actividad?</p>

J. Rojas R.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 DIRECCIÓN HUANCAYO
 Mg. Sofia Chua Estacio
 DIRECTORA



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LUDICAS N° 20

¡Compartiendo soy feliz!

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°687 APROVIC
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años, Golondrinas
 1.3. MODALIDAD : Presencial
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Matos Cotero Suceth Jenifer
 Ramos Condezo Luz Isabel
 Rojas Vela Mariam
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Sofía Chía Estacio
 1.6. DOCENTE DE AULA : Jeannette Ramos Ramírez
 1.7. FECHA : 13 de octubre del 2022

II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Habilidades Sociales	• Demuestra empatía y comparte sus materiales con los demás	Que los niños y niñas demuestren empatía al compartir sus materiales con sus compañeros.	Guía de Observación

III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA


¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizar los materiales para realizar los juegos. ✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Video ✓ Pelotas ✓ Conos ✓ Peluches ✓ Cartulina ✓ Tempera, colores, hojas de colores
Tiempo: 45 minutos/1 hora	



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos y damos la bienvenida a los niños con una canción de bienvenida https://youtu.be/Jy1gE1MnZTA "Como están" <p>Empezaremos la actividad que se llama: "COMPARTIR ES DIVERTIDO" Acompañaremos la actividad con una canción en video: https://youtu.be/oTEB9TLve2M</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indicaremos a los niños que se sienten formando un círculo • Les diremos que presentaremos una canción en video • Indicaremos que estén atentos y concentrados • Nos ponemos cómodos para observar el video <div style="text-align: center;">  </div> <p>Preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo te sientes? • ¿Qué nos decía la canción en el video? • ¿crees que es importante compartir?



Indicaciones y actividades a desarrollar

Empezamos con la actividad: "compartiendo con los demás"

Acompañamos la actividad con una canción: <https://youtu.be/-26vguTgCEs>

- Formamos 4 grupos de 6 niños
- Indicaremos que cada grupo se sentara formando un circulo
- A cada grupo les daremos diferentes materiales 3 pelotas, a otros 3 conos y a otros peluches
- Cada grupo deberá buscar la forma y solución de jugar con esos materiales
- Brindaremos algunas alternativas, pueden lanzar las pelotas a cada compañero o como también pasarse todos rápidamente los conos, cosa que todos puedan compartir y jugar solo con los materiales que se les ha brindado.
- Observaremos si los niños saben compartir y si tienen empatía con los miembros del grupo
- Después para culminar con la actividad les diéremos a cada grupo que dejen lo más rápido sus materiales al centro.

DESARROLLO



Preguntamos:

- ¿te gusto la actividad?
- ¿participaron todos los integrantes de tu grupo?
- ¿compartiste tus materiales?
- ¿te gusta compartir?

El mensaje que se presenta al final de la asamblea es:

Es importante tener empatía con nuestros amigos ser buenos y amables, también debemos prestar y compartir nuestros juguetes o materiales.



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



CIERRE

Para terminar con la actividad realizaremos lo siguiente:

- Formaremos 2 grupos
- A cada grupo les daremos una cartulina con dibujo de 3 emociones
- Ambos grupos deberán decorar las emociones
- Les brindaremos hojas de colores, tempera, colores para que puedan realizarlo
- Cada grupo deberá compartir sus materiales.



Retroalimentación:

¿Cómo nos sentimos?

¿Qué sentiste al realizar la?

¿debemos compartir?

¿Cómo nos sentimos cuando compartimos?

J. Ramírez



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 DRE-AGEL HUANCAYO

Sofía Chus Estano
 Mg. Sofía Chus Estano
 DIRECTORA

Fotografías

Los niños representan sus emociones dibujando después de realizar el juego “el rey manda”.



Los niños expresan sus emociones escuchando melodías y jugando lanzando el globo



Los niños reconocen sus emociones después de los juegos realizados



Los niños realizan el juego “La búsqueda del tesoro” y expresan lo que sienten después de encontrar el tesoro perdido



Los niños identifican sus emociones a través de canciones y demuestran como se sienten mediante una ficha



Los niños elaboran materiales relacionado a las emociones





UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN-HUÁNUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo las 15:00 horas, del día 19 de diciembre del 2023, reunidos en la Sala de Grados de la Facultad de Ciencias de la Educación los docentes que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 3499-2023-UNHEVAL-FCE/D de fecha 14 de diciembre de 2023, conformados por:

Dra. Amanda OMONTE VILCA	Presidente
Dra. Yermmy VÁSQUEZ SALÍS	Secretario
Mg. Yaneth Elena RUFINO MELÉNDEZ	Vocal

Con el asesoramiento del Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA el (la) Bachiller: **Suceth Jenifer MATOS COTERO** aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Especialidad: **Educación Inicial**, se dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 687 APROVIC, HUÁNUCO-2022.**

Concluido el proceso de sustentación, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del (de la) aspirante, teniendo presente los criterios de evaluación siguientes:

- Presentación personal	Deficiente: (00-13) ()
- Locución	Regular: (14) ()
- Equilibrio emocional	Bueno: (15-16) ()
- Nivel de conocimiento	Muy Bueno: (17-18) (<u>18</u>)
- Orden y coherencia	Excelente: (19-20) ()
- Habilidad para absolver preguntas	

Obteniendo, en consecuencia, el (la) titulado la nota de: Dieciocho

Equivalente a: Muy Buena

Calificación que se realizó de acuerdo al Art. 78° del Reglamento General de Grados y Títulos Modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Los miembros del Jurado firman el ACTA en señal de conformidad, siendo a la: 16.30, horas del día 19 de diciembre de 2023.


 PRESIDENTE
 DNI N° 22934761


 SECRETARIO
 DNI N° 42051986


 VOCAL
 DNI N° 22489327



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN-HUÁNUCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo las 15:00 horas, del día 19 de diciembre del 2023, reunidos en la Sala de Grados de la Facultad de Ciencias de la Educación los docentes que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 3499-2023-UNHEVAL-FCE/D de fecha 14 de diciembre de 2023, conformados por:

Dra. Amanda OMONTE VILCA	Presidente
Dra. Yermmy VÁSQUEZ SALÍS	Secretario
Mg. Yaneth Elena RUFINO MELÉNDEZ	Vocal

Con el asesoramiento del Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA el (la) Bachiller: **Mariam Mercedes ROJAS VELA** aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Especialidad: **Educación Inicial**, se dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 687 APROVIC, HUÁNUCO-2022.**

Concluido el proceso de sustentación, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del (de la) aspirante, teniendo presente los criterios de evaluación siguientes:

- Presentacion personal	Deficiente: (00-13) ()
- Locución	Regular: (14) ()
- Equilibrio emocional	Bueno: (15-16) ()
- Nivel de conocimiento	Muy Bueno: (17-18) (<u>18</u>)
- Orden y coherencia	Excelente: (19-20) ()
- Habilidad para absolver preguntas	


Obteniendo, en consecuencia, el (la) titulado la nota de: Dieciocho

Equivalente a: MUY BUENO

Calificación que se realizó de acuerdo al Art. 78° del Reglamento General de Grados y Títulos Modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan.

Los miembros del Jurado firman el ACTA en señal de conformidad, siendo a la: 16.30, horas del día 19 de diciembre de 2023.


 PRESIDENTE
 DNI N° 2273476


 SECRETARIO
 DNI N° 42051986


 VOCAL
 DNI N° 22489327



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN-HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo las 15:00 horas, del día 19 de diciembre del 2023, reunidos en la Sala de Grados de la Facultad de Ciencias de la Educación los docentes que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 3499-2023-UNHEVAL-FCE/D de fecha 14 de diciembre de 2023, conformados por:

Dra. Amanda OMONTE VILCA	Presidente
Dra. Yermmy VÁSQUEZ SALÍS	Secretario
Mg. Yaneth Elena RUFINO MELÉNDEZ	Vocal

Con el asesoramiento del Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA el (la) Bachiller: **Luz Isabel RAMOS CONDEZO** aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Especialidad: **Educación Inicial**, se dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 687 APROVIC, HUÁNUCO-2022.**

Concluido el proceso de sustentación, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del (de la) aspirante, teniendo presente los criterios de evaluación siguientes:

- Presentación personal	Deficiente: (00-13) ()
- Locución	Regular: (14) ()
- Equilibrio emocional	Bueno: (15-16) ()
- Nivel de conocimiento	Muy Bueno: (17-18) (<u>18</u>)
- Orden y coherencia	Excelente: (19-20) ()
- Habilidad para absolver preguntas	

Obteniendo, en consecuencia, el (la) titulado la nota de: DIECIOCHO


Equivalente a: MOY BUENO

Calificación que se realizó de acuerdo al Art. 78° del Reglamento General de Grados y Títulos Modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan.

Los miembros del Jurado firman el ACTA en señal de conformidad, siendo a la: 16-30, horas del día 19 de diciembre de 2023.


PRESIDENTE
DNI N° 2273476


SECRETARIO
DNI N° 42051986


VOCAL
DNI N° 22489327



CONSTANCIA DE SIMILITUD N°262-2023 SOFTWARE ANTIPLAGIO – (FCE) – UNHEVAL

La unidad de investigación de la: Facultad de Ciencias de la Educación, emite la presente constancia de Antiplagio, aplicando al Software TURNITIN, la cual reporta un 5% de similitud, correspondiente a los interesados **MATOS COTERO Suceth Jenifer, ROJAS VELA, Mariam Mercedes y RAMOS CONDEZO Luz Isabel** del trabajo de investigación, **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°687 APROVIC, HUÁNUCO – 2022**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, considerando como asesor al **Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA**.

DECLARANDO (APTO)

Se expide la presente, para los trámites pertinentes

Pillco Marca, 13 de noviembre 2023



Dr. Edwin Roger Esteban Rivera

Director de la Unidad de Investigación Facultad de Ciencias de la Educación

UNHEVAL

NOMBRE DEL TRABAJO

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°687 APROVIC, HUÁNUCO - 2022

AUTOR

MATOS COTERO Suceth Jenifer, ROJAS VELA Mariam Mercedes y RAMOS CONDEZO Luz Isabel

RECUENTO DE PALABRAS

17623 Words

RECUENTO DE CARACTERES

92443 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

74 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.1MB

FECHA DE ENTREGA

Nov 13, 2023 12:13 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Nov 13, 2023 12:14 PM GMT-5**● 5% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 4% Base de datos de Internet
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- 2% Base de datos de trabajos entregados

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)



AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

Pregrado	<input checked="" type="checkbox"/>	Segunda Especialidad		Posgrado:	Maestría		Doctorado
Pregrado (tal y como está registrado en SUNEDU)							
Facultad	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN						
Escuela Profesional	EDUCACION INICIAL						
Carrera Profesional	EDUCACION INICIAL						
Grado que otorga							
Título que otorga	LICENCIADA EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACION INICIAL						
Segunda especialidad (tal y como está registrado en SUNEDU)							
Facultad							
Nombre del programa							
Título que Otorga							
Posgrado (tal y como está registrado en SUNEDU)							
Nombre del Programa de estudio							
Grado que otorga							

2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Apellidos y Nombres:	RAMOS CONDEZO LUZ ISABEL								
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular:	921528957	
Nro. de Documento:	73619437				Correo Electrónico:				ramoscondezoi@gmail.com
Apellidos y Nombres:	MATOS COTERO SUCETH JENIFER								
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular:	975217691	
Nro. de Documento:	70613795				Correo Electrónico:				jsmatco99@gmail.com
Apellidos y Nombres:	ROJAS VELA MARIAM MERCEDES								
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular:	914696913	
Nro. de Documento:	71929612				Correo Electrónico:				mariammercedesrojasvela24@gmail.com

3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los datos requeridos completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)							SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO
Apellidos y Nombres:	SOTIL CORTAVARRIA WILFREDO ANTONIO				ORCID ID:	0000-0002-9889-8933			
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de documento:	22417860	

4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los Apellidos y Nombres completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	OMONTE VILCA AMANDA
Secretario:	VASQUEZ SALIS YERMMY
Vocal:	RUFINO MELENDEZ YANETH ELENA
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	CALLUPE BECERRA SONIA FIORELLA


5. Declaración Jurada: (Ingrese todos los datos requeridos completos)

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: (Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)	
ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°687 APROVIC, HUÁNUCO – 2022	
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico o Título Profesional de: (tal y como está registrado en SUNEDU)	
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL	
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.	
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.	
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.	
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.	
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.	
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizan (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan.	

6. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)			2023				
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)	Tesis	<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis Formato Artículo	<input type="checkbox"/>	Tesis Formato Patente de Invención	<input type="checkbox"/>	
	Trabajo de Investigación	<input type="checkbox"/>	Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/>	Tesis Formato Libro, revisado por Pares Externos	<input type="checkbox"/>	
	Trabajo Académico	<input type="checkbox"/>	Otros (especifique modalidad)	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
Palabras Clave: (solo se requieren 3 palabras)	ACTIVIDADES LÚDICAS		FORTALECER		INTELIGENCIA EMOCIONAL		
Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)	Acceso Abierto	<input checked="" type="checkbox"/>	Condición Cerrada (*)	<input type="checkbox"/>			
	Con Periodo de Embargo (*)	<input type="checkbox"/>	Fecha de Fin de Embargo:				
¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? (ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):					<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	<input checked="" type="checkbox"/> X
Información de la Agencia Patrocinadora:							

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.



7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma:		
Apellidos y Nombres:	RAMOS CONDEZO LUZ ISABEL	Huella Digital
DNI:	73619437	
Firma:		
Apellidos y Nombres:	MATOS COTERO SUCETH JENIFER	Huella Digital
DNI:	70613795	
Firma:		
Apellidos y Nombres:	ROJAS VELA MARIAM MERCEDES	Huella Digital
DNI:	71929612	
Fecha:	28/12/2023	

Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una **X** en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra **calibri**, **tamaño de fuente 09**, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (*recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde*).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF) y Declaración Jurada.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.



DECLARACIÓN JURADA

Yo, Matos Cotero Suceth Jenifer, identificado con: 70613795 con domicilio en el Jr., Brancacho, calle las flores Mz. E Lt. 1, distrito de: Amarilis, provincia de: Huánuco, departamento de: Huánuco; aspirante al: título profesional de licenciada en educación inicial.

DECLARANDO BAJO JURAMENTO QUE:

La tesis titulada "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°687 APROVIC, HUÁNUCO - 2022." fue elaborada dentro del marco ético y legal en su redacción. Si en el futuro se detectara evidencias de vulnerabilidad en el sistema antiplagio mediante actos que lindan con lo ético y legal, me someto a las sanciones a que hubiera lugar.

Huánuco, 27 de diciembre 2023

Firma

Nombre y apellido

Suceth Jenifer Matos Cotero



DECLARACIÓN JURADA

Yo, Rojas Vela Mariam Mercedes, identificado con: 71929612 con domicilio en el Jr., guardia civil Mz. I Lt. 26, distrito de: Pillco Marca, provincia de: Huánuco, departamento de: Huánuco; aspirante al: título profesional de licenciada en educación inicial.

DECLARANDO BAJO JURAMENTO QUE:

La tesis titulada "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°687 APROVIC, HUÁNUCO - 2022." fue elaborada dentro del marco ético y legal en su redacción. Si en el futuro se detectara evidencias de vulnerabilidad en el sistema antiplagio mediante actos que lindan con lo ético y legal, me someto a las sanciones a que hubiera lugar.

Huánuco, 27 de diciembre 2023

Firma

Nombre y apellido

Mariam Mercedes Rojas Vela



DECLARACIÓN JURADA

Yo, Ramos Condezo Luz Isabel, identificado con: 73619437 con domicilio en el Jr. Malecón Huertas s/n, distrito de: Ambo, provincia de: Ambo, departamento de: Huánuco; aspirante al: título profesional de licenciada en educación inicial.

DECLARANDO BAJO JURAMENTO QUE:

La tesis titulada "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA INTELIGENCIA EMOCIONAL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°687 APROVIC, HUÁNUCO - 2022." fue elaborada dentro del marco ético y legal en su redacción. Si en el futuro se detectara evidencias de vulnerabilidad en el sistema antiplagio mediante actos que lindan con lo ético y legal, me someto a las sanciones a que hubiera lugar.

Huánuco, 27 de diciembre 2023

Firma



Nombre y apellido

Luz Isabel Ramos Condezo