

**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y**  
**HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL**  
**Y PRIMARIA**



**TESIS**

---

**“Juego de roles para el desarrollo de la autorregulación  
de emociones en los niños de 5 años de la I.E. 002 Huánuco,  
2023”**

---

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

**AUTORA: Sinche Bravo, Nathaly Pricilla**

**ASESORA: Grandes Anapan, Manuel Eliab**

**HUÁNUCO – PERÚ**

**2025**

**TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:**

- Tesis (x)
- Trabajo de Suficiencia Profesional ( )
- Trabajo de Investigación ( )
- Trabajo Académico ( )

**LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:** Calidad educativa y desarrollo académico.

**AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN (2020)**

**CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:**

**Área:** Ciencias sociales

**Subárea:** Ciencias de la educación

**Disciplina:** Educación general (incluye capacitación y pedagogía)

**DATOS DEL PROGRAMA:**

Nombre del Grado/Título a recibir: Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria

Código del Programa: P10

Tipo de Financiamiento:

- Propio (x)
- UDH ( )
- Fondos Concursables: ( )

**DATOS DEL AUTOR:**

Documento Nacional de Identidad (DNI): 46498084

**DATOS DEL ASESOR:**

Documento Nacional de Identidad (DNI): 22486555

Grado/Título: maestro en ciencias de la educación con mención en: docencia y gerencia educativa

Código ORCID: 0000-0002-7006-4355

**DATOS DE LOS JURADOS:**

N.º	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Aguirre Palacin, Joel Guido.	Doctor en ciencias de la educación.	42852140	0000-0002-3332-7312
2	Boyánovich Ordoñez, Ana Gabriela.	Magister en ciencias de la educación psicología educativa	22520775	0000-0002-2071-1411
3	Hurtado Reyes, María Teresa.	Maestra en ciencias de la educación con mención en docencia en educación superior e investigación.	22411318	0000-0001-5324-7435

U

D

H



UDH  
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA  
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad de Huánuco, siendo las 3:00 horas del día 20 del mes de mayo del año 2025, en el Auditorio "Ermanno Artale Ciancio" de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Huánuco – La Esperanza, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

Dr. Joel Guido Aguirre Palacin	Presidente
Mg. Ana Gabriela Boyanovich Ordoñez	Secretaria
Mg. María Teresa Hurtado Reyes	Vocal

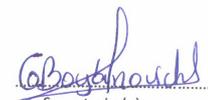
Nombrados mediante la Resolución N° 0110-2025-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: **"JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. 002 HUÁNUCO, 2023"**, presentado por la Bachiller en Ciencias de la Educación **Nathaly Pricilla SINCHE BRAVO**, para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria.

Dicho acto de sustentación, se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas; procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándola Aprobado por Unanimidad con el calificativo cuantitativo de 15 y cualitativo de Bueno.

Siendo las 4:25 horas del día martes 20 del mes de mayo del año 2025, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

  
.....  
Presidente (a)  
Dr. Joel Guido Aguirre Palacin  
Código Orcid: 0000-0002-3332-7312  
DNI: 42852140

  
.....  
Secretario (a)  
Mg. Ana Gabriela Boyanovich Ordoñez  
Código Orcid: 0000-0002-2071-1411  
DNI: 22520775

  
.....  
Vocal  
Mg. María Teresa Hurtado Reyes  
Código Orcid: 0000-0001-5324-7435  
DNI: 22411318



## UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO



### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El comité de integridad científica, realizó la revisión del trabajo de investigación del estudiante: NATHALY PRICILLA SINCHE BRAVO, de la investigación titulada "Juego de roles para el desarrollo de la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E. 002 Huánuco, 2023", con asesor(a) MANUEL ELIAB GRANDES ANAPAN, designado(a) mediante documento: RESOLUCIÓN N° 0047-2023-D-FCEYH-UDH del P. A. de EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA.

Puede constar que la misma tiene un índice de similitud del 25 % verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el Software Turnitin.

Por lo que concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con todas las normas de la Universidad de Huánuco.

Se expide la presente, a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 07 de marzo de 2025



RICHARD J. SOLIS TOLEDO  
D.N.I.: 47074047  
cod. ORCID: 0000-0002-7629-6421



FERNANDO F. SILVERIO BRAVO  
D.N.I.: 40618286  
cod. ORCID: 0009-0008-6777-3370

## 2. SINCHE BRAVO, Nathaly Pricilla.docx

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>25%</b>	<b>25%</b>	<b>5%</b>	<b>16%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>www.slideshare.net</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.udh.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>



**RICHARD J. SOLIS TOLEDO**  
D.N.I.: 47074047  
cod. ORCID: 0000-0002-7629-6421



**FERNANDO F. SILVERIO BRAVO**  
D.N.I.: 40618286  
cod. ORCID: 0009-0008-6777-3370

## **DEDICATORIA**

A Naiara, mi hija por ser el motivo que me impulsa a ser mejor cada día, que cada logro en mi vida le sirva de ejemplo de que las mujeres no tenemos límites cuando tenemos metas y propósitos que alcanzar.

## **AGRADECIMIENTO**

Mi más sincero agradecimiento a la Universidad De Huánuco por abrirme las puertas de su prestigiosa institución y contribuir con mi formación profesional.

Agradezco a todos los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación, por sus conocimientos rigurosos y precisos, a ustedes mis profesores queridos, les debo mis conocimientos. Muchas gracias por sus múltiples palabras de aliento, cuando más las necesite donde quiera que vaya, los llevaré conmigo.

Agradezco a asesor Mg. GRANDES ANAPAN, Manuel Eliab, sin usted y sus virtudes, su paciencia, tiempo no hubiese logrado llegar hasta aquí, Gracias por sus orientaciones.

A nuestros amigos y colegas que han compartido esta increíble aventura: Hoy debemos cerrar un capítulo maravilloso. Estoy muy agradecido por su apoyo, paciencia y estar siempre ahí para mí.

Gracias a todos los que me apoyaron e hicieron esto posible.

Finalmente, agradecer al director de la I.E. 002, por haberme dado la oportunidad de poder desarrollar mi trabajo de investigación.

# ÍNDICE

DEDICATORIA .....	II
AGRADECIMIENTO .....	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS .....	VII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	IX
RESUMEN.....	X
ABSTRACT.....	XI
INTRODUCCIÓN.....	XII
CAPÍTULO I.....	15
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	15
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA .....	15
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	17
1.2.1 PROBLEMA GENERAL.....	17
1.2.2 PROBLEMAS ESPECÍFICOS .....	17
1.3 OBJETIVO GENERAL.....	17
1.3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	17
1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	18
1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA.....	18
1.4.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA.....	18
1.4.3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA.....	19
1.5 LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN .....	19
1.6 VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
CAPÍTULO II.....	21
MARCO TEÓRICO .....	21
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN .....	21
2.2 BASES TEÓRICAS .....	26
2.2.1 VARIABLE: JUEGO DE ROLES .....	29
2.2.2 VARIABLE AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES .....	37
2.3 DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS .....	49
2.4 HIPÓTESIS.....	50
2.4.1 HIPÓTESIS GENERAL:.....	50

2.4.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:.....	50
2.5 VARIABLES.....	51
2.5.1 VARIABLE INDEPENDIENTE .....	51
2.5.2 VARIABLE DEPENDIENTE.....	51
2.6 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES (DIMENSIONES E INDICADORES) .....	52
CAPÍTULO III.....	54
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	54
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	54
3.1.1 ENFOQUE .....	54
3.1.2 ALCANCE O NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	54
3.1.3 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	54
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	55
3.2.1 POBLACIÓN.....	55
3.2.2 MUESTRA .....	55
3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	56
3.3.1 TÉCNICAS.....	56
3.3.2 INSTRUMENTOS.....	56
3.4 TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN .....	56
3.4.1 ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL .....	56
CAPÍTULO IV.....	58
RESULTADOS.....	58
4.1 PROCESAMIENTO DE DATOS.....	58
4.1.1 RESULTADOS DEL PRE TEST .....	58
4.1.2 RESULTADOS DEL POST TEST.....	69
4.1.3 RESULTADOS DEL PRE TEST Y POST TEST DE LAS DIMENSIONES .....	78
4.2 CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS.....	95
4.2.1 COMPARACIÓN DE RESULTADOS.....	95
4.2.2 CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS GENERAL .....	96

4.2.2 CONTRASTACIÓN DE LAS HIPÓTESIS ESPECÍFICAS .....	97
CAPÍTULO V.....	103
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	103
5.1 DISCUSIÓN CON LAS BASES TEÓRICAS .....	103
5.2 DISCUSIÓN CON EL OBJETIVO GENERAL.....	104
5.3 DISCUSIÓN CON LA FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	105
5.4 DISCUSIÓN CON LA HIPÓTESIS .....	105
CONCLUSIONES .....	106
RECOMENDACIONES.....	109
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	110
ANEXOS.....	117

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables .....	52
Tabla 2 Niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 002 Virgen de Guadalupe, Huánuco.....	55
Tabla 3 Muestra de estudio.....	56
Tabla 4 Resultados de pre test del grupo experimental y grupo control de la variable autorregulación de emociones de los estudiantes de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023 .....	60
Tabla 5 Resultados de pre test del grupo experimental y grupo control de la variable autorregulación de emociones de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 002 Virgen de Guadalupe, 2023 .....	69
Tabla 6 Resultados de pre test del grupo experimental y grupo control de la expresión emocional apropiada de los estudiantes de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023 .....	78
Tabla 7 Resultados del post test del grupo experimental y grupo control de la expresión emocional apropiada de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023 .....	81
Tabla 8 Resultados de pre test del grupo experimental y grupo control de la regulación de las emociones y los sentimientos de los estudiantes de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023 .....	83
Tabla 9 Resultados de post test del grupo experimental y grupo control de la regulación de las emociones y los sentimientos de los estudiantes de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023 .....	86
Tabla 10 Resultados de pre test del grupo experimental y grupo control de las habilidades de afrontamiento de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023 .....	89
Tabla 11 Resultados del post test del grupo experimental y grupo control de las habilidades de afrontamiento de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023 .....	92
Tabla 12 Comparación de los resultados del pre test y post test de la variable autorregulación de emociones de los estudiantes .....	95
Tabla 13 Prueba de normalidad.....	96
Tabla 14 Prueba de Wilcoxon de la hipótesis general .....	96

Tabla 15 Niveles del grupo control y el experimental del Pre test.....	97
Tabla 16 Prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica 2 .....	99
Tabla 17 Prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica 3 .....	99
Tabla 18 Prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica 4 .....	100
Tabla 19 Niveles del grupo control y el experimental del Post test .....	101

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figuras 1 Niñas y niños de 24 a 71 meses de edad que regulan sus emociones .....	47
Figuras 2 Niñas y niños de 24 a 71 meses de edad que regulan sus emociones según características.....	47
Figuras 3 Resultados de pre test del grupo experimental y grupo control de la variable autorregulación de emociones de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 002 Virgen de Guadalupe, 2023.....	67
Figuras 4 Resultados de post test del grupo experimental y grupo control de la variable autorregulación de emociones de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023.....	76
Figuras 5 Resultados de pre test del grupo experimental y grupo control de la expresión emocional apropiada de los estudiantes de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023.....	80
Figuras 6 Resultados del post test del grupo experimental y grupo control de la expresión emocional apropiada de los estudiantes de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023.....	82
Figuras 7 Resultados de pre test del grupo experimental y grupo control de la regulación de las emociones y los sentimientos de los estudiantes de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023.....	85
Figuras 8 Resultados de post test del grupo experimental y grupo control de la regulación de las emociones y los sentimientos de los estudiantes de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023.....	88
Figuras 9 Resultados de pre test del grupo experimental y grupo control de las habilidades de afrontamiento de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023.....	91
Figuras 10 Resultados del post test del grupo experimental y grupo control de las habilidades de afrontamiento de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023.....	94
Figuras 11 Comparación de los resultados del pre test y post test de la variable autorregulación de emociones de los estudiantes.....	95
Figuras 12 Niveles del grupo control y el experimental del Pre test.....	98
Figuras 13 Niveles del grupo control y el experimental del Post test.....	101

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo principal comprobar cómo los juegos de roles mejoran la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E. 002 Virgen de Guadalupe de Huánuco, 2023. Se utilizó una metodología de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo y un nivel explicativo, mediante un diseño no experimental. La población estuvo compuesta por los estudiantes de 5 años de la I.E., y la muestra estuvo conformada por 54 alumnos. La técnica empleada fue la observación, utilizando como instrumento una guía de observación. Los resultados muestran que, en los alumnos de 5 años, las escalas de expresión emocional fueron las siguientes: en el grupo experimental, el 92.6% alcanzó un nivel alto, el 7.4% un nivel medio y el 0% un nivel bajo. Por otro lado, en el grupo control, el 11.1% alcanzó un nivel alto, el 25.9% un nivel medio y el 63% un nivel bajo. Estos resultados indican que, al expresar verbalmente sus emociones, el grupo experimental se encuentra en un nivel alto. En conclusión, por medio de la prueba de Wilcoxon con una diferencia de los resultados del post test del grupo experimental con el grupo control de un Z negativo de -5,647<sup>b</sup> y una significancia de 0,000, donde se rechaza la hipótesis y se la acepta la hipótesis alterna. Este resultado confirma que los juegos de roles efectivamente contribuyen al desarrollo de la autorregulación emocional en los estudiantes. Dichos juegos brindaron a los niños la oportunidad de practicar situaciones sociales dentro de un entorno seguro y controlado, lo que les permitió experimentar y gestionar mejor sus emociones.

**Palabras clave:** Juegos de roles, niños de 5 años, autorregulación, emociones, expresión emocional.

## ABSTRACT

The main objective of this research was to verify how role-playing games improve emotional self-regulation in 5-year-old children at the I.E. 002 Virgen de Guadalupe in Huánuco, 2023. An applied methodology was used, with a quantitative approach and an explanatory level, through a non-experimental design. The population consisted of 5-year-old students at the I.E., and the sample consisted of 54 students. The technique employed was observation, using an observation guide as an instrument. The results show that, in 5-year-old students, the emotional expression scales were as follows: in the experimental group, 92.6% reached a high level, 7.4% a medium level, and 0% a low level. On the other hand, in the control group, 11.1% reached a high level, 25.9% a medium level, and 63% a low level. These results indicate that the experimental group is at a high level of verbal expression of emotions. In conclusion, the Wilcoxon test revealed a negative Z of -5.647b and a significance level of 0.000, rejecting the hypothesis and accepting the alternative hypothesis. This result confirms that role-playing effectively contributes to the development of emotional self-regulation in students. These games provided children with the opportunity to practice social situations within a safe and controlled environment, allowing them to better experience and manage their emotions.

**Keywords:** Role-playing games, 5-year-old children, self-regulation, emotions, emotional expression.

## INTRODUCCIÓN

Los primeros años de vida son fundamentales para el desarrollo humano. En esta etapa, las personas adquieren y perfeccionan una variedad de habilidades físicas, cognitivas, emocionales, sociales y mentales, que son esenciales para adoptar comportamientos saludables, responsables y productivos, tanto hacia sí mismos como hacia su familia y la sociedad en general.

Los científicos de la Universidad de Oregón afirman que las emociones juegan un papel crucial en el proceso de aprendizaje, ya que aumentan la atención, lo que favorece la retención del conocimiento y la formación de la memoria. Aunque se reconoce la relevancia de las emociones en este contexto, aún enfrentamos un desafío importante: la comprensión integral de las emociones sigue siendo limitada. Este desconocimiento dificulta su regulación efectiva en el entorno escolar, relegándolas, en gran medida, a actividades artísticas, recreativas y extraescolares (Begoña, 2018).

Por ello, es fundamental profundizar en la comprensión de nuestras propias emociones, así como en las de nuestros niños. Al igual que evaluamos los conocimientos, es esencial proporcionarles las herramientas necesarias para fomentar su bienestar emocional, enseñándoles a identificar, reconocer y regular sus emociones.

En Perú, un estudio realizado por el Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social y el ENDES 2021 revela que el 33,5% de los niños y niñas de 24 a 71 meses son capaces de regular sus emociones y comportamientos en situaciones de frustración y establecimiento de límites. Este resultado se presenta con mayor frecuencia en los niños que residen en áreas rurales (37,0%), en comparación con los que habitan en zonas urbanas (32,5%).

Donde diversos factores pueden influir en un resultado positivo en la regulación de las emociones, como la ausencia de castigos físicos por parte de los padres o cuidadores, la expresión de afecto y, especialmente, la capacidad de los padres para calmar a los niños durante momentos de crisis, de manera consciente y con cariño, lo que favorece el desarrollo de su autorregulación emocional.

Los niños que han desarrollado esta capacidad muestran un mejor desempeño en la educación inicial y establecen relaciones más positivas con sus compañeros y maestros. En cambio, aquellos que no han logrado desarrollarla tienden a tener baja tolerancia ante situaciones frustrantes, presentan dificultades para concentrarse, lo que afecta su receptividad al aprendizaje de letras y números, y corren un mayor riesgo de enfrentar problemas para relacionarse con los demás. Por esta razón, es fundamental que los docentes trabajen en este aspecto durante los primeros años de vida de los niños.

Por ello, después de haber observado a los estudiantes de 5 años de la I.E. 002 Virgen de Guadalupe se notó la falta de tolerancia, frustración, control de emociones como: enojo, tristeza, etc.

Después de analizar los problemas descritos, se propuso como alternativa de solución el uso del juego de roles como herramienta para ayudar a los estudiantes a autorregular sus emociones. Se llevarán a cabo actividades de aprendizaje lúdicas que les permitirán desarrollar su imaginación y fomentar habilidades socioemocionales. A través de la asunción de diversos roles, los estudiantes podrán reconocer, comprender y expresar adecuadamente sus emociones, lo que les facilitará su autorregulación. En ese sentido, la investigación se ha desarrollado de la siguiente manera:

En el Capítulo I, se presenta el planteamiento del problema, en el cual se describe detalladamente la situación problemática. A partir de esta descripción, se formula el problema general y los problemas específicos, lo que a su vez da lugar a la formulación de los objetivos general y específicos. Además, en este capítulo se expone la justificación teórica, práctica y metodológica de la investigación, se señalan las posibles limitaciones que podrían surgir y se evalúa la viabilidad del estudio.

En el Capítulo II, se presenta el marco teórico, que aborda los antecedentes a nivel internacional, nacional y local. Además, se desarrollan las bases teóricas, donde se describen las variables y dimensiones relevantes para profundizar en el conocimiento de la investigación. También se incluyen las definiciones conceptuales de los términos más utilizados en el estudio. A partir de esta información, se formula la hipótesis general y las hipótesis

específicas, se identifican las variables de estudio y se lleva a cabo la operacionalización de las mismas.

En el Capítulo III, se presenta la metodología de la investigación, en la que se especifican el tipo de investigación, el enfoque, el nivel de estudio y el diseño metodológico. En función de la problemática planteada, se identifica la población y, a partir de ello, se determina la muestra con la que se trabajará. Además, se detallan las técnicas y los instrumentos empleados para la recolección de datos, así como las metodologías utilizadas para su procesamiento.

En el Capítulo IV se presentan los resultados, que incluyen las tablas y figuras con los datos procesados del pre test y el post test. Además, se lleva a cabo la contrastación de la hipótesis general y de las hipótesis específicas.

Finalmente, en el Capítulo V se desarrolla la discusión de los resultados, en la cual se comparan los hallazgos obtenidos con los de otros estudios previos. A partir de estas comparaciones, se formulan las conclusiones y las recomendaciones correspondientes.

# **CAPÍTULO I**

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

Hoy en día, existe una diversidad de definiciones con lo referente a la emoción, tiene una respuesta subjetiva a una circunstancia excepcional que muestra cambios en la conducta y el aspecto fisiológico. Del mismo modo, varias investigaciones han revelado que, las emociones que suelen experimentar los seres humanos son el miedo, la ira, la tristeza, la alegría, la ansiedad y la sorpresa, entre otras (Serrano, 2013).

Según lo mencionado, se puede decir que las emociones son a menudo manifestaciones de reacciones que se producen en respuesta a determinadas circunstancias. Como indicadores de estas respuestas pueden utilizarse diferentes cambios de comportamiento o cambios corporales.

En Europa, Punset et al (2012), expresa que la regulación emocional en la infancia se ha especializado mucho en los últimos años, sobre todo gracias a su influencia en diferentes áreas del desarrollo del entorno social. En el desarrollo de la autorregulación emocional en los niños pequeños se ha descubierto que los factores internos, con especial atención a la madurez de las redes atencionales. A los padres se les ha asignado un papel significativo como mentores en el desarrollo del control emocional de sus hijos como variables externas.

Es por ello que, la autorregulación emocional en el infante se desarrolla gradualmente a través de las interacciones con los demás y el entorno en el que se encuentra. Con el tiempo, esta capacidad se estimulará, ayudando al niño a resolver problemas y a desarrollar los mecanismos necesarios de afrontamiento (Lozano et al., 2004).

Según un estudio realizado por el Instituto Nacional de Estadística e Informática, en la actualidad en el Perú, existe una población infantil en los márgenes de 0 a 14 años, lo cual ascienden a 7 millones 754 51 infantes, esto en comparación a censos realizados desde el año 1993 ha notado un aumento de la población de 1.7 cada año, dando como consenso que la segunda población más alta en el Perú son los infantes, bajo este criterio la población infantil tendría que contar con mayores aportes y beneficios por parte del

Estado con lo referente a la Educación (Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2018).

Asimismo, en Perú, los dominios social y emocional no se consideran habilidades, pero de alguna manera se incluyen en el currículo nacional en los dominios social e interpersonal junto con competencias específicas. Sin embargo, los aspectos sociales y emocionales se consideran tan importantes en el desarrollo integrador de infante. Primero hay que reconocer sus emociones y luego regularlas, ya que les permitirá relacionarse con otras personas (Ministerio de educación, 2016).

Es fundamental fomentar el desarrollo de la autorregulación emocional en la infancia, enseñando estrategias efectivas para gestionar las emociones, promoviendo un entorno emocionalmente seguro y modelando comportamientos emocionalmente regulados por parte de los adultos cercanos. La falta de autorregulación emocional en los niños puede acarrear diversas consecuencias en su desarrollo emocional, social y cognitivo. Entre las posibles repercusiones se incluyen dificultades en las relaciones sociales, problemas académicos y un impacto negativo en la autoestima, entre otras.

Por lo expuesto anteriormente, en Huánuco se encuentra la Institución Educativa 002 Virgen de Guadalupe, hemos observado en el aula que algunos alumnos reaccionan de forma involuntaria cuando se enfrentan a circunstancias desafiantes o inesperadas, y estas reacciones nos ayudan a entender cómo pueden responder a diversas cuestiones. También hemos observado que algunos alumnos eluden las normas cuando se les pide que lo hagan; si bien algunos lo hacen, la mayoría de ellos están motivados por la desobediencia de los demás alumnos, lo que provoca caos y distracción, esto se ve reflejado dentro del plan anual de la Institución Educativa y se plantea mejorar el desarrollo emocional de los niños, frente a ello la presente investigación busca que mediante la aplicación de los juegos de roles a los niños de 5 años les permita conocer sus emociones y gestionarlas para poder manejarlas de manera pertinente frente a diversas situaciones.

Los juegos de roles son una excelente herramienta para ayudar en la autorregulación de emociones en niños. A través de estos juegos, los niños pueden practicar y experimentar situaciones sociales y emocionales de una

manera segura y estructurada. Donde ayudará a identificar y expresar sus emociones, solucionar conflictos, tener perspectiva de las situaciones. Los juegos de roles ofrecen un entorno lúdico y seguro donde los niños pueden practicar y fortalecer sus habilidades de autorregulación emocional de manera efectiva.

## **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1 PROBLEMA GENERAL**

¿De qué manera los juegos de roles mejoran la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023?

### **1.2.2 PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

¿Cuál es el nivel de logro de regulación emocional que presentan los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023?

¿De qué manera los juegos de roles mejoran la expresión emocional apropiada en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023?

¿De qué manera los juegos de roles mejoran la regulación y los sentimientos en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023?

¿De qué manera los juegos de roles mejoran las habilidades de afrontamiento en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023?

¿Cuál es el nivel de logro de autorregulación de emociones después de la aplicación de los juegos de roles en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023?

## **1.3 OBJETIVO GENERAL**

Comprobar cómo los juegos de roles mejoran la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023.

### **1.3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Identificar el nivel de logro de regulación emocional que presentan los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023.

Aplicar los juegos de roles para mejorar la expresión emocional apropiada en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023.

Aplicar los juegos de roles para mejorar la regulación y los sentimientos en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023.

Aplicar los juegos de roles para mejorar las habilidades de afrontamiento en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023.

Evaluar el nivel de logro de autorregulación de emociones luego de la aplicación de los juegos de roles en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023.

## **1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.4.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA**

En esta justificación se sustenta en la teoría del desarrollo emocional de los niños, que postula que la autorregulación es una habilidad fundamental para el bienestar psicológico y social de los infantes. A través del juego de roles, los niños pueden representar diferentes emociones y situaciones sociales, lo cual favorece su capacidad para reconocer, comprender y gestionar sus propios sentimientos (Bisquerra, 2009). El propósito de este estudio fue proporcionar una base teórica sobre cómo el juego simbólico facilita el desarrollo emocional, permitiendo que los niños aprendan a regular sus emociones en contextos tanto internos como sociales. Los beneficios incluyen la mejora de la empatía, el control de impulsos y la resolución de conflictos. Los beneficiarios directos de esta investigación fueron los niños, al potenciar su autoconocimiento y habilidades emocionales.

### **1.4.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA**

Desde la justificación práctica, el uso del juego de roles como herramienta pedagógica tiene un impacto significativo en el desarrollo emocional de los niños, el propósito de este estudio es aplicar esta metodología en situaciones reales de aprendizaje, favoreciendo la autorregulación emocional en los niños de 5 años. Mediante actividades de juego que imitan situaciones cotidianas, los niños pudieron experimentar y resolver conflictos emocionales, aprender a expresar sus emociones de manera adecuada y manejar situaciones de frustración (Gross y Tothompson 2007). Los beneficios de este enfoque incluyen el fortalecimiento de habilidades sociales y la promoción de una convivencia armoniosa. Los principales beneficiarios fueron los niños, así como los

educadores, quienes contaron con una estrategia efectiva para fomentar el bienestar emocional en el aula.

### **1.4.3. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA**

De acuerdo a la justificación metodológica este estudio se basó en un enfoque cuantitativo. El propósito fue utilizar una metodología que permita identificar cómo este tipo de actividad impacta en la autorregulación de emociones de los niños de 5 años. Se emplearon observaciones directas de los comportamientos emocionales de los niños antes y después de las intervenciones. Los beneficios metodológicos incluyen la obtención de datos precisos sobre el impacto del juego de roles en la autorregulación emocional, lo cual proporcionaron información valiosa para mejorar las estrategias pedagógicas en la educación infantil. Los beneficiarios fueron los niños, quienes desarrollaron sus habilidades emocionales, y los docentes, quienes obtuvieron herramientas prácticas para implementar este tipo de actividades en el aula.

### **1.5 LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN**

Se considera que las limitaciones que surgieron durante el desarrollo del trabajo de investigación fueron las siguientes:

No se logró contar con el apoyo de todos los padres de familia para trabajar de manera conjunta en la mejora del problema observado en la I.E. N.º 002. La colaboración de los padres fue fundamental para el éxito del proyecto, ya que son los principales responsables de la educación y el bienestar de sus hijos.

Dado que se aplicaron 20 sesiones, el tiempo resultó ser un factor limitante para el desarrollo de la investigación y la recolección de datos precisos sobre el impacto del juego de roles en el desarrollo de la autorregulación emocional de los niños. No obstante, con el apoyo de los maestros a cargo de las secciones, se podrá llevar a cabo la investigación de manera satisfactoria.

### **1.6 VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN**

La presente investigación fue viable gracias a los recursos económicos y materiales disponibles que se ha tenido, los cuales permitieron un desarrollo óptimo del estudio. Además, se contó con la aprobación de la directora y los

docentes de la I.E. N.º 002, así como con el permiso para llevar a cabo la investigación y aplicar las sesiones a la muestra seleccionada. Por otro lado, la institución dispone de un ambiente e infraestructura adecuados para la implementación de las sesiones de investigación que ha permitido en que se aplique según lo planificado.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES**

Domínguez et al (2020), en su artículo: *Autorregulación emocional en niños de Educación Básica*. Artículo publicado en la Revista Amazónica de Brasil. Presentado por la Universidad Federal de Amazonas. El objetivo fue identificar las emociones de estos niños. Nuestro público objetivo eran estudiantes de cuarto grado de 9 a 10 años. Las técnicas utilizadas fueron la entrevista y la observación participante. Concluyó que, la capacidad de reconocer las emociones facilitó el aprendizaje de nuevas técnicas para controlarlas y evitar los efectos perjudiciales de una gestión inadecuada de las emociones. Se ha incluido la educación socioemocional como una asignatura a nivel básico, lo cual nos parece sumamente interesante y creemos que es crucial para que los niños puedan gestionar su conciencia emocional de forma asertiva y autorregulada; para que puedan identificar sus propias emociones por sí mismos, ya que los estados emocionales que exhiben y experimentan en el contexto escolar y familiar no siempre son buenos para su salud emocional. La capacidad de reconocer las emociones ayuda a desarrollar nuevas estrategias para controlarlas, así como a evitar las consecuencias de un control emocional inadecuado.

Flores (2022), en su tesis titulada: *El uso de técnicas de inteligencia emocional para el mejoramiento en el aprendizaje*, Universidad Católica de Murcia, tuvo como objetivo: enfocará en atender las consecuencias del escaso uso de estrategias de inteligencia emocional y su repercusión en el desempeño académico de los estudiantes, El método de investigación será el mixto y el tipo de investigación que se utilizará será descriptiva, debido a que analiza las características de los estudiantes, bibliográfica debido a que se indagará en lo histórico fenomenológico como reposa en documentos confiables y finalmente de campo porque se realizará al interior de la institución educativa. La muestra a evaluar será: 15 docentes; 96 estudiantes; y 2 expertos. Finalmente, se concluye

que en el proceso enseñanza – aprendizaje se complementa la inteligencia emocional con los conocimientos académicos es decir la clase debe complementarse con espacios de motivación y socialización estudiantil para mejorar el ambiente escolar, el trabajo colaborativo también ayuda significativamente en la integración e inclusión entre otras actividades importantes dentro de la clase.

Gómez (2019), en su tesis: *El juego de roles como alternativa pedagógica para la regulación de las emociones con niños de 3 años en el jardín infantil Dulce María*, presentado por la Universidad del Tolima, Colombia. El objetivo general fue realizar un experimento de dramatización educativa que contribuyera al desarrollo de la autorregulación emocional en niños y niñas de 3 años del Jardín Infantil Dulce María. El estudio es de naturaleza cualitativa, orientado a la acción en su diseño, y gracias a un proceso cualitativo de recopilación de información y experiencias que ocurren diariamente en una variedad de situaciones, los resultados sugieren que los juegos de rol son alternativas. Es válido en cualquier proceso de aprendizaje y ha demostrado ser un método efectivo para probar y controlar patrones de comportamiento en una variedad de situaciones. Desde muchos ángulos, se ha demostrado que, cuando el juego se emplea adecuadamente en grupos de alumnos, les permite participar en una experiencia no sólo académica, sino también física y emocional. Los niños y niñas pueden explorar nuevos aspectos de su imaginación a través del juego, idear soluciones a problemas, aprender nuevas formas de pensar y modificar sus comportamientos y estados emocionales.

### **2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES**

García (2022), en su tesis: *Propuesta de un programa educativo mis emociones y yo, para estimular la autorregulación emocional, en niños de 1 y 2 grado de una Institución Educativa-Lima, 2020*, para optar el Título Profesional de licenciada en Educación Primaria. Presentado por la Universidad Nacional de Trujillo. Su objetivo principal fue desarrollar en 2020 el programa Mis Emociones y Yo, que contribuirá a la autorregulación emocional de los niños de primero y segundo grado de la institución educativa limeña, la investigación fue realizada bajo un

tipo de investigación diseño descriptivo-propositivo, su población estuvo conformado por 27 niños. Se concluyó que el 56% de los encuestados eran de baja, lo que indica que la mayoría de los niños tienen problemas para controlar sus emociones. De igual forma, el nivel de autorregulación emocional en los estudiantes de 1 y 2 año fue alto en un 70%, lo que indica que son más propensos a expresar sus emociones. Por otro lado, el nivel de autorregulación emocional en la dimensión expresión emocional de los niños y niñas de primero y segundo grado alcanzó un nivel alto en esta dimensión, lo que indica que son capaces de expresar sus emociones en diversas situaciones. Según los expertos entrevistados, el programa Mis Emociones y Yo es excelente y puede ser de gran ayuda para la autorregulación emocional de los niños.

Panduro (2019), en su tesis: *La autorregulación emocional y la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Jorge Chávez, Callao, 2019*, para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial, presentado por la Universidad César Vallejo. Su objetivo general fue esclarecer la relación entre autorregulación emocional y socialización en niños de 5 años, Jorge Chávez, Callao, 2019, de instituciones educativas. El enfoque de investigación fue un estudio descriptivo no experimental básico, cuantitativo. Esta población consta de hombres y mujeres pertenecientes a 3 clases a la edad de 5 años en el establecimiento mencionado. Para la recolección de datos se utilizaron técnicas observacionales y la herramienta fue una lista de cotejo. Los resultados son los siguientes. Usando este dispositivo, pudimos monitorear los niveles de desarrollo observando el tamaño de un niño de 5 años. El resultado final para la variable autorregulación emocional fue de 13,75% a nivel inicial, 15,00% a nivel de procesos y 71,25% a nivel ejecutivo. Se concluyó que el nivel de autorregulación emocional y socialización de los niños de 5 años del Colegio Jorge Chávez del Callao en el año 2019 estuvo a nivel de resultado, existiendo una relación media positiva entre estas dos variables. Está claro que los niños están aprendiendo a controlar sus emociones y comunicarse con los demás. El nivel familiar que exhibieron los niños de 5 años por

encima de la estructura del Callao 2019 se incluyó en la evaluación de desempeño, indicando que los niños tenían un ambiente social familiar.

Sandoval (2019), en su tesis: *Programa de juegos de roles para potenciar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de una institución educativa*, para optar el grado académico de bachiller en educación, presentado por la universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo. El objetivo general es demostrar que un programa de teatro puede mejorar las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Escuela Primaria Pastorcito de Guadalupe en Chiclayo. Se llevó a cabo un enfoque cuantitativo cuasiexperimental en una muestra de 22 niños y 48 niños de 4 años que recibieron dispositivos basados en Abgatas, donde el 60% de los niños no logra desarrollar habilidades sociales básicas.

### **2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES**

Palacios et al. (2019), en su tesis: *Inteligencia emocional y el aprendizaje en niños y niñas de cinco años Del Colegio Nacional Aplicación UNHEVAL-2018*, para optar el título de segunda especialidad profesional en educación con mención en educación inicial, universidad Hermilio Valdizán de Huánuco. El objetivo principal fue determinar la relación entre la inteligencia sensorial y el aprendizaje en niños de 5 años en la Postulación Nacional de Posgrado UNHEVAL-2018. Este fue un estudio de correlación que combinó inteligencia sensorial y variables de aprendizaje en una población de 18 niños de 5 años y la disponibilidad global de adecuación. Estos autores concluyeron que existe una relación sustancial entre la inteligencia sensorial y el aprendizaje de los niños de 5 años y las pruebas de accesibilidad universal. Para la rho de Spearman (0.740) esto es consistente con una fuerte correlación positiva excepto para  $p = 0.00$ . No existe una relación estadísticamente significativa entre la dimensión de cognición emocional y el aprendizaje de los estudiantes a través de una aplicación inadecuada, en concordancia con la puntuación mental de Spearman (0,740), lo que indica una relación de alto beneficio, excepto  $p = 0,00$ . 2018 no hay relación estadísticamente significativa entre la regulación emocional y el aprendizaje infantil. El uso

de la rho de Spearman (0,740) corresponde a una fuerte correlación positiva excepto para  $p = 0,00$ .

Aquino (2020), en su tesis: *El juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo de Huánuco-2019*, para obtener el grado Licenciado en Educación Inicial presentado en la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, El objetivo general fue determinar en qué medida el juego de roles como estrategia educativa desarrolla habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la División de Educación Primaria San Judas Tadeo de Huánuco 2019. Este estudio fue cuantitativo debido a una investigación preliminar. Estudios basados en proyectos por grupos experimentales. Realizamos un estudio sobre una muestra de 16 alumnos de 4 años de primaria. Los resultados generales se calificaron como bajos para varios niveles de inteligencia emocional. El juego de roles como estrategia educativa para desarrollar habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de la Escuela Primaria San Judas Tadeo de Huánuco en 2019 mostró un crecimiento del 31%. Los niños de cuatro años de la Fundación de Educación Primaria San Judas Tadeo de Huánuco 2019 encontraron un aumento promedio del 52 % en los aspectos de cooperación e intercambio de habilidades sociales antes de usar la lectura de imágenes. Esto significa que el grupo experimental está en el nivel B o está en camino de lograr los resultados de aprendizaje esperados. Esto requiere que los maestros hagan un seguimiento de las actividades planificadas de manera oportuna. De igual manera, se logró un promedio de 83% de desarrollo luego de la aplicación de la estrategia educativa.

Mautino y Castro (2021), en su tesis: *Aplicación del programa Pericias Mutuas para desarrollar la inteligencia emocional en alumnos de la I. E. N.º 32070, Vitra Alegre Pillao Huánuco – 2018*, para optar el título de licenciada en educación especialidad: Educación Primaria, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, su objetivo general fue demostrar el alcance del impacto de un programa de Pericias mutuas en el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes de instituciones secundarias. 32070, Vista Alegre, Pillao - Huánuco - 2018, es decir, un

tipo de investigación aplicada con proyectos experimental en su variante cuasi - experimental. Concluyeron que existe un impacto significativo al demostrar el alcance del impacto de los programas de revisión por pares en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de instituciones secundarias. Junto con la educación básica regular, recomendamos implementar un programa de revisión por pares para apoyar y desarrollar la inteligencia emocional.

## **2.2 BASES TEÓRICAS**

### **Teoría evolutiva de la emoción de Charles Darwin**

Chóliz (1995), señala que la contribución más notable de la teoría de la expresión emocional de Darwin es la suposición de que los patrones de expresión emocional son innatos y que existe un programa genético que determina la forma de expresión emocional. Sin embargo, a través del aprendizaje, se vuelve posible determinar si ciertas reacciones ocurren en ciertas situaciones y cambiar los mismos patrones de expresión y reacciones. Los programas que determinan las respuestas emocionales suelen ser innatos, pero esto solo sucede con el entrenamiento y el aprendizaje.

El trabajo realizado por Darwin, con ajustes lógicos para el avance metodológico, es muy similar al desarrollado un siglo después por aquellos que algunos consideran sus discípulos lejanos. Los estudios más representativos que Darwin llevó a cabo para llegar a sus conclusiones siguen siendo de gran relevancia en la actualidad, y son los siguientes:

- Estudio de la expresión emocional humanoide desde una perspectiva evolutiva.
- Estudiar las expresiones emocionales de personas que nacen ciegas y no pueden aprender estos gestos porque nunca los han visto.
- Las emociones ocurren cuando se estimulan eléctricamente músculos específicos asociados con experiencias emocionales específicas.

### **Teoría de la evolución cognitiva de Lazarus**

El concepto de Lázaros (1982) sostiene que el pensamiento o la percepción son la base de todas las emociones, y que los juicios cognitivos vinculan al individuo con su entorno, evocando emociones específicas según las valoraciones realizadas en función de esa relación. Es así que, la premisa

común detrás de su posición es que la cognición y la emoción a menudo están intrínsecamente vinculadas (Lazarus, 1982, p. 1019).

El ataque categórico de Zajonc a la perspectiva emocional puede interpretarse como una estrategia para cuestionar conceptos cognitivos individuales. Siguiendo el principio de que la mejor defensa es una ofensiva superior, intentó debilitarla mediante una interpretación errónea de la visión emocional.

Abandonamos la idea de que emoción y cognición están necesariamente vinculadas, y reconocimos que, si aceptamos que el significado surge al final de una serie de procesos cognitivos, es posible una respuesta emocional inmediata (Lazarus, 1982). Sin embargo, la percepción debe estar conceptualmente separada de ella.

Racionalidad y razonamiento: resultado de la herencia neural, la experiencia y sus causas. Los sujetos poseen patrones cognitivos previos al sonido, interpretando lo repentino como un peligro inminente. Los estándares en recursos humanos pueden ser más complejos, y las valoraciones del miedo no siempre son conscientes (Lazarus, 1982, p. 1022).

De manera similar, los juicios cognitivos no siempre reconocen los factores subyacentes. Aunque coincido en que no es necesario ser consciente de los propios juicios cognitivos y se puede recurrir a la lógica cruda, discrepo con la idea de que algunos juicios (como las preferencias según Zajonc) no sean cognitivos (Lazarus, 1982, p. 1022).

La cuestión fundamental es cómo describir esta hipótesis epistemológica que, como se mencionó, no requiere conciencia ni razonamiento. Lázaro pregunta: ¿Qué transforma un estado sensorial en una emoción? Lazarus coincide en parte con la fórmula de Zajonc, distinguiendo entre métodos de evaluación automáticos, no reflexivos e inconscientes, y otros conscientes e intencionales.

Según Lazarus (1991), es imposible determinar con certeza qué porcentaje de juicios y sentimientos se basan en qué tipo de percepción, ya que la mayoría involucra una combinación de ambos. Su respuesta es que los cambios necesarios para generar sensaciones a partir de estados sensoriales dependen de si estos son beneficiosos o perjudiciales para nuestro bienestar.

Al descartar la posibilidad de que las emociones surjan sin un componente cognitivo, Lazarus plantea que lo desconocido es cómo las percepciones moldean las emociones, así como qué tipos de percepciones pueden evocar emociones de diferentes intensidades y categorías, como el miedo, la ira, la culpa y la felicidad.

El desacuerdo de Lazarus con la perspectiva cognitiva en general, y con Zajonc en particular, también está relacionado con la interpretación de la evidencia empírica disponible. Según Lazarus, Zajonc no descarta la posibilidad de actividad cognitiva, afirmando.

La esencia del problema radica en que, con este nivel de teoría, conocimiento y metodología, Zajonc tiene mucha menos capacidad para demostrar que el conocimiento no está presente en las emociones (Lazarus, 1984, p. 126).

Sin embargo, agrega: La pregunta principal es, ¿los juicios cognitivos influyen en las emociones? ¿Las emociones requieren más bien un juicio cognitivo? Hay mucha evidencia de eso (Lazarus, 1984, p. 127).

Koole (2010), en su revisión de la regulación emocional, presenta una propuesta que difiere notablemente de las taxonomías previas, sugiriendo que las estrategias de control se clasifiquen según los sistemas que gestionan las emociones y las funciones que éstas cumplen.

Los autores describen tres sistemas bien establecidos que generan emociones: atención, percepción y fiscalidad, los cuales se abordan en las sugerencias para procesos de control emocional. Por otro lado, la regulación emocional generalmente se refiere a cómo los procesos de atención impactan las emociones. Además, el conocimiento constituye otro sistema que evoca e influye en las emociones, como en el caso de la valoración cognitiva de un evento. Finalmente, se deben considerar los sistemas fisiológicos, que incluyen expresiones faciales, postura, movimientos voluntarios e involuntarios y otras respuestas fisiológicas que afectan las emociones.

Los modelos teóricos propuestos por Gross (1999) sugieren que las estrategias reguladoras varían según su impacto en la experiencia emocional, la excitación fisiológica o la forma en que se expresan las emociones. Además, se considera que estas estrategias pueden estar sujetas a procesos de desarrollo que influyan en las emociones y las reacciones, tanto en

términos de regulación como de afrontamiento emocional, abarcando la afectividad negativa y positiva.

Los autores destacan que las estrategias de control emocional varían según su relación con la experiencia emocional, la activación fisiológica o la expresión emocional, y están vinculadas tanto a la emoción en sí como a la respuesta que se genera. Esta información será valiosa para la investigación, ya que facilitará la identificación de estrategias específicas de regulación emocional que puedan ser promovidas en el contexto de los juegos de roles.

En este sentido, al participar en los juegos de roles, los niños tienen la oportunidad de aprender a gestionar sus emociones, regular su actividad fisiológica y expresar sus sentimientos de manera saludable.

Larsen et al. (2004) afirman que los esfuerzos de autorregulación, aunque comunes, forman parte de una visión a largo plazo, ya que se centran principalmente en mantener un nivel constante de bienestar subjetivo. Este bienestar se basa en la experiencia actual de control emocional, ya sea positivo o negativo. Así, al participar en juegos de roles, los niños tienen la oportunidad de practicar y aprender a gestionar sus emociones, favoreciendo un bienestar subjetivo a largo plazo. Esto se logra al poder experimentar y regular afectos positivos o negativos en un entorno seguro y estructurado.

### **2.2.1 Variable: Juego de roles**

#### **Juego**

Un mecanismo para el desarrollo de la actividad cognitiva para resolver casos prácticos, ya que, el jugador se enfrenta a una situación en la que debe diseñar una estrategia mental para alcanzar un objetivo (Editorial Etecé, 2025).

El autor indica que los juegos pueden ser útiles para desarrollar la capacidad de resolución de problemas y la actividad mental, esta afirmación es relevante, ya que el juego de roles puede requerir que los niños diseñen estrategias mentales para alcanzar los objetivos del juego, lo que a su vez puede contribuir al desarrollo de la autorregulación emocional.

Los juegos ofrecen una forma de descanso mental, permiten la variación en la rutina y pueden activar procesos diferentes, como los reflejos y la intuición (Secadas, 2018).

El autor señala que los juegos pueden ser una forma de descanso mental, ofrecer variedad en la rutina y activar procesos diferentes como los reflejos y la intuición. Esto llega a ser útil, ya que se podrá utilizar el juego como herramienta para proporcionar un descanso mental y variar la rutina de los niños, además de activar procesos emocionales y cognitivos diferentes en ellos.

### **Tipos de juegos**

- **Juegos de mesa:** Es un juego practicado por un número reducido de personas, generalmente con el uso de un tablero y que incluyen juegos como el ludo, damas, ajedrez y los naipes. Estos juegos tienen un fuerte componente estratégico y a menudo incluyen una cuota de azar (Editorial Etecé, 2025).

Los juegos de mesa se caracterizan por utilizar elementos como tableros, fichas o dados y requieren de una mesa para ser jugados, estos juegos tienen una meta que se busca alcanzar y un conjunto de reglas que se deben seguir para lograrlo (Secadas, 2018).

- **Juegos deportivos:** Estos juegos pueden ser individuales o grupales y combinan la actividad física con la estrategia y pensamiento (Editorial Etecé, 2025).

Los juegos basados en la competición física son aquellos en los que las personas o los equipos compiten entre sí, según algunos expertos en teoría de juegos, mencionan que los deportes deben distinguirse de los juegos comunes porque su objetivo principal es la competición en sí misma, en lugar de ser únicamente para el entendimiento (Secadas, 2018).

- **Videojuegos:** Los juegos digitales son una forma de entretenimiento moderna que puede tener ventajas y desventajas, por lo que se debe tener cuidado en su uso (Editorial Etecé, 2025).

- **Juegos de azar:** Combina un juego donde la suerte es importante y donde la habilidad personal juega un papel importante. (Editorial Etecé, 2025).
- **Juegos populares:** También denominados juegos infantiles, ya que se suelen practicar en la niñez y cuyas reglas son acordadas por los participantes antes de empezar, pueden involucrar objetos o simplemente actividades prácticas, como los juegos no competitivos con pelota, las rondas, las escondidas, los juegos de persecución, entre otros (Secadas, 2018).
- **Juegos de rol:** Estos juegos se caracterizan porque sus participantes adoptan un rol específico y construyen una historia a medida que avanzan en el juego.
- **Juegos para ejercitar la mente:** Estos juegos tienen como objetivo estimular habilidades intelectuales y cognitivas, en áreas como la percepción espacial, la capacidad numérica y la comprensión verbal. Estos juegos suelen involucrar el uso de lápiz y papel y se conocen como pasatiempos, como el sudoku, los crucigramas y las sopas de letras (Secadas, 2018).
- **Juegos educativos:** Son creados con el único propósito de enseñanza y se utilizan como un complemento al aprendizaje en el aula, su enfoque puede estar en valores o conceptos abstractos que requieren una explicación simplificada

### **Características del juego**

- El juego es una forma de comunicación: En efecto, transmite los intereses personales y la manera única de entender las situaciones. Es un medio de expresión que está libre de los convencionalismos propios del lenguaje hablado.
- El juego es libre: Nadie está obligado a jugar, pues en ese caso perdería su esencia principal: el disfrute. No se trata de una actividad forzada.
- El juego se da en un tiempo y en un espacio: Por lo tanto, cuenta con una estructura, un flujo y una cohesión.

- El juego es incierto: Tanto su evolución como su propósito no están establecidos de antemano.
- El juego solo tiene valor en sí mismo: No se hace para un resultado específico.
- El juego es creador: En él, el espacio se transforma mediante materiales no estructurados, a los cuales se les asignan constantemente nuevos significados.
- El juego tiene sus propias reglas: Es cuando los niños puedan acordar sus normas.
- El juego no es la vida real: Es cierto, pero se origina en ella y se va construyendo a medida que avanza. A través de él, se puede afrontar la realidad de manera más efectiva.

Diversas investigaciones han mostrado que el desarrollo del juego simbólico favorece nuevos aprendizajes, los cuales son especialmente evidentes al finalizar la educación inicial (MINEDU, 2019).

Se ha demostrado que el juego ayuda a los niños a cooperar, compartir turnos, comprometerse y resolver conflictos. También les permite expresar sus ideas y emociones, enfrentar y regular sus sentimientos, así como reducir la ansiedad y el estrés. Además, fortalece su identidad, mejora su autoestima y favorece una mejor relación con sus compañeros (MINEDU, 2019).

## **Juego de roles**

### **Definiciones**

El también llamado Roleplayer, son juegos simulados en dónde uno o más jugadores desempeñan o simulan un determinado papel o personalidad (Graña, 2022).

El autor explica que los juegos de roles son aquellos en los que uno o más participantes desempeñan un papel y esto ayudará en la investigación al identificar los elementos clave del juego de roles y cómo pueden influir en la autorregulación emocional de los niños.

La dramatización es una herramienta utilizada como estrategia didáctica en diversas actividades docentes en todos los niveles educativos. El objetivo es que los niños comprendan situaciones específicas y analicen sus propias experiencias y las de sus compañeros desde múltiples perspectivas (Birkenbihl, 2008).

El autor destaca que los juegos de rol son herramientas educativas cuya misión es permitir a los niños comprender diferentes situaciones y analizar sus experiencias desde diferentes perspectivas. De esta forma, aumenta la empatía y la comprensión de situaciones emocionales y ayuda a los niños a adquirir habilidades de autorregulación.

El juego de roles es una estrategia educativa que permite a los estudiantes practicar y asumir roles que podrían desempeñar en su futura profesión, les brinda la oportunidad de imaginar situaciones reales y practicar habilidades específicas en un entorno seguro y estructurado (Cobo y Valdivia, 2017).

Esto quiere decir que, al involucrar a los estudiantes en un entorno seguro y estructurado, el juego de roles les permitirá experimentar situaciones reales y asumir roles que podrían ayudarlos en su campo profesional futuro.

El juego de roles es una técnica grupal que se utiliza a menudo para enseñar habilidades sociales y de comunicación. Los participantes realizan tareas para practicar o mejorar habilidades específicas. Las tareas se identifican como la aplicación de habilidades que deben desarrollarse y mejorarse (Aiteco Consultores, 2019).

El juego de roles es una técnica de enseñanza general que se utiliza a menudo para enseñar habilidades sociales, en la que los estudiantes desempeñan roles específicos que ayudan en la autorregulación emocional.

La dramatización es una estrategia de aprendizaje que apoya el afrontamiento y el desarrollo de los estudiantes al permitirles

manejar tareas y cumplir roles en situaciones de la vida real, ya sean académicas o profesionales (Carrillo et al., 2019).

El autor menciona que al involucrarse en las representaciones académicas los estudiantes asumen diferentes roles y representan situaciones realistas, por ello, al asumir diferentes roles y actuar en situaciones realistas, los niños pueden aprender a reconocer sus propias emociones y las de los demás, lo que podría ayudarles a regular sus emociones de manera más efectiva.

Los juegos de roles son actividades lúdicas en las cuales los participantes tienen que asumir modelos de comportamientos que no son suyos (Brell, 2006).

### **Importancia del juego en la etapa infantil**

El juego en la etapa infantil es fundamental para el desarrollo integral de los niños, ya que favorece la adquisición de habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas. A través del juego, los niños exploran el mundo que les rodea, desarrollan su creatividad, aprenden a resolver problemas y experimentan diferentes roles sociales, lo que les ayuda a comprender normas y relaciones interpersonales. Además, el juego promueve el bienestar emocional, permitiendo a los niños expresar sus sentimientos y gestionar sus emociones de manera saludable. En definitiva, el juego es una herramienta clave para el aprendizaje y el crecimiento de los niños, contribuyendo a su bienestar general y a su preparación para la vida adulta.

### **Principios fundamentales respecto al juego de roles Birkenbihl, (2008).**

- Los niños necesitan acostumbrarse a sus roles, así que debes un lugar para pasar el tiempo.
- Antes de comenzar el juego, asegúrese de que los niños comprendan los roles que desempeñarán.
- Una vez que se inicia el juego, la intervención del adulto se vuelve invisible, pero solo en casos extremos en los que el niño no puede encontrar una solución porque no actúa de acuerdo con su rol.

- Los juegos de rol suelen tener un límite de tiempo. Unos minutos antes del final del juego, el líder del equipo debe anunciar a los jugadores que el juego ha terminado.

### **Cómo aplicar el Juego de roles**

Graña (2022) es una buena idea animar a sus hijos a hacer alguna expresión física antes de comenzar el juego de roles. Esto se puede lograr con diferentes estilos y movimientos de música que ayuden a despejar la mente de su hijo. No debemos olvidar que los juegos de rol ayudan a los niños a desarrollar empatía por los demás. Un tema en particular tiene cuatro pasos.

- **Motivación:** Es el impulso interno que mueve a los jugadores a participar y comprometerse activamente en la interpretación de personajes, situaciones y dinámicas dentro del juego. Esta motivación puede surgir de diferentes factores, como el deseo de explorar nuevas identidades, resolver problemas en equipo, experimentar situaciones hipotéticas o simplemente disfrutar de la creatividad y el escapismo que ofrece el juego.
- **Preparación:** Aclarar los temas a tratar y las características primarias y secundarias. Los estudiantes deciden a quién representar en cada caso. Si no hay solicitudes de voluntarios, el maestro decidirá. Se podría aplicar con la creación de mundos y escenarios, dedica tiempo a la creación detallada de mundos, regiones y escenarios en los que se desarrollará la historia. Define la geografía, la cultura, la historia y los elementos clave del entorno. Y se aplicaría antes del inicio del juego, en la fase de planificación del escenario.
- **Representación:** Los estudiantes aprenden sus roles. Desarrollan diálogos atractivos e intentan poner al espectador en situaciones y conflictos de la vida real. Se podría aplicar con el uso de accesorios y disfraces, introduce accesorios, disfraces o elementos visuales que representen a los personajes o escenarios. Esto puede incluir objetos físicos, imágenes proyectadas o utilería temática. Y se podría aplicar en sesiones

presenciales, eventos especiales o en sesiones en línea a través de elementos visuales compartidos.

- **Debate:** Discuta la actuación de cada personaje después del espectáculo. Esta no es una discusión sobre el desempeño de todos, sino sobre la moral alta, una lección aprendida a través del juego de roles. Se podría aplicar con dilemas éticos y morales, presenta dilemas éticos que requieran que los personajes consideren diferentes perspectivas. Anima a los jugadores a debatir sobre la mejor opción moral. Y se podría aplicar en situaciones éticamente desafiantes, decisiones morales y momentos de crisis.

Así, el autor subraya la relevancia de la motivación y la preparación, así como el desarrollo de habilidades comunicativas para lograr una representación convincente. Además, resalta la importancia del debate posterior como medio para reflexionar sobre la moraleja del juego. Propone que la expresión corporal puede ser una herramienta útil en la preparación para el juego de roles, ya que favorece el desarrollo de la empatía y la comprensión de los demás.

### **Beneficios del juego de roles**

Los niños se sienten más seguros, tienen menos miedo de fallar en situaciones de lo que realmente tienen y pueden aprender sin miedo a través de los desafíos. Además, al empatizar con las posiciones de los demás, los participantes podrán obtener una comprensión más profunda del comportamiento de las personas que los rodean. Para los niños, el juego de roles en situaciones distintas a la suya les da una idea de lo que significa actuar y por qué sus acciones tienen un impacto positivo o negativo en la vida de los demás (Birkenbihl, 2008).

Utilizar la dramatización como estrategia para mejorar la conducta infantil puede resultar muy útil a la hora de cambiar o reforzar situaciones concretas que impiden que grupos de niños y niñas desarrollen buenas relaciones. A partir de ahí, los niños piensan, crean y modelan los comportamientos específicos que

exhiben, adquiriendo comportamientos que creen que son realmente beneficiosos para ellos.

## **2.2.2 VARIABLE AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES**

### **2.2.2.1 LAS EMOCIONES:**

#### **Definición**

Goleman (1995), describe las emociones como poderosas fuerzas que influyen en nuestro pensamiento, comportamiento y toma de decisiones, ser consciente de nuestras propias emociones y comprender las emociones de los demás son habilidades clave para el éxito en la vida personal y profesional. El coeficiente intelectual mental es la capacidad de identificar, comprender y controlar las emociones propias y ajenas, y la capacidad de utilizar estas emociones de forma eficaz en una variedad de situaciones (p. 13).

Para Charland (2011), la conciencia de la regulación emocional es esencial para interactuar con nuestro entorno y gestionar nuestras reacciones. En su teoría sobre la vida emocional, propuso que la moralidad influye en las emociones (la experiencia subjetiva de los sentimientos), las pasiones (reacciones rápidas e intensas) y las pasiones (manifestaciones exageradas y prolongadas de las emociones). Así, las emociones se consideran reguladores internos de nuestra experiencia emocional, guiada por el pensamiento, la activación de recursos cognitivos y conductuales, y las influencias morales externas que modulan la emoción.

El autor menciona la teoría que plantea que la moral controla a los sentimientos, emociones y pasiones, siendo estas vistas como las organizadoras internas de la experiencia emocional, de esta manera puede ser utilizado para enseñar a los niños a identificar y comprender los efectos de las influencias morales en sus propias emociones y comportamientos.

Según Bisquerra (2009), las emociones son una parte integral de la vida humana. Las sentimos todo el tiempo, pero sabemos muy poco acerca de lo que son y cómo afectan la forma en que pensamos

y actuamos. No hay pensamientos, no, todas las emociones juegan un papel adaptativo, social, y papel motivacional.

Se indica que las emociones no se diferencian por ser buenas o malas, ya que cada una de ellas tiene un propósito y se dan en situaciones que las requieren, por ende, para poder autorregular las emociones se tiene que reflexionar y tener conciencia sobre lo que sentimos y en qué circunstancia nos encontramos.

Las emociones y su expresión forman parte de la vida cotidiana de las personas y forman una de las áreas más importantes de la investigación psicológica. Las emociones y su control se basan en la coexistencia de diferentes fenómenos que parecen estar coordinados, por lo que el proceso de generación de emociones es un proceso multidimensional (Gross & Thompson, 2007).

El autor destaca la relevancia de las emociones y cómo su comprensión es esencial para entender la vida cotidiana de las personas y para avanzar en el campo de la psicología.

#### **2.2.2.2 CLASIFICACIÓN DE EMOCIONES**

Las emociones son provocadas por todos los eventos internos o externos y se expresan adecuadamente a través de la identificación y el manejo. Bisquerra (2016) afirma: Habrá sentimientos negativos (p. 42).

Como se mencionó anteriormente, las emociones se activan de manera automática frente a los acontecimientos. La importancia de gestionar las emociones radica en gran medida en comprender qué las desencadena en nuestro interior. Esto nos lleva a identificar las sensaciones que experimentamos, ya sean positivas o negativas.

Como señala Bisquerra (2017), cuando se produce una respuesta emocional, consta de tres componentes: psicológico, conductual y cognitivo. El componente neurológico o psicofisiológico incluye respuestas físicas como taquicardia, sudoración, temblores en las piernas y secreción hormonal (adrenalina). Las reacciones físicas son principalmente expresiones faciales no verbales como sonrisas, risas, lágrimas, ceño fruncido, miedo e ira. Un componente cognitivo significa que eres consciente de las emociones que sientes

y eres capaz de nombrarlas. Este elemento corresponde a las emociones, o emociones conscientes (p. 42).

En este contexto, Bisquerra (2017) categoriza las emociones y asigna clasificaciones negativas, positivas, ambiguas o estéticas según la medida en que las emociones influyan en el comportamiento de los sujetos.

El autor indica que el conocimiento y la comprensión de los componentes y clasificación de las emociones pueden ser herramientas útiles para el desarrollo de habilidades de autorregulación emocional. Al aprender a identificar, comprender y gestionar las emociones, las personas o en este caso estudiantes pueden mejorar su bienestar emocional y su capacidad para interactuar con los demás de manera efectiva.

#### **2.2.2.3 INTELIGENCIA EMOCIONAL**

Es la capacidad de reconocer las emociones propias y las de los demás, motivarse y mantener buenas relaciones. Todos podemos mejorar y dominar esta habilidad.

#### **2.2.2.4 INTELIGENCIA INTERPERSONAL**

Es la capacidad de una persona para reconocer y comprender las emociones, intenciones, deseos y motivaciones de los demás. Esta habilidad permite a los individuos interactuar de manera efectiva en contextos sociales, facilitando la comunicación y la empatía. La inteligencia interpersonal implica una percepción aguda de las dinámicas sociales, lo que permite tomar decisiones adecuadas al tratar con otras personas, ya sea en entornos personales o profesionales. Es una de las competencias clave dentro de su modelo de inteligencia emocional (Mayer y Salovey, 2017).

De acuerdo a lo mencionado por el autor, la inteligencia interpersonal es fundamental para el éxito en nuestras interacciones cotidianas, ya que nos permite conectar y comprender a los demás a un nivel profundo. La capacidad de reconocer las emociones y motivaciones de los otros no solo favorece relaciones más

armoniosas, sino que también facilita la resolución de conflictos y la colaboración en equipo.

#### **2.2.2.5 CONTROL DE EMOCIONES QUE TIENE QUE VER CON LOS NIÑOS ESE ESTUDIO**

Gross y John (2003), él sugiere que la regulación emocional puede ocurrir en diferentes partes de este proceso.

- **Respuesta pasiva:** Son reacciones en las que los jóvenes no expresan adecuadamente sus pensamientos. Es decir, las respuestas de los niños son menos importantes que las de los demás porque los niños no dan respuestas fiables, y aparece el miedo al hablar o hablar con los demás. La otra persona no piensa en nada porque las cosas se acabaron.
- **Respuesta agresiva:** Como su nombre indica, es una reacción agresiva de niños que no respetan las opiniones de los demás. Puede ser directo, como ataques físicos o insultos, pero también indirecto, como expresiones sarcásticas o intentos de ocultar las opiniones de los demás. Lo que importa aquí es si tiene razón o no, lo que piensa.
- **Respuesta Asertiva:** Esta es la respuesta más adecuada porque este niño no tiene miedo de expresar su opinión y respeta las opiniones de los demás. Este tipo de correspondencia mejora la comunicación y llega a un acuerdo incluso cuando las opiniones difieren.

#### **2.2.2.6 EMOCIONES QUE DESARROLLAN LOS NIÑOS**

- **Alegría:** La alegría es una emoción básica, tiene diferentes funciones dentro de nuestro bienestar; a nivel fisiológico ayuda a liberar la tensión del cuerpo y disminuye las hormonas de estrés; a nivel social ayuda a interrelacionarnos, creando vínculos y mejorando nuestra autoestima; a nivel emocional ayuda a desarrollar nuestra empatía aumentando la sensación de bienestar, y a nivel cognitivo ayuda a la creatividad, motivación y pensamientos positivos (Bello, 2022).

Comprender los beneficios de la alegría y otras emociones positivas puede ser útil para la autorregulación emocional al ayudar a los estudiantes a regular sus emociones, mejorar sus relaciones sociales, aumentar la empatía y la sensación de bienestar.

- **Miedo:** El miedo es una emoción necesaria en la vida de un niño, ya que le ayuda a evitar situaciones peligrosas y a aprender, por ejemplo, el miedo a caerse o tropezar lo protege de posibles lesiones. Sin embargo, el miedo también puede limitar al niño si lo deja controlar su vida y lo lleva al pánico, por ello, es importante enseñarles a utilizar el miedo como una herramienta para enfrentar retos, superarse a sí mismo y crecer (Medina, 2022).

Comprender el papel del miedo en la vida de un niño y enseñarles a utilizar el miedo como una herramienta para enfrentar retos puede ser útil para la autorregulación emocional al ayudar a los niños a reconocer cuándo el miedo es una respuesta adecuada, cuándo está fuera de control y cómo pueden utilizar el miedo para crecer y desarrollarse.

- **Ira:** La ira puede surgir como una reacción natural ante situaciones en las que uno se siente agraviado o maltratado, y puede ser una forma de defensa. Sin embargo, también se reconoce que la ira puede llevar a la explosión emocional y a la falta de razonamiento (Medina, 2022).

Se menciona que la ira es una respuesta natural a situaciones en la que los estudiantes se sienten maltratados o agraviados, siendo la ira una forma de defensa y protección.

#### **2.2.2.7 TRABAJO DE EDUCACIÓN EMOCIONAL DENTRO DEL AULA**

Según Burgos (2017), los maestros también son modelos a seguir para la inteligencia emocional de sus alumnos. Deben ser mediadores de las capacidades emocionales del alumno. Necesitan ser programados con estímulos que cambien su desarrollo

emocional para que se sientan mejor y también les ayuden a controlar sus emociones.

El autor hace mención de que los docentes son parte fundamental en la autorregulación emocional de sus estudiantes.

Dentro del aula, hay diversas formas de ayudar a los niños con su inteligencia emocional: Burgos (2017), propone trabajar la educación emocional de la siguiente manera:

Asamblea: Se fomenta el intercambio de experiencias, se refuerzan costumbres y normas como el respeto, y se practican ejercicios de escucha en las reuniones para ayudar a los niños a entender a sus compañeros.

- Rincones: Las clases se suelen dividir en ángulos. Esta sección describe los ángulos más prominentes y cómo manipularlos.
- Un rincón de juego simbólico: Según Capello Salguera, ayuda a resolver conflictos interpersonales, comunicarse con los compañeros y expresarse libremente.
- Rincón de Lógica - Matemáticas: Ayude a los estudiantes a respetar los caprichos de sus compañeros y encontrar maneras de ganar. Los maestros de jardín de infantes tienen el deber de hacer felices a los niños, alentarlos a mostrar afecto, afecto y jugar juntos. Todo esto muestra la importancia del papel del maestro.

#### **2.2.2.8 AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES**

Según Mayer y Salovey (1997), saber abrirse y gestionar las emociones permite regular y gestionar las propias emociones y las de los demás. Favorece no solo las relaciones sociales adaptativas sino también el desarrollo emocional e intelectual (p. 92).

El autor explica que, para que los estudiantes regulen sus emociones deben estar abiertos a estas, saber manejarlas, monitorearlas y gestionarlas; al desarrollar esta habilidad, los estudiantes podrán mejorar su inteligencia emocional y capacidad para relacionarse de manera efectiva en diferentes contextos sociales.

Según Russell Barkley (1998), la autorregulación es una reacción a ciertos eventos.

Según el Ministerio de Educación (2015), en la parte educativa, nuestra regulación emocional depende de factores externos que se adaptan a las normas sociales y culturales que nos permiten adaptarnos a nuestro entorno.

Fox y Calkins (2003), argumentan que la autorregulación emocional es cómo manejamos y expresamos nuestras emociones de manera efectiva y eficiente, creamos estabilidad emocional y respondemos de manera inapropiada a situaciones como la ira y el miedo. Nos enseñan a no confundirnos a la hora de juzgar nuestro estado emocional para evitar consideraciones que nos distraigan y tomar decisiones fáciles.

El autor indica que es importante no dejarse llevar por el estado emocional para evitar que afecte el razonamiento y la capacidad de tomar decisiones adecuadas, al contrario de dejarse llevar las emociones, los estudiantes pueden utilizar técnicas de regulación emocional para controlarlas y evitar respuestas impulsivas e inapropiadas.

De igual manera, Cepa et al., (2016), describen el momento en que los niños van a la escuela por primera vez y tienen que aprender a vivir en un nuevo hogar rodeados de sus seres queridos. Otros viven juntos. Un nuevo hábito de levantarse temprano es una transición muy difícil, especialmente para los primeros bebés. No siempre es fácil llevarse bien con los niños en el aula porque se crían de manera diferente y tienen cualidades específicas para lidiar con problemas y conflictos particulares. Pero para llevarse bien, los niños tienen que vivir juntos y aprender a controlar sus emociones. Ambiente escolar.

Bisquerra (2009) divide en tres aspectos la autorregulación emocional.

- a. **Expresión emocional apropiada:** La capacidad de expresar emociones con precisión. Esto incluye reconocer que nuestro estado emocional interno no siempre coincide con las

representaciones externas de nosotros mismos y de los demás. Cuanto más maduros somos, más importante es comprender el impacto de nuestras emociones y acciones en los demás y desarrollar el hábito de recordarlo cuando interactuamos con los demás.

- b. Regulación de emociones:** Se trata de ajuste emocional, lo que significa aceptar que las emociones y los estados de ánimo a menudo requieren ajuste. Esto también incluye el control de los impulsos (ira, violencia, conductas de riesgo). Permitir la decepción para evitar estados emocionales negativos (ira, estrés, ansiedad, depresión). Persigue siempre tus objetivos, no importa lo difícil que sea. Por ejemplo, la capacidad de diferir temporalmente las recompensas en favor de recompensas más valiosas a largo plazo.
- c. Habilidades de afrontamiento.** Capacidad para gestionar las emociones que surgen en situaciones difíciles y conflictivas. Esto incluye estrategias de autorregulación que controlan la intensidad y duración de los estados emocionales. Algunas de las técnicas de autorregulación mencionadas por el autor son útiles para el juego de roles y la autorregulación emocional. Expresión emocional adecuada, regulación de emociones y sentimientos, métodos de afrontamiento. El desarrollo de estas habilidades ayuda a los estudiantes a mejorar su capacidad para manejar las relaciones e interactuar de manera efectiva en una variedad de situaciones sociales.
- d. Competencia para autogenerar emociones positivas.** Es la capacidad de crear espontáneamente emociones positivas (alegría, amor, humor, fluir), sentir las voluntaria y conscientemente y disfrutar de la vida. La capacidad de buscar una mejor calidad de vida y gestionar la salud emocional y mental.

Esta dimensión no será utilizada en la investigación, ya que la población y muestra la conforman los niños de 5 años,

por ello se considera que son muy menores para poner en práctica o desarrollar esta autorregulación emocional.

#### **2.2.2.9 IMPORTANCIA DE LAS AUTORREGULACIONES EMOCIONALES**

El autocontrol emocional es tan importante que los impulsos naturales del carácter humano son suficientes. Así que necesitamos pensar antes de actuar y equilibrar nuestros deseos personales con las expectativas de la sociedad. Es la base social que requiere el desarrollo de hábitos. Una persona que se integra en una sociedad en la que todas las habilidades se desarrollan en los primeros años y cuyo comportamiento en la edad adulta depende de sí mismo, se responsabiliza de sí mismo, en la escuela se debe dar la importancia necesaria a la autorregulación emocional para garantizar ciudadanos responsables (Alonso et al., 1999).

El autor sugiere que se debe dar importancia a la autorregulación emocional en las escuelas para asegurar que se formen ciudadanos responsables, ya que, al regular las emociones somos capaces de controlar impulsos y pensar antes de actuar, lo que permite encontrar un equilibrio entre los deseos personales y las expectativas sociales.

#### **2.2.2.10 EL DESARROLLO DE LA AUTORREGULACIÓN EMOCIONAL EN LA INFANCIA**

Se espera que la frecuencia con la que los niños usen estas estrategias dependa de su nivel de desarrollo, con estudios de desarrollo temprano que muestran un uso preferencial de estrategias dependientes y un uso creciente de estrategias independientes. El desarrollo de la autorregulación emocional está relacionado con muchos factores intrínsecos y extrínsecos. Se investigaron factores intrínsecos, como la madurez del cerebro del niño, principalmente las redes atencionales, las habilidades cognitivo-motoras y las habilidades del lenguaje.

Entre los factores externos, los padres desempeñan un papel importante a la hora de apoyar y guiar el proceso de desarrollo.

Observar el desarrollo de la autorregulación emocional en la infancia e identificar factores intrínsecos y extrínsecos (Bisquerra, 2009).

Según Lozano et al. (2004), señalan la autorregulación emocional en la infancia, argumentando que la autorregulación emocional se ha vuelto cada vez más importante en los últimos años porque se ha demostrado que afecta muchas áreas del desarrollo infantil, especialmente los dominios sociales. Se presta especial atención a la maduración de Internet y se identifican las causas subyacentes que subyacen al desarrollo del autocontrol emocional en los niños. Los padres, como factores externos, juegan un papel importante a la hora de guiar el desarrollo de la regulación emocional de los niños (p. 2).

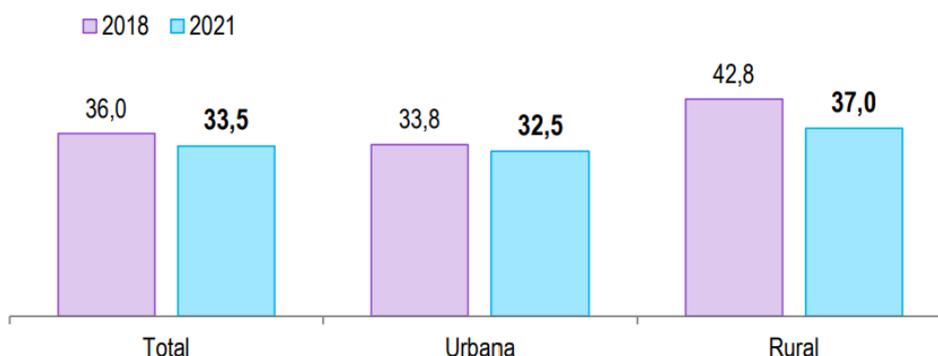
Los autores enfatizan la importancia de la autorregulación emocional en la primera infancia, que se ha vuelto cada vez más importante en los últimos años. Además, los padres juegan un papel importante como mentores en el desarrollo de la regulación emocional de sus hijos.

A medida que los niños crecen, la autorregulación emocional y la socialización se desarrollan gradualmente a través del contacto con los demás y de las experiencias sociales y cognitivas. Esta habilidad mejora con el tiempo. Por lo tanto, es fundamental apoyar a los niños en la resolución de los desafíos que puedan enfrentar, lo que requiere la colaboración tanto de los padres como de los docentes.

La autorregulación emocional incluye una dimensión más profunda que la simple expresión de emociones. Las emociones controlan los procesos mentales, incluida nuestra capacidad para concentrarnos, resolver problemas y mantener relaciones (Cole et al., 2004, p. 108).

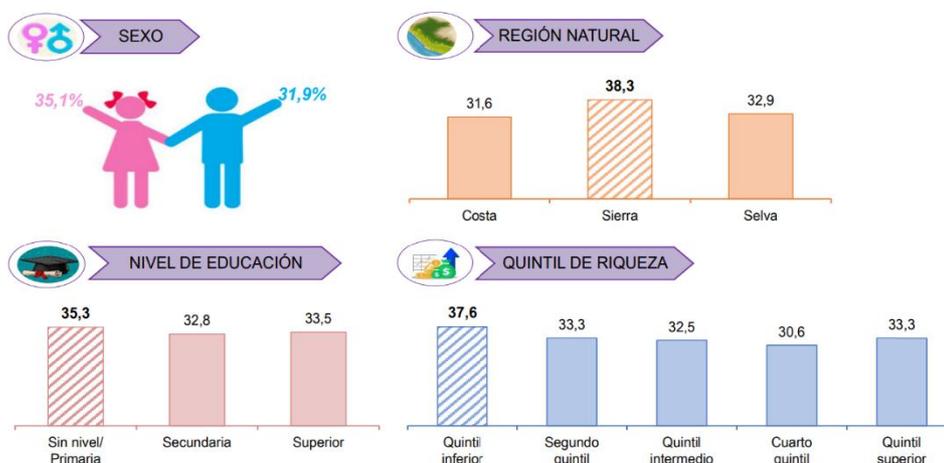
## Figuras 1

Niñas y niños de 24 a 71 meses de edad que regulan sus emociones



## Figura 2

Niñas y niños de 24 a 71 meses de edad que regulan sus emociones según características



### 2.2.2.11 PROCESO DE AUTORREGULACIÓN EMOCIONAL

Zimmerman (2019), propone el siguiente modelo, tres fases:

1. **Fase de planificación:** Primero, una persona analiza la situación, establece metas, tiene en cuenta las consecuencias, las organiza y las alcanza.
2. **Fase de ejecución:** la persona lleva a cabo la acción prevista.
3. **Fase de introspección:** Evaluar si se han alcanzado los objetivos. Esta etapa está guiada por la experiencia y los resultados acumulados.

Según Zimmerman (2019), dentro de estas fases se desarrollan las siguientes habilidades:

- Autoconciencia: reconocer emociones, debilidades y fortalezas en relación con la capacidad de ser introspectivo.
- Metacognición: Le permite reflexionar sobre sus pensamientos e identificar pensamientos inconscientes.
- Autocontrol: La capacidad de enfocar y dirigir las propias acciones independientemente de lo que esté sucediendo en el entorno externo.
- Autoanálisis: Observar cómo las personas reaccionan positiva y conscientemente ante situaciones específicas.
- Autoeficacia: Creencia en la propia capacidad para alcanzar los objetivos establecidos.
- Motivación personal: Motivación para seguir trabajando hacia sus objetivos, aprovechar sus fortalezas, mantenerse optimista y seguir avanzando.
- Flexibilidad psicológica: La capacidad de ajustar el propio comportamiento ante cambios en circunstancias que requieren adaptación psicológica.
- Inhibición conductual: implica sustituir una conducta completamente inapropiada por otra más aceptable.
- Reflexión personal: Cuestiona tu propio comportamiento y comienza a comprenderlo.

#### **2.2.2.12 ESTRATEGIAS DE REGULACIÓN EMOCIONAL**

El control emocional efectivo requiere una experiencia de vida constante y un proceso de interiorización gradual de estrategias de control que permitan a los individuos tomar decisiones efectivas y eficientes sobre sus propias emociones y las de los demás, por lo que es producto de la evolución. Si bien es obvio al principio (como la co-regulación de la emocional), se internaliza con el tiempo con el uso continuo de la estrategia.

También estas estrategias, son técnicas y procesos cognitivos y conductuales que las personas emplean para influir en la intensidad, duración y tipo de sus emociones, con el objetivo de adaptarse de manera más efectiva a diferentes situaciones.

Sanari (2022), señala que, desde un concepto más actualizado, a diario atravesamos situaciones que van en contra y que generan frustración, entonces la regulación emocional es fundamental para poder adaptarse al entorno. Por esto se propone las siguientes estrategias

- **Reevaluación cognitiva:** Significa cambiar los patrones de pensamiento, mirar las situaciones desde un ángulo diferente y reaccionar de manera diferente.
- **Atención plena:** Es el acto de estar plenamente presente con atención activa en el momento presente utilizando técnicas de respiración y meditación.
- **Supresión de pensamientos:** Son pensamientos y sentimientos que de alguna manera son reprimidos para acosarnos y cambiar nuestro estado emocional.
- **Reappraisal:** implica cambiar el significado emocional de una situación y, por lo tanto, modificar la experiencia emocional que surge en nosotros. Es una forma de lidiar con el miedo.
- **Distanciamiento cognitivo:** Adoptar una visión independiente y neutral de las situaciones para reducir el impacto emocional de las situaciones en nosotros.

## 2.3 DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS

- a) **Autorregulación de emociones:** Se trata de poder identificar nuestras emociones de manera efectiva, comprender su origen y aprender a manejarlas de una forma adecuada y saludable.
- b) **Expresión emocional apropiada:** Es saber cuándo y cómo comunicar nuestros sentimientos de una manera efectiva y sin herir a los demás.
- c) **Habilidades de afrontamiento:** Son herramientas que nos ayudan a enfrentar los desafíos de manera efectiva, reducir la ansiedad y el miedo, y mantener una actitud positiva, se pueden incluir actividades como el ejercicio, meditación, respiración profunda, diálogo interno positivo y resolución de problemas.
- d) **Juego de Roles:** Dinámica en la que dos o más personas interpretan diferentes roles y actúan como si estuvieran en una situación imaginaria,

además, es una forma divertida y relajante de interactuar con amigos y familiares, y explorar diferentes facetas de la personalidad.

- e) **Regulación de las emociones y los sentimientos:** Es la capacidad que tenemos de controlar nuestras reacciones emocionales y mantener un equilibrio emocional adecuado en diferentes situaciones.

## **2.4 HIPÓTESIS**

### **2.4.1 HIPÓTESIS GENERAL:**

**H<sub>g</sub>:** Los juegos de roles mejora significativamente en la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023.

**H<sub>0</sub>:** Los juegos de roles no mejora significativamente en la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023.

### **2.4.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:**

**He<sub>1</sub>:** El nivel de logro de regulación emocional que presentan los niños de 5 años de la I.E. 002 Virgen de Guadalupe Huánuco, 2023, es deficiente.

**He<sub>01</sub>:** El nivel de logro regulación emocional que presentan los niños de 5 años de la I.E. 002 Virgen de Guadalupe Huánuco, 2023, es óptima.

**He<sub>2</sub>:** La adecuada aplicación de los juegos de roles mejora la expresión emocional apropiada en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023.

**He<sub>02</sub>:** La adecuada aplicación de los juegos de roles no mejora la expresión emocional apropiada en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023.

**He<sub>3</sub>:** La adecuada aplicación de los juegos de roles mejora la regulación y los sentimientos en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023.

**He<sub>03</sub>:** La adecuada aplicación de los juegos de roles no mejora la regulación y los sentimientos en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023.

**He4:** La adecuada aplicación de los juegos de roles mejora las habilidades de afrontamiento en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023.

**He04:** La adecuada aplicación de los juegos de roles no mejora las habilidades de afrontamiento en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023.

**HE5:** EL nivel de logro de la autorregulación de emociones es óptimo en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023, luego de la aplicación los juegos de roles.

**He05:** EL nivel de logro de la autorregulación de emociones es deficiente en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023, luego de la aplicación de los juegos de roles.

## **2.5 VARIABLES**

### **2.5.1 VARIABLE INDEPENDIENTE**

**Juego de Roles:** Para Carrillo et al. (2019), es una herramienta de aprendizaje que apoya el afrontamiento y el desarrollo de los estudiantes al permitirles responder a tareas y desempeñar roles en situaciones de la vida real en áreas académicas o profesionales.

### **2.5.2 VARIABLE DEPENDIENTE**

**Autorregulación de emociones:** Como mencionan Mayer y Salovey (1997), significa estar abierto a tus emociones y ser capaz de procesarlas. También significa ser capaz de controlar y gestionar las emociones propias y ajenas.

## 2.6 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES (DIMENSIONES E INDICADORES)

Tabla 1

Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
<b>V. INDEPENDIENTE</b>  <b>Definición conceptual:</b> Graña (2022), es una actividad en la que los participantes asumen personajes o roles específicos dentro de una situación o contexto determinado, con el fin de simular y experimentar distintas perspectivas, comportamientos y reacciones.	Motivación	Conocer la temática a trabajar durante la actividad. Elaborar materiales de acuerdo a las edades de los niños. Animar a los estudiantes en la participación del juego de roles.	Actividades de aprendizaje
	Preparación	Presentar la temática a trabajar en la actividad. Designar o escoger los roles a tratar en la actividad. Presentar los acuerdos que se trabajaran durante la actividad.	
	Representación	Desarrollar el juego de roles con los materiales establecidos. Los estudiantes representan el rol escogido o designado.	
	Debate	Pedir a los estudiantes que compartan sus experiencias de la actividad. Reflexionar acerca de las emociones que sintieron durante la actividad.	
<b>V. DEPENDIENTE</b>  <b>Definición Conceptual:</b> Bisquerra (2020), es la capacidad de gestionar las emociones de forma adecuada. Esto incluye identificar emociones, relaciones cognitivas y conductuales, responder adecuadamente y crear emociones positivas.	Expresión emocional apropiada	Expresa verbalmente sus emociones en diversas situaciones. Dice lo que le enoja en distintos momentos de la actividad. Reconoce la emoción de otros niños en diversas situaciones. Muestra sus emociones usando su cuerpo en diferentes momentos. Menciona que actividades hacen que se sienta feliz cuando se le pregunta.	Guía de observación
	Regulación de las emociones y los sentimientos	Espera su turno para participar durante la actividad. Reacciona tranquilamente cuando sus compañeros están en desacuerdo con sus acciones durante la actividad. Controla su enojo en situaciones cotidianas de conflicto.	

---

Habilidades de  
afrontamiento

Persevera hasta lograr su objetivo en diversas situaciones.

Controla su miedo cuando se separa de sus amiguitos.

Es tolerante a la frustración cuando algo no le sale como quiere durante la actividad.

Controla su impulsividad sin lastimar cuando le quitan algo que le agrada.

Usa la respiración como medio de calma.

Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención personal.

Cede ante alguna pelea.

Busca soporte emocional en situaciones en que lo requiera.

Representa sus emociones en una actividad gráfico plástico.

Reconoce su error y se disculpa en un conflicto.

Utiliza algunos objetos que le generan calma (manta, peluche, botella de calma, etc.)

Dialoga de manera calmada para resolver los conflictos en diversas situaciones.

---

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

La investigación fue de tipo aplicada, la cual tiene por objetivo principal es enfocarse en la aplicación directa de teorías y principios científicos para encontrar soluciones a situaciones reales (Rivero et., 2021). En este sentido, gracias a las revisiones de las teorías realizadas, se logró mejorar el desarrollo de la autorregulación mediante la aplicación del juego de roles con niños y niñas.

##### **3.1.1 ENFOQUE**

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo. Según Hernández et al. (2014), este enfoque se basa en la recolección y análisis de datos numéricos para identificar patrones, establecer relaciones y generalizar resultados. En consecuencia, los datos recolectados fueron expresados en términos numéricos, los cuales fueron analizados para identificar los patrones correspondientes.

##### **3.1.2 ALCANCE O NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

El estudio se ha desarrollado con un enfoque explicativo. Según Rivero et al. (2021), este nivel permite identificar las causas o factores que influyen en un fenómeno o problema específico. En este sentido, y conforme a lo señalado por los autores, se recolectaron datos, se identificaron los patrones y, a partir de ellos, se aplicaron las correspondientes intervenciones con el fin de comprender el fenómeno y abordar la problemática, según las evidencias obtenidas.

##### **3.1.3 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

La investigación se desarrolló utilizando un diseño cuasi experimental. Según Hernández et al. (2014), este tipo de diseño es útil cuando la aleatorización no es viable, ya que permite al investigador analizar los efectos causales, aunque con una capacidad limitada para controlar las variables externas. En este contexto, se contó con un grupo control y un grupo experimental, los cuales fueron comparados para observar el comportamiento de los niños. Con base en los resultados, se determinó si el juego de roles había producido alguna mejora.

01-----x-----02  
 03-----04

Donde:

G.E. 01 y 02= Grupo experimental

G.C. 03 y 04= Grupo control

G 01 y 03= Pre test de ambos grupos

G.E. 02= Post test del G.E.

G.C. 04= Post test del G.C.

X= Experimento

### 3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 3.2.1 POBLACIÓN

Es una colección de todos los elementos pertenecientes al campo en el que se realiza la investigación (Carrasco, 2005).

La población del presente estudio estuvo conformada por los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°002 Virgen de Guadalupe, Huánuco.

**Tabla 2**

*Niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 002 Virgen de Guadalupe, Huánuco.*

GRADO	SECCIÓN	Fi	%
5 AÑOS	SOLIDARIDAD	27	35%
	RESPE TO	27	33%
	HONESTIDAD	26	32%
	<b>TOTAL</b>	<b>80</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Nómina de la Institución Educativa Inicial N° 002 Virgen de Guadalupe 2023

#### 3.2.2 MUESTRA

Es una parte o porción representativa de una población cuyas principales características son la objetividad y la representación fiel de los resultados obtenidos de la muestra para que puedan ser generalizados a todos los elementos que componen la población (Carrasco, 2005).

El tipo de muestreo a utilizar es el no probabilístico por conveniencia, conformado por 54 estudiantes, por tanto 27 estudiantes del aula respeto conforman el grupo experimental y 27 estudiantes del

aula solidaridad conforman el grupo control, se distribuirá de la siguiente manera.

**Tabla 3**  
*Muestra de estudio*

	<b>SECCIÓN</b>	<b>Fi</b>	<b>%</b>
<b>G.E</b>	RESPECTO	27	50%
<b>G.C</b>	SOLIDARIDAD	27	50%
	<b>TOTAL</b>	<b>54</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Nómina de la Institución Educativa Inicial N°002 Virgen de Guadalupe 2022.

### **3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

#### **3.3.1 TÉCNICAS**

##### **La observación**

Es un proceso sistemático de registrar y recopilar datos empíricos sobre objetos, objetos, eventos, fenómenos o comportamiento humano, procesarlos y convertirlos en información (Carrasco, 2005).

#### **3.3.2 INSTRUMENTOS**

##### **Guía de Observación**

Es una herramienta que le ayuda a categorizar temas de investigación y recopilar datos e información. En otras palabras, mide el comportamiento y las actitudes de cada estudiante.

### **3.4 TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN**

#### **3.4.1 ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL**

Estadística Descriptiva (Tabulación) y Estadística Inferencial (Análisis o contraste de hipótesis).

##### **Descriptiva**

Métodos de recopilación, presentación y caracterización de conjuntos de datos para caracterizar con precisión sus diversas propiedades (Berenson et al., 1982).

Las medidas de tendencia central, como la media aritmética, que representa el número de puntos en una distribución y es la suma del número total de sujetos, se utilizan para procesar estadísticamente los datos del estudio.

## **Inferencial**

Para el análisis inferencial de los resultados utilizaremos de correlación de Pearson (Bernal, 2010).

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS**

#### **4.1 PROCESAMIENTO DE DATOS**

##### **4.1.1 RESULTADOS DEL PRE TEST**

###### **a) Referencia**

Resultados obtenidos del pre test, con la investigación aplicada **JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. 002 HUÁNUCO, 2023** conformado por el aula respeto con 27 alumnos el grupo experimental con y el grupo control el aula solidaridad conformada por 27 alumnos, haciendo un total de la muestra de 54 estudiantes.

El instrumento utilizado fue una guía de observación que contenía niveles alto, medio y bajo, los cuales fueron tomados en consideración durante la recolección de datos de los estudiantes de ambos grupos de estudio.

Observación de los 20 indicadores:

- Expresa verbalmente sus emociones en diversas situaciones.
- Dice lo que le enoja en distintos momentos de la actividad.
- Reconoce la emoción de otros niños en diversas situaciones.
- Muestra sus emociones usando su cuerpo en diferentes momentos.
- Menciona que actividades hacen que se sienta feliz cuando se le pregunta.
- Espera su turno para participar durante la actividad.
- Reacciona tranquilamente cuando sus compañeros están en desacuerdo con sus acciones durante la actividad.
- Controla su enojo en situaciones cotidianas de conflicto.
- Persevera hasta lograr su objetivo en diversas situaciones.
- Controla su miedo cuando se separa de sus amiguitos.
- Es tolerante a la frustración cuando algo no le sale como quiere durante la actividad.

- Controla su impulsividad sin lastimar cuando le quitan algo que le agrada.
- Usa la respiración como medio de calma.
- Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención personal.
- Cede ante alguna pelea.
- Busca soporte emocional en situaciones en que lo requiera.
- Representa sus emociones en una actividad gráfico plástico.
- Reconoce su error y se disculpa en un conflicto.
- Utiliza algunos objetos que le generan calma (manta, peluche, botella de calma, etc.).
- Dialoga de manera calmada para resolver los conflictos en diversas situaciones.

**Tabla 4**

*Resultados de pre test del grupo experimental y grupo control de la variable autorregulación de emociones de los estudiantes de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023*

N.º	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		ALTO		MEDIO		BAJO		TOTAL		ALTO		MEDIO		BAJO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Expresa verbalmente sus emociones en diversas situaciones.	1	3.7	2	7.4	24	88.9	27	100	2	7.4	5	18.5	20	74.1	27	100
2	Dice lo que le enoja en distintos momentos de la actividad.	2	7.4	4	14.8	21	77.8	27	100	2	7.4	4	14.8	21	77.8	27	100
3	Reconoce la emoción de otros niños en diversas situaciones.	1	3.7	3	11.1	23	85.2	27	100	3	11.1	4	14.8	20	74.1	27	100
4	Muestra sus emociones usando su cuerpo en diferentes momentos.	2	7.4	4	14.8	19	70.4	27	100	2	7.4	5	18.5	20	74.1	27	100
5	Menciona que actividades hacen que se sienta feliz cuando se le pregunta.	1	3.7	2	7.4	24	88.9	27	100	3	11.1	4	14.8	20	74.1	27	100
6	Espera su turno para participar durante la actividad.	1	3.7	3	11.1	23	85.2	27	100	4	14.8	6	22.2	18	66.7	27	100

<b>7</b>	Reacciona tranquilamente cuando sus compañeros están en desacuerdo con sus acciones durante la actividad.	1	3.7	4	14.8	22	81.5	27	100	2	7.4	3	11.1	22	81.5	27	100
<b>8</b>	Controla su enojo en situaciones cotidianas de conflicto.	1	3.7	4	14.8	22	81.5	27	100	3	11.1	4	14.8	20	74.1	27	100
<b>9</b>	Persevera hasta lograr su objetivo en diversas situaciones.	3	11.1	5	18.5	19	70.4	27	100	3	11.1	5	18.5	19	70.4	27	100
<b>10</b>	Controla su miedo cuando se separa de sus amiguitos.	2	7.4	4	14.8	21	77.8	27	100	4	14.8	5	18.5	18	66.7	27	100
<b>11</b>	Es tolerante a la frustración cuando algo no le sale como quiere durante la actividad.	2	7.4	5	18.5	20	74.1	27	100	3	11.1	4	14.8	21	77.8	27	100
<b>12</b>	Controla su impulsividad sin lastimar cuando le quitan algo que le agrada.	3	11.1	6	22.2	18	66.7	27	100	2	7.4	5	18.5	20	74.1	27	100
<b>13</b>	Usa la respiración como medio de calma.	1	3.7	4	14.8	22	81.5	27	100	3	11.1	4	14.8	19	70.4	27	100
<b>14</b>	Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención personal.	1	3.7	2	7.4	24	88.9	27	100	2	7.4	5	18.5	20	74.1	27	100

<b>15</b>	Cede ante alguna pelea.	2	7.4	5	18.5	20	74.1	27	100	4	14.8	4	14.8	19	70.4	27	100
<b>16</b>	Busca soporte emocional en situaciones en que lo requiera.	2	7.4	6	22.2	19	70.4	27	100	3	11.1	4	14.8	20	74.1	27	100
<b>17</b>	Representa sus emociones en una actividad gráfico plástico.	2	7.4	3	11.1	22	81.5	27	100	2	7.4	5	18.5	20	74.1	27	100
<b>18</b>	Reconoce su error y se disculpa en un conflicto.	3	11.1	4	14.8	20	74.1	27	100	2	7.4	3	11.1	22	81.5	27	100
<b>19</b>	Utiliza algunos objetos que le generan calma (manta, peluche, botella de calma, etc.)	3	11.1	7	25.9	17	63.0	27	100	3	11.1	5	18.5	19	70.4	27	100
<b>20</b>	Dialoga de manera calmada para resolver los conflictos en diversas situaciones.	2	7.4	4	14.8	21	77.8	27	100	3	11.1	4	14.8	20	74.1	27	100
<b>TOTAL</b>		<b>2</b>	<b>7.4</b>	<b>4</b>	<b>14.8</b>	<b>21</b>	<b>77.8</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>3</b>	<b>11.1</b>	<b>4</b>	<b>14.8</b>	<b>20</b>	<b>74.1</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Nota. Guía de observación, 2023.

## **Análisis e interpretación**

- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 4. El nivel alto del grupo experimental muestra un 3.7%, el 7.4% un nivel medio y el 88.9% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 7.4% un nivel medio 18.5% y el 74.1% un nivel bajo, indicando que al momento de expresar verbalmente sus emociones el grupo experimental se encuentran en un nivel más bajo que el grupo control.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 4. El nivel alto del grupo experimental muestra un 7.4%, el 14.8% un nivel medio y el 77.8% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 7.4% un nivel medio 14.8% y el 77.8% un nivel bajo, indicando que al momento de mencionar de que se enoja en distintos momentos de la actividad se encuentra en un nivel bajo.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 4. El nivel alto del grupo experimental muestra un 3.7%, el 11.1% un nivel medio y el 85.2% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 11.1% un nivel medio 14.8% y el 74.1% un nivel bajo, indicando que al momento de reconocer la emoción de otros niños en diversas situaciones el grupo experimental se encuentra en un nivel más bajo que el grupo control.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 4. El nivel alto del grupo experimental muestra un 7.4%, el 14.8% un nivel medio y el 70.4% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 7.4% un nivel medio 18.5% y el 74.1% un nivel bajo, indicando que al momento de la muestra sus emociones usando su cuerpo en diferentes momentos se encuentra en un nivel bajo.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 4. El nivel alto del grupo experimental muestra un 3.7%, el 7.4% un nivel medio y el 88.9% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 11.1% un nivel medio 14.8% y el 74.1% un nivel bajo, indicando que al momento de mencionar que actividades hacen que se sienta feliz cuando se le pregunta el grupo

experimental se encuentra en un nivel más bajo que el grupo control.

- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 4. El nivel alto del grupo experimental muestra un 3.7%, el 11.1% un nivel medio y el 85.2% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 14.8% un nivel medio 22.2% y el 66.7% un nivel bajo, indicando que al momento de esperar su turno para participar durante la actividad el grupo experimental se encuentra en un nivel más bajo que el grupo control.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 4. El nivel alto del grupo experimental muestra un 3.7%, el 14.8% un nivel medio y el 81.5% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 7.4% un nivel medio 11.1% y el 81.5% un nivel bajo, indicando que al momento de reaccionar tranquilamente cuando sus compañeros están en desacuerdo con sus acciones durante la actividad el grupo experimental se encuentra en un nivel más bajo que el grupo control.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 4. El nivel alto del grupo experimental muestra un 3.7%, el 14.8% un nivel medio y el 81.5% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 11.1% un nivel medio 14.8% y el 74.1% un nivel bajo, indicando que al momento de controlar su enojo en situaciones cotidianas de conflicto se encuentra en un nivel bajo.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 4. El nivel alto del grupo experimental muestra un 11.1%, el 18.5% un nivel medio y el 70.4% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 11.1% un nivel medio 18.5% y el 70.4% un nivel bajo, indicando que al momento de perseverar hasta lograr su objetivo en diversas situaciones el grupo experimental se encuentra en un nivel más bajo que el grupo control.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 4. El nivel alto del grupo experimental muestra un 7.4%, el 14.8% un nivel medio y el 77.8% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 14.8% un nivel medio 18.5% y el 66.7% un nivel

bajo, indicando que al momento de controlar su miedo cuando se separa de sus amiguitos el grupo experimental se encuentra en un nivel más bajo que el grupo control.

- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 4. El nivel alto del grupo experimental muestra un 7.4%, el 18.5% un nivel medio y el 74.1% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 11.1% un nivel medio 14.8% y el 77.8% un nivel bajo, indicando que al momento es tolerante a la frustración cuando algo no le sale como quiere durante la actividad el grupo experimental se encuentra en un nivel más bajo que el grupo control.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 4. El nivel alto del grupo experimental muestra un 11.1%, el 22.2% un nivel medio y el 66.7% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 7.4% un nivel medio 18.5% y el 74.1% un nivel bajo, indicando que al momento de controlar su impulsividad sin lastimar cuando le quitan algo que le agrada el grupo experimental se encuentra en un nivel más bajo que el grupo control.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 4. El nivel alto del grupo experimental muestra un 3.7%, el 14.8% un nivel medio y el 81.5% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 11.1% un nivel medio 14.8% y el 70.4% un nivel bajo, indicando que al momento de mencionar que usan la respiración como medio de calma el grupo experimental se encuentra en un nivel más bajo que el grupo control.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 4. El nivel alto del grupo experimental muestra un 3.7%, el 7.4% un nivel medio y el 88.9% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 7.4% un nivel medio 18.5% y el 74.1% un nivel bajo, indicando que al momento de mencionar que reconocen los límites establecidos para su seguridad y contención personal el grupo experimental se encuentra en un nivel más bajo que el grupo control.

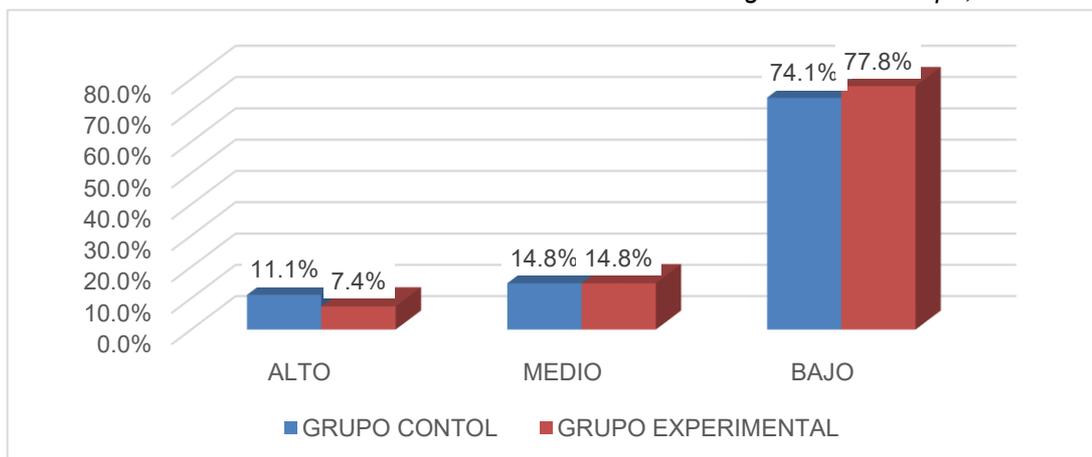
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 4. El nivel alto del grupo experimental muestra un 7.4%, el 18.5% un nivel medio y el 74.1% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 14.8% un nivel medio 14.8% y el 70.4% un nivel bajo, indicando que al momento de mencionar que cede ante alguna pelea se encuentra en un nivel bajo.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 4. El nivel alto del grupo experimental del grupo experimental muestra un 7.4%, el 22.2% un nivel medio y el 70.4% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 11.1% un nivel medio 14.8% y el 74.1% un nivel bajo, indicando que al momento de mencionar que buscan soporte emocional en situaciones en que lo requieran el grupo experimental se encuentra en un nivel más bajo que el grupo control.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 4. El nivel alto del grupo experimental muestra un 7.4%, el 11.1% un nivel medio y el 81.5% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 7.4% un nivel medio 18.5% y el 74.1% un nivel bajo, indicando que al momento de mencionar que representan sus emociones en una actividad gráfico plástico se encuentra en un nivel bajo.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 4. El nivel alto del grupo experimental muestra un 11.1%, el 14.8% un nivel medio y el 74.1% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 7.4% un nivel medio 11.1% y el 81.5% un nivel bajo, indicando que al momento de mencionar que reconocen su error y se disculpa en un conflicto el grupo experimental se encuentra en un nivel más bajo que el grupo control.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 4. El nivel alto del grupo experimental muestra un 11.1%, el 25.9% un nivel medio y el 63% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 11.1% un nivel medio 18.5% y el 70.4% un nivel bajo, indicando que al momento de mencionar que utilizan algunos

objetos que le generan calma el grupo experimental se encuentra en un nivel más bajo que el grupo control.

- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 4. El nivel alto del grupo experimental muestra un 7.4%, el 14.8% un nivel medio y el 77.8% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 11.1% un nivel medio 14.8% y el 74.1% un nivel bajo, indicando que al momento de mencionar que dialogan de manera calmada para resolver los conflictos en diversas situaciones el grupo experimental se encuentra en un nivel más bajo que el grupo control.

### Figuras 3

*Resultados de pre test del grupo experimental y grupo control de la variable autorregulación de emociones de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 002 Virgen de Guadalupe, 2023*



Nota. Tabla 4

### Análisis e interpretación

- Los resultados del pre test del grupo experimental fue de 7.4% y del grupo un 11.1% en el nivel alto, indicando un porcentaje menor de los estudiantes muestra un rendimiento destacado en las habilidades evaluadas. Puede interpretarse que los estudiantes de ambos grupos están en niveles bajos de desempeño en cuanto a las habilidades evaluadas, ya que ninguno alcanza el nivel alto.
- Por otro lado, el grupo experimental y el grupo control tienen un 14.8% en el nivel medio, demostrando en términos relativos una baja proporción de estudiantes en el nivel medio, lo que puede reflejar que la mayoría de los estudiantes aún no alcanzan un desempeño satisfactorio o esperado en la autorregulación de emociones.

- Y, el grupo experimental tiene un 77.8% de estudiantes en el nivel bajo, mientras que el grupo control tiene un 74.1%. Este dato indica que la gran mayoría de los estudiantes de ambos grupos se encuentran en el nivel bajo. Demostrando que en ambos se encuentran en un nivel bajo en la autorregulación de emociones en los estudiantes.

## 4.1.2 RESULTADOS DEL POST TEST

Tabla 5

Resultados de post test del grupo experimental y grupo control de la variable autorregulación de emociones de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023

N.º	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		ALTO		MEDIO		BAJO		TOTAL		ALTO		MEDIO		BAJO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Expresa verbalmente sus emociones en diversas situaciones.	24	88.9	3	11.1	0	0	27	100	1	3.7	8	29.6	18	66.7	27	100
2	Dice lo que le enoja en distintos momentos de la actividad.	24	88.9	3	11.1	0	0	27	100	4	14.8	6	22.2	17	63.0	27	100
3	Reconoce la emoción de otros niños en diversas situaciones.	25	92.6	2	7.4	0	0	27	100	3	11.1	10	37.0	14	51.9	27	100
4	Muestra sus emociones usando su cuerpo en diferentes momentos.	26	96.3	1	3.7	0	0	27	100	2	7.4	5	18.5	20	74.1	27	100
5	Menciona que actividades hacen que se sienta feliz cuando se le pregunta.	24	88.9	3	11.1	0	0	27	100	1	3.7	9	33.3	17	63.0	27	100
6	Espera su turno para participar durante la actividad.	25	92.6	2	7.4	0	0	27	100	4	14.8	6	22.2	17	63.0	27	100
7	Reacciona tranquilamente cuando sus compañeros están en desacuerdo con sus	26	96.3	1	3.7	0	0	27	100	5	18.5	8	29.6	14	51.9	27	100

	acciones durante la actividad.																	
<b>8</b>	Controla su enojo en situaciones cotidianas de conflicto.	26	96.3	1	3.7	0	0	27	100	3	11.1	10	37.0	14	51.9	27	100	
<b>9</b>	Persevera hasta lograr su objetivo en diversas situaciones.	24	88.9	3	11.1	0	0	27	100	1	3.7	8	29.6	18	66.7	27	100	
<b>10</b>	Controla su miedo cuando se separa de sus amiguitos.	25	92.6	2	7.4	0	0	27	100	2	7.4	6	22.2	19	70.4	27	100	
<b>11</b>	Es tolerante a la frustración cuando algo no le sale como quiere durante la actividad.	25	92.6	2	7.4	0	0	27	100	4	14.8	7	25.9	16	59.3	27	100	
<b>12</b>	Controla su impulsividad sin lastimar cuando le quitan algo que le agrada.	26	96.3	1	3.7	0	0	27	100	5	18.5	9	33.3	13	48.2	27	100	
<b>13</b>	Usa la respiración como medio de calma.	24	88.9	3	11.1	0	0	27	100	3	11.1	7	25.9	17	63.0	27	100	
<b>14</b>	Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención personal.	24	88.9	3	11.1	0	0	27	100	1	3.7	6	22.2	20	74.1	27	100	
<b>15</b>	Cede ante alguna pelea.	26	96.3	1	3.7	0	0	27	100	3	11.1	6	22.2	18	66.7	27	100	
<b>16</b>	Busca soporte emocional en situaciones en que lo requiera.	26	96.3	1	3.7	0	0	27	100	2	7.4	8	29.6	17	63.0	27	100	

<b>17</b>	Representa sus emociones en una actividad grfico plstico.	25	92.6	2	7.4	0	0	27	100	1	3.7	10	37.0	16	59.3	27	100
<b>18</b>	Reconoce su error y se disculpa en un conflicto.	26	96.3	1	3.7	0	0	27	100	3	11.1	7	25.9	17	63.0	27	100
<b>19</b>	Utiliza algunos objetos que le generan calma (manta, peluche, botella de calma, etc.)	24	88.9	3	11.1	0	0	27	100	5	18.5	9	33.3	13	48.2	27	100
<b>20</b>	Dialoga de manera calmada para resolver los conflictos en diversas situaciones.	24	88.9	3	11.1	0	0	27	100	3	11.1	3	11.1	21	77.8	27	100
<b>TOTAL</b>		<b>25</b>	<b>92.6</b>	<b>2</b>	<b>7.4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>3</b>	<b>11.1</b>	<b>7</b>	<b>25.9</b>	<b>17</b>	<b>63.0</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

*Nota.* Gua de observacin, 2023

## **Análisis e interpretación**

- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 5. El nivel alto el grupo experimental muestra un 88.9%, el 11.1% un nivel medio y el 0% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 3.7% un nivel medio 29.8% y 66.7% un nivel bajo, indicando que al momento de expresar verbalmente sus emociones el grupo experimental se encuentra en un nivel alto.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 5. El nivel alto muestra un 88.9%, el 11.1% un nivel medio y el 0% un nivel bajo, mientras que el grupo control el nivel alto es de 14.8% un nivel medio 22.2%, y 63% un nivel bajo, indicando que al momento de mencionar de que se enoja en distintos momentos de la actividad el grupo experimental se encuentra en un nivel alto.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 5. El nivel alto muestra un 92.6%, el 7.4% un nivel medio y el 0% un nivel bajo, el grupo control el nivel alto es de 11.1%, el 37% un nivel medio y el 51.9% un nivel bajo indicando que al momento de reconocer la emoción de otros niños en diversas situaciones el grupo experimental se encuentra en un nivel alto.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 5. nivel alto muestra un 96.3%, el 3.7% un nivel medio y el 0% un nivel bajo, el grupo control el nivel alto es de 7.4%, el 18.5% un nivel medio y el 74.1% un nivel bajo indicando que al momento de la muestra sus emociones usando su cuerpo en diferentes momentos el grupo experimental se encuentra en un nivel alto.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 5. El nivel alto muestra un 88.9%, el 11.1% un nivel medio y el 0% un nivel bajo, el grupo control el nivel alto es de 3.7%, el 33.3% un nivel medio y el 63% un nivel bajo indicando que al momento de mencionar que actividades hacen que se sienta feliz cuando se le pregunta el grupo experimental se encuentra en un nivel alto.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 5. El nivel alto muestra un 92.6%, el 7.4% un nivel medio y el 0% un nivel bajo, el grupo control el nivel alto es de 14.8%, el 22.2% un nivel medio

y el 63% un nivel bajo indicando que al momento de esperar su turno para participar durante la actividad el grupo experimental se encuentra en un nivel más alto que el grupo control.

- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 5. El nivel alto muestra un 96.3%, el 3.7% un nivel medio y el 0% un nivel bajo, el grupo control 18.5%, el 29.6% un nivel medio y el 51.9% un nivel bajo indicando que al momento de reaccionar tranquilamente cuando sus compañeros están en desacuerdo con sus acciones durante la actividad el grupo experimental se encuentra en un nivel más alto que el grupo control.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 5. El nivel alto muestra un 96.3%, el 3.7% un nivel medio y el 0% un nivel bajo, el grupo control el nivel alto es de 11.1%, el 37% un nivel medio y el 51.9% un nivel bajo indicando que al momento de controlar su enojo en situaciones cotidianas de conflicto el grupo experimental se encuentra en un nivel alto.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 5. El nivel alto muestra un 88.9%, el 11.1% un nivel medio y el 0% un nivel bajo, el grupo control el nivel alto es de 3.7%, el 29.6% un nivel medio y el 66.7% un nivel bajo, indicando que al momento de perseverar hasta lograr su objetivo en diversas situaciones el grupo experimental se encuentra en un nivel más alto que el grupo control.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 5. El nivel alto muestra un 92.6%, el 7.4% un nivel medio y el 0% un nivel bajo, el grupo control el nivel alto es de 7.4%, el 22.2% un nivel medio y el 70.4% un nivel bajo indicando que al momento de controlar su miedo cuando se separa de sus amiguitos el grupo experimental se encuentra en un nivel más alto que el grupo control.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 5. El nivel alto muestra 92.6%, el 7.4% un nivel medio y el 0% un nivel bajo, el grupo control el nivel alto es de 14.8%, el 25.9% un nivel medio y el 59.3% un nivel bajo indicando que al momento es tolerante a la frustración cuando algo no le sale como quiere durante la actividad el

grupo experimental se encuentra en un nivel más alto que el grupo control.

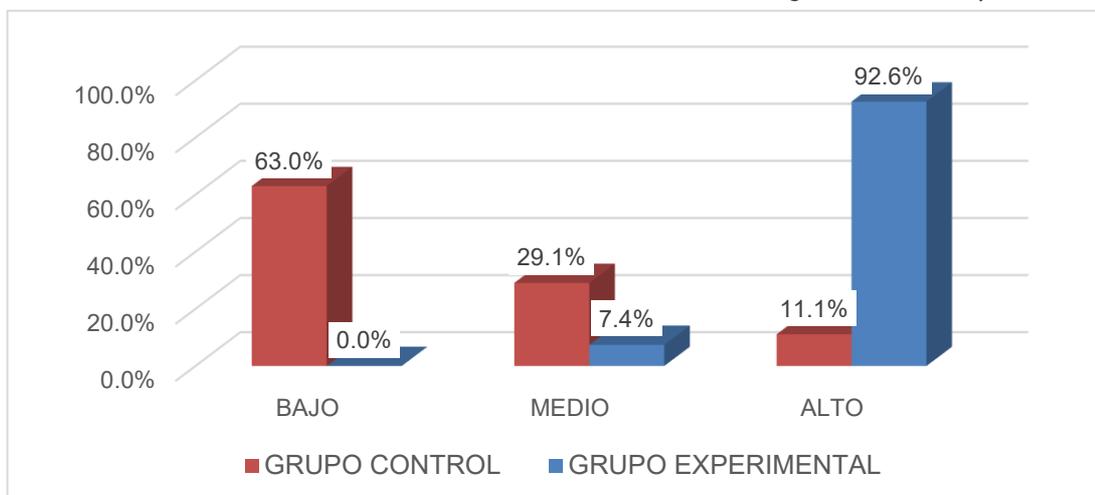
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 5. El nivel alto muestra un 96.3%, el 3.7% un nivel medio y el 0% un nivel bajo, el grupo control el nivel alto es de 18.5%, el 33.3% un nivel medio y el 48.2% un nivel bajo indicando que al momento de controlar su impulsividad sin lastimar cuando le quitan algo que le agrada el grupo experimental se encuentra en un nivel más alto que el grupo control.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 5. El nivel alto muestra un 88.9%, el 11.1% un nivel medio y el 0% un nivel bajo, el grupo control el nivel alto es de 11.1%, el 25.9% un nivel medio y el 63% un nivel bajo indicando que al momento de mencionar que usan la respiración como medio de calma el grupo experimental se encuentra en un nivel más alto que el grupo control.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 5. El nivel alto muestra un 88.9%, el 11.1% un nivel medio y el 0% un nivel bajo, el grupo control el nivel alto es de 3.7%, el 22.2% un nivel medio y el 74.1% un nivel bajo indicando que al momento de mencionar que reconocen los límites establecidos para su seguridad y contención personal el grupo experimental se encuentra en un nivel más alto que el grupo control.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 5. El nivel alto muestra un 96.3%, el 3.7% un nivel medio y el 0% un nivel bajo, el grupo control el nivel alto es de 11.1%, el 22.2% un nivel medio y el 66.7% un nivel bajo indicando que al momento de mencionar que cede ante alguna pelea se encuentra en un nivel alto.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 5. El nivel alto muestra un 96.3%, el 3.7% un nivel medio y el 0% un nivel bajo, el grupo control el nivel alto es de 7.4%, el 29.6% un nivel medio y el 63% un nivel bajo indicando que al momento de mencionar que buscan soporte emocional en situaciones en que lo requieran el grupo experimental se encuentra en un nivel más alto que el grupo control.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 5. El nivel alto muestra un 92.6%, el 7.4% un nivel medio y el 0% un nivel

bajo, el grupo control el nivel alto es de 3.7%, el 37% un nivel medio y el 59.3% un nivel bajo indicando que al momento de mencionar que representan sus emociones en una actividad gráfico plástico se encuentra en un nivel alto.

- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 5. El nivel alto muestra un 96.3%, el 3.7% un nivel medio y el 0% un nivel bajo, el grupo control el nivel alto es de 11.1%, el 25.9% un nivel medio y el 63% un nivel bajo indicando que al momento de mencionar que reconocen su error y se disculpa en un conflicto el grupo experimental se encuentra en un nivel más alto que el grupo control.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 5. El nivel alto muestra un 88.9%, el 11.1% un nivel medio y el 0% un nivel bajo, el grupo control el nivel alto es de 18.5%, el 33.3% un nivel medio y el 48.2% un nivel bajo indicando que al momento de mencionar que utilizan algunos objetos que le generan calma el grupo experimental se encuentra en un nivel más alto que el grupo control.
- Los alumnos de 5 años muestran lo siguiente, que en la tabla N.º 5. El nivel alto muestra un 88.9%, el 11.1% un nivel medio y el 0%, el grupo control el nivel alto es de 11.1%, el 11.1% un nivel medio y el 62.2% un nivel bajo indicando que al momento de mencionar que dialogan de manera calmada para resolver los conflictos en diversas situaciones el grupo experimental se encuentra en un nivel más alto que el grupo control.

#### Figuras 4

Resultados de post test del grupo experimental y grupo control de la variable autorregulación de emociones de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023



Nota. Tabla 5.

#### Análisis e interpretación

- El grupo experimental muestra una distribución significativamente favorable hacia el nivel alto, con un 92.6% de los estudiantes en este nivel. Esto sugiere que los estudiantes en este grupo ya tienen una alta capacidad para autorregular sus emociones, posiblemente como resultado de la intervención del juego de roles.
- Además, no hay estudiantes en el nivel bajo, lo que indica que todos los estudiantes del grupo experimental tienen al menos una capacidad media o alta en la autorregulación emocional.
- Solo el 7.4% de los estudiantes se encuentran en el nivel medio, lo que también podría interpretarse como una excelente eficacia del juego de roles, dado que la mayoría ya se encuentra en el nivel alto.
- El grupo control, que no participó en la intervención del juego de roles, presenta una distribución muy diferente. El 63% de los estudiantes se encuentran en el nivel bajo, lo que indica una dificultad significativa en la autorregulación emocional.
- Un 25.9% está en el nivel medio, lo que también es un porcentaje considerable, pero no tan alto como el grupo experimental.
- Solo el 11.1% se encuentra en el nivel alto, lo que sugiere que la autorregulación emocional en este grupo es bastante limitada, sin la intervención del juego de roles.

- En ese sentido, El grupo experimental muestra resultados mucho más positivos en cuanto al desarrollo de la autorregulación de emociones, con una gran mayoría de los estudiantes en el nivel alto y sin estudiantes en el nivel bajo. En cambio, el grupo control tiene una gran proporción de estudiantes en el nivel bajo, lo que indica una mayor necesidad de apoyo en la autorregulación emocional. Estos resultados sugieren que la intervención del juego de roles es eficaz para el desarrollo de la autorregulación emocional en los niños de 5 años.

### 4.1.3 RESULTADOS DEL PRE TEST Y POST TEST DE LAS DIMENSIONES

Tabla 6

Resultados de pre test del grupo experimental y grupo control de la expresión emocional apropiada de los estudiantes de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023

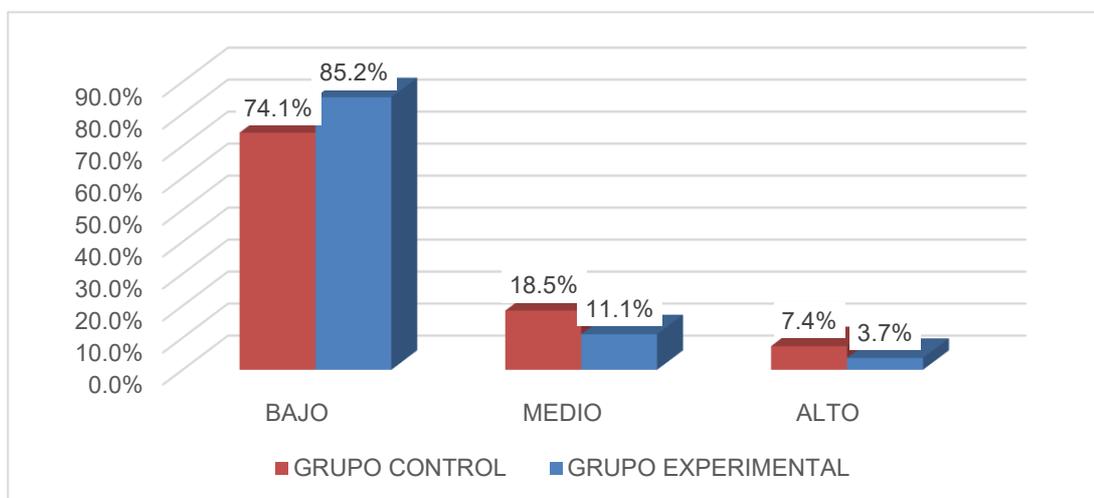
N.º	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		ALTO		MEDIO		BAJO		TOTAL		ALTO		MEDIO		BAJO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Expresa verbalmente sus emociones en diversas situaciones.	1	3.7	2	7.4	24	88.9	27	100	2	7.4	5	18.5	20	74.1	27	100
2	Dice lo que le enoja en distintos momentos de la actividad.	2	7.4	4	14.8	21	77.8	27	100	2	7.4	4	14.8	21	77.8	27	100
3	Reconoce la emoción de otros niños en diversas situaciones.	1	3.7	3	11.1	23	85.2	27	100	3	11.1	4	14.8	20	74.1	27	100
4	Muestra sus emociones usando su cuerpo en	2	7.4	4	14.8	19	70.4	27	100	2	7.4	5	18.5	20	74.1	27	100

	diferentes momentos.																	
<b>5</b>	Menciona que actividades hacen que se sienta feliz cuando se le pregunta.	1	3.7	2	7.4	24	88.9	27	100	3	11.1	4	14.8	20	74.1	27	100	
	<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>3.7</b>	<b>3</b>	<b>11.1</b>	<b>23</b>	<b>85.2</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>2</b>	<b>7.4</b>	<b>5</b>	<b>18.5</b>	<b>20</b>	<b>74.1</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	

*Nota.* Guía de observación, 2023.

## Figuras 5

Resultados de pre test del grupo experimental y grupo control de la expresión emocional apropiada de los estudiantes de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023



Nota. Tabla 6

### Análisis e interpretación

- De acuerdo con los resultados obtenidos en la aplicación del pretest correspondiente a la dimensión expresión emocional apropiada en los estudiantes, se evidencia deficiencia en ambos grupos evaluados. Donde en el grupo control solo el 7.4% de los estudiantes alcanzó un nivel alto, mientras que el 18.5% en un nivel medio y la mayor parte con el 74.1% se encuentra en un nivel bajo. De forma similar, en el grupo experimental, solo un 3.7% mostraron un nivel alto, un 11.1% en un nivel medio y un 85.2% se clasificaron en un nivel bajo. Estos resultados reflejan una carencia significativa en el desarrollo de la expresión emocional adecuada en la mayoría de los estudiantes.

**Tabla 7**

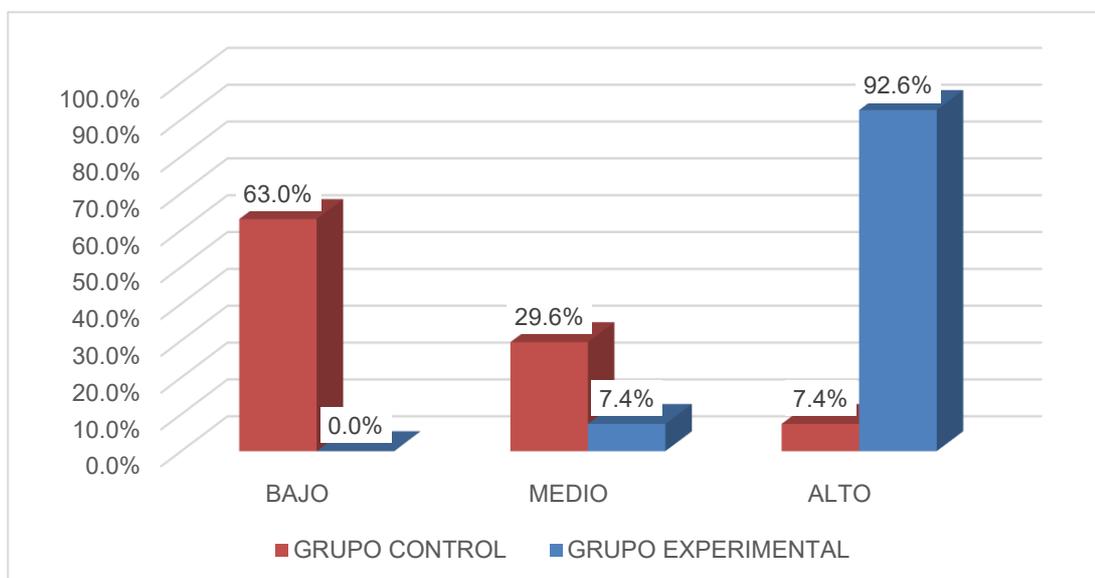
*Resultados del post test del grupo experimental y grupo control de la expresión emocional apropiada de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023*

N.º	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		ALTO		MEDIO		BAJO		TOTAL		ALTO		MEDIO		BAJO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Expresa verbalmente sus emociones en diversas situaciones.	24	88.9	3	11.1	0	0	27	100	1	3.7	8	29.6	18	66.7	27	100
2	Dice lo que le enoja en distintos momentos de la actividad.	24	88.9	3	11.1	0	0	27	100	4	14.8	6	22.2	17	63.0	27	100
3	Reconoce la emoción de otros niños en diversas situaciones.	25	92.6	2	7.4	0	0	27	100	3	11.1	10	37.0	14	51.9	27	100
4	Muestra sus emociones usando su cuerpo en diferentes momentos.	26	96.3	1	3.7	0	0	27	100	2	7.4	5	18.5	20	74.1	27	100
5	Menciona que actividades hacen que se sienta feliz cuando se le pregunta.	24	88.9	3	11.1	0	0	27	100	1	3.7	9	33.3	17	63.0	27	100
<b>TOTAL</b>		<b>25</b>	<b>92.6</b>	<b>2</b>	<b>7.4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>2</b>	<b>7.4</b>	<b>8</b>	<b>29.6</b>	<b>17</b>	<b>63.0</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

*Nota.* Guía de observación, 2023.

## Figuras 6

Resultados del post test del grupo experimental y grupo control de la expresión emocional apropiada de los estudiantes de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023



Nota. Tabla 7

### Análisis e interpretación

- Los resultados obtenidos en el post test evidencian el impacto diferencial entre ambos grupos, donde el grupo control solo los estudiantes alcanzaron un 7.4% en un nivel alto, un 29.6% en nivel medio, y un 63% se mantuvieron en un nivel bajo, lo cual indica que, en ausencia de la intervención de la investigadora, no se produjo una mejora significativa en la expresión emocional apropiada. Comparándolo con el grupo experimental mostraron una mejora positiva, con un 92.6% de estudiantes ubicados en un nivel alto, un 7.4% en nivel medio y ningún estudiante en el nivel bajo (0%), lo que permite afirmar que la implementación de los juegos de roles fue efectiva. Esta técnica pedagógica favoreció notablemente el desarrollo de la dimensión de expresión emocional apropiada, potenciando las habilidades emocionales de los estudiantes y promoviendo un entorno más empático, comunicativo y saludable en su formación integral.

**Tabla 8**

*Resultados de pre test del grupo experimental y grupo control de la regulación de las emociones y los sentimientos de los estudiantes de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023*

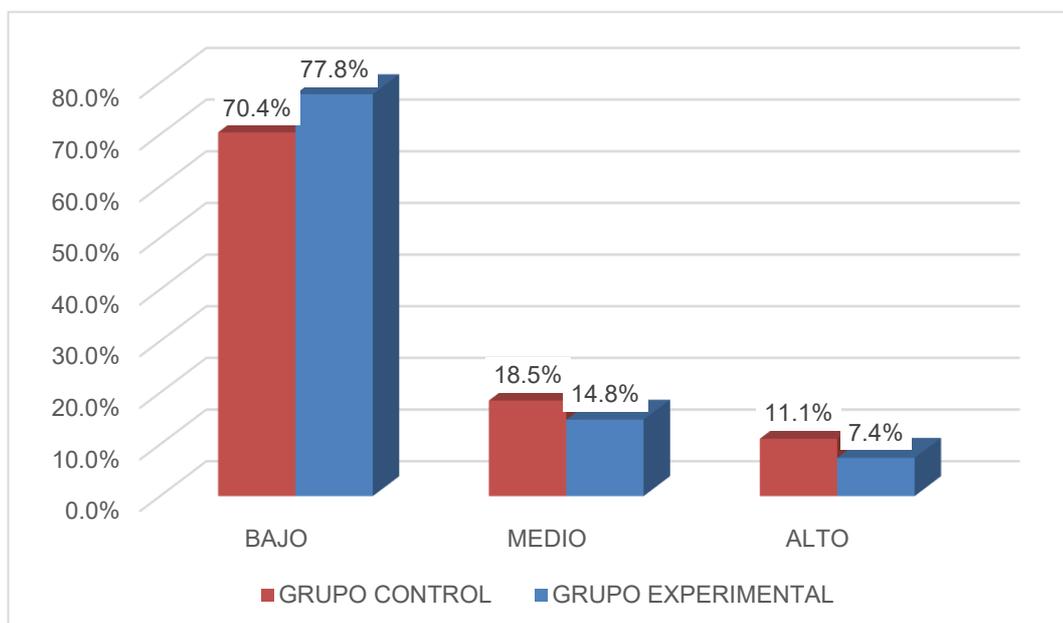
N.º	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		ALTO		MEDIO		BAJO		TOTAL		ALTO		MEDIO		BAJO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Espera su turno para participar durante la actividad.	1	3.7	3	11.1	23	85.2	27	100	4	14.8	6	22.2	18	66.7	27	100
2	Reacciona tranquilamente cuando sus compañeros están en desacuerdo con sus acciones durante la actividad.	1	3.7	4	14.8	22	81.5	27	100	2	7.4	3	11.1	22	81.5	27	100
3	Controla su enojo en situaciones cotidianas de conflicto.	1	3.7	4	14.8	22	81.5	27	100	3	11.1	4	14.8	20	74.1	27	100
4	Persevera hasta lograr su objetivo en diversas situaciones.	3	11.1	5	18.5	19	70.4	27	100	3	11.1	5	18.5	19	70.4	27	100

<b>5</b>	Controla su miedo cuando se separa de sus amiguitos.	2	7.4	4	14.8	21	77.8	27	100	4	14.8	5	18.5	18	66.7	27	100
<b>6</b>	Es tolerante a la frustración cuando algo no le sale como quiere durante la actividad.	2	7.4	5	18.5	20	74.1	27	100	3	11.1	4	14.8	21	77.8	27	100
<b>7</b>	Controla su impulsividad sin lastimar cuando le quitan algo que le agrada.	3	11.1	6	22.2	18	66.7	27	100	2	7.4	5	18.5	20	74.1	27	100
<b>TOTAL</b>		<b>2</b>	<b>7.4</b>	<b>4</b>	<b>14.8</b>	<b>21</b>	<b>77.8</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>3</b>	<b>11.1</b>	<b>5</b>	<b>18.5</b>	<b>19</b>	<b>70.4</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

*Nota.* Guía de observación, 2023.

## Figuras 7

Resultados de pre test del grupo experimental y grupo control de la regulación de las emociones y los sentimientos de los estudiantes de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023



Nota. Tabla 8

### Análisis e interpretación

- Según los resultados del pretest correspondiente a la dimensión regulación de las emociones y sentimientos, se revela una situación crítica en ambos grupos evaluados; donde el grupo control con solo el 11.1% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto, el 18.5% se ubicaron en un nivel medio, mientras que la mayor parte con el 70.4% se posicionaron en un nivel bajo. De forma similar, el grupo experimental reflejaron un panorama desfavorable, donde un 7.4% en un nivel alto, un 14.8% en nivel medio y la mayor parte con el 77.8% en un nivel bajo. Estos datos evidencian que la mayoría de los estudiantes presentan dificultades significativas para gestionar adecuadamente sus emociones y sentimientos. La baja regulación emocional en ambos grupos representa un obstáculo importante para el bienestar psicológico, la convivencia escolar y el rendimiento académico.

**Tabla 9**

*Resultados de post test del grupo experimental y grupo control de la regulación de las emociones y los sentimientos de los estudiantes de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023*

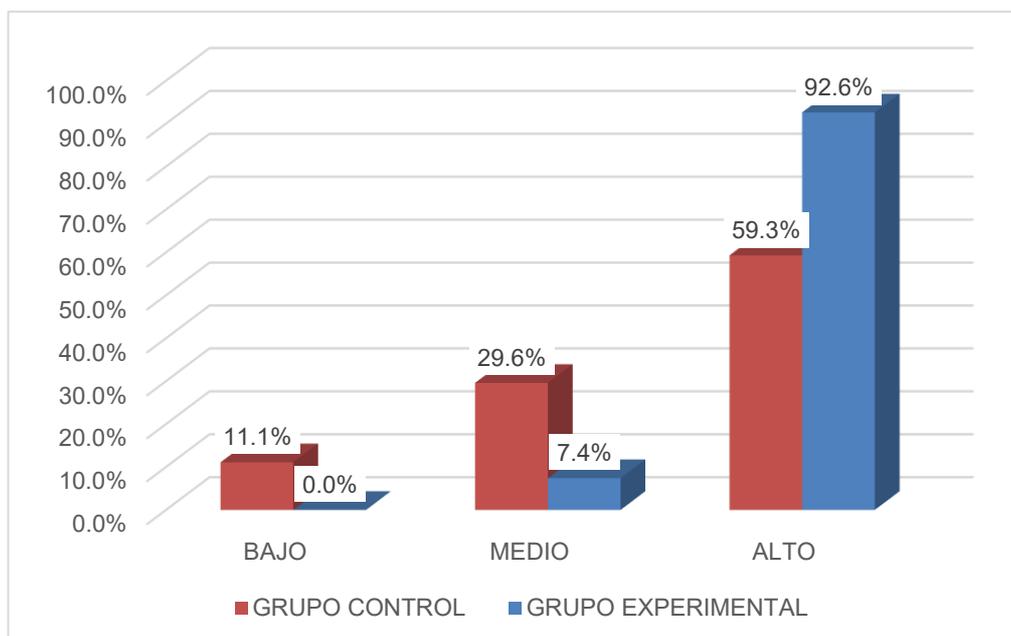
N.º	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		ALTO		MEDIO		BAJO		TOTAL		ALTO		MEDIO		BAJO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Espera su turno para participar durante la actividad.	25	92.6	2	7.4	0	0	27	100	4	14.8	6	22.2	17	63.0	27	100
2	Reacciona tranquilamente cuando sus compañeros están en desacuerdo con sus acciones durante la actividad.	26	96.3	1	3.7	0	0	27	100	5	18.5	8	29.6	14	51.9	27	100
3	Controla su enojo en situaciones cotidianas de conflicto.	26	96.3	1	3.7	0	0	27	100	3	11.1	10	37.0	14	51.9	27	100

<b>4</b>	Persevera hasta lograr su objetivo en diversas situaciones.	24	88.9	3	11.1	0	0	27	100	1	3.7	8	29.6	18	66.7	27	100
<b>5</b>	Controla su miedo cuando se separa de sus amiguitos.	25	92.6	2	7.4	0	0	27	100	2	7.4	6	22.2	19	70.4	27	100
<b>6</b>	Es tolerante a la frustración cuando algo no le sale como quiere durante la actividad.	25	92.6	2	7.4	0	0	27	100	4	14.8	7	25.9	16	59.3	27	100
<b>7</b>	Controla su impulsividad sin lastimar cuando le quitan algo que le agrada.	26	96.3	1	3.7	0	0	27	100	5	18.5	9	33.3	13	48.2	27	100
<b>TOTAL</b>		<b>25</b>	<b>92.6</b>	<b>2</b>	<b>7.4</b>	<b>0</b>	<b>0.0</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>3</b>	<b>11.1</b>	<b>8</b>	<b>29.6</b>	<b>16</b>	<b>59.3</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

*Nota.* Guía de observación, 2023.

## Figuras 8

Resultados de post test del grupo experimental y grupo control de la regulación de las emociones y los sentimientos de los estudiantes de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023



Nota. Tabla 9

### Análisis e interpretación

- Según los resultados del post test demuestra las diferencias entre el grupo control y el grupo experimental en cuanto a la dimensión regulación de las emociones y los sentimientos. Donde en el grupo control solo un 11.1% de los estudiantes lograron un nivel alto, mientras que un 29.6% alcanzaron un nivel medio y un 59.3% permanecieron en un nivel bajo; indicando que la ausencia de la intervención de la investigadora, no produjeron una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para gestionar sus emociones y sentimientos. Mientras en el grupo experimental mostraron un resultado favorable tras la aplicación de los juegos de roles, donde un 92.6% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto, el 7.4% se situaron en un nivel medio y ningún estudiante permanecieron en el nivel bajo (0%). Este resultado confirma la eficacia de los juegos de roles como herramienta pedagógica para el fortalecimiento emocional, ya que promovieron el desarrollo de competencias clave para la autorregulación afectiva.

**Tabla 10**

*Resultados de pre test del grupo experimental y grupo control de las habilidades de afrontamiento de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023*

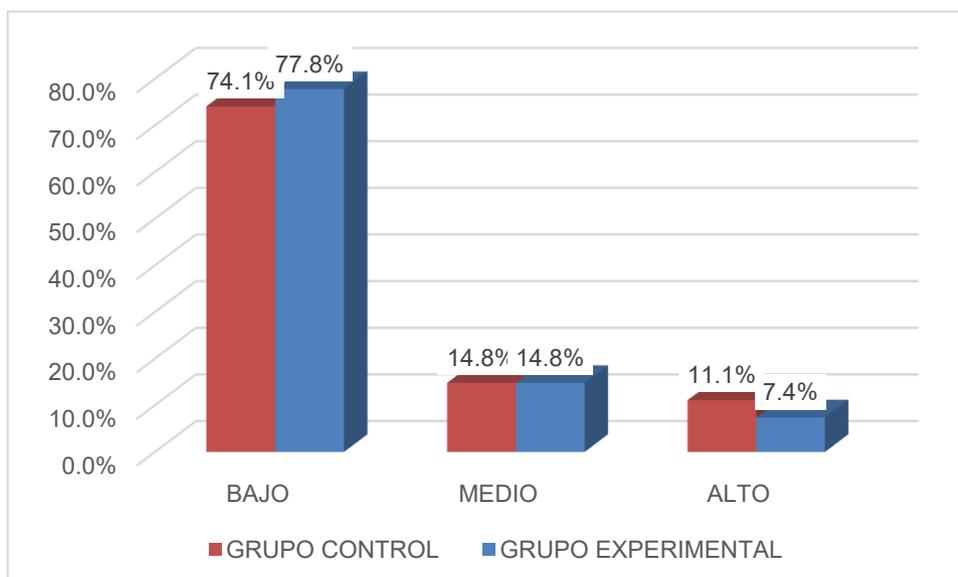
N.º	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		ALTO		MEDIO		BAJO		TOTAL		ALTO		MEDIO		BAJO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Usa la respiración como medio de calma.	1	3.7	4	14.8	22	81.5	27	100	3	11.1	4	14.8	19	70.4	27	100
2	Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención personal.	1	3.7	2	7.4	24	88.9	27	100	2	7.4	5	18.5	20	74.1	27	100
3	Cede ante alguna pelea.	2	7.4	5	18.5	20	74.1	27	100	4	14.8	4	14.8	19	70.4	27	100
4	Busca soporte emocional en situaciones en que lo requiera.	2	7.4	6	22.2	19	70.4	27	100	3	11.1	4	14.8	20	74.1	27	100
5	Representa sus emociones en una actividad gráfico plástico.	2	7.4	3	11.1	22	81.5	27	100	2	7.4	5	18.5	20	74.1	27	100
6	Reconoce su error y se disculpa en un conflicto.	3	11.1	4	14.8	20	74.1	27	100	2	7.4	3	11.1	22	81.5	27	100

<b>7</b>	Utiliza algunos objetos que le generan calma (manta, peluche, botella de calma, etc.)	3	11.1	7	25.9	17	63.0	27	100	3	11.1	5	18.5	19	70.4	27	100
<b>8</b>	Dialoga de manera calmada para resolver los conflictos en diversas situaciones.	2	7.4	4	14.8	21	77.8	27	100	3	11.1	4	14.8	20	74.1	27	100
<b>TOTAL</b>		<b>2</b>	<b>7.4</b>	<b>4</b>	<b>14.8</b>	<b>21</b>	<b>77.8</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>3</b>	<b>11.1</b>	<b>4</b>	<b>14.8</b>	<b>20</b>	<b>74.1</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Nota. Guía de observación, 2023

## Figuras 9

Resultados de pre test del grupo experimental y grupo control de las habilidades de afrontamiento de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023



Nota. Tabla 10

### Análisis e interpretación

- Los resultados del pretest respecto a la dimensión habilidades de afrontamiento demuestran que tanto el grupo control como el grupo experimental presentan deficiencias en esta competencia socioemocional. Donde el grupo control con un 11.1% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto, mientras que un 14.8% se ubicaron en un nivel medio, y una mayoría del 74.1% se situaron en un nivel bajo. De igual modo, en el grupo experimental solo el 7.4% lograron un nivel alto, el 14.8% se posicionaron en el nivel medio, y un 77.8% permanecieron en el nivel bajo. Estos datos reflejan una problemática crítica donde la mayoría de los estudiantes de ambos grupos no poseen las herramientas emocionales necesarias para afrontar de manera eficaz las situaciones adversas o estresantes del entorno escolar y personal.

**Tabla 11**

*Resultados del post test del grupo experimental y grupo control de las habilidades de afrontamiento de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023*

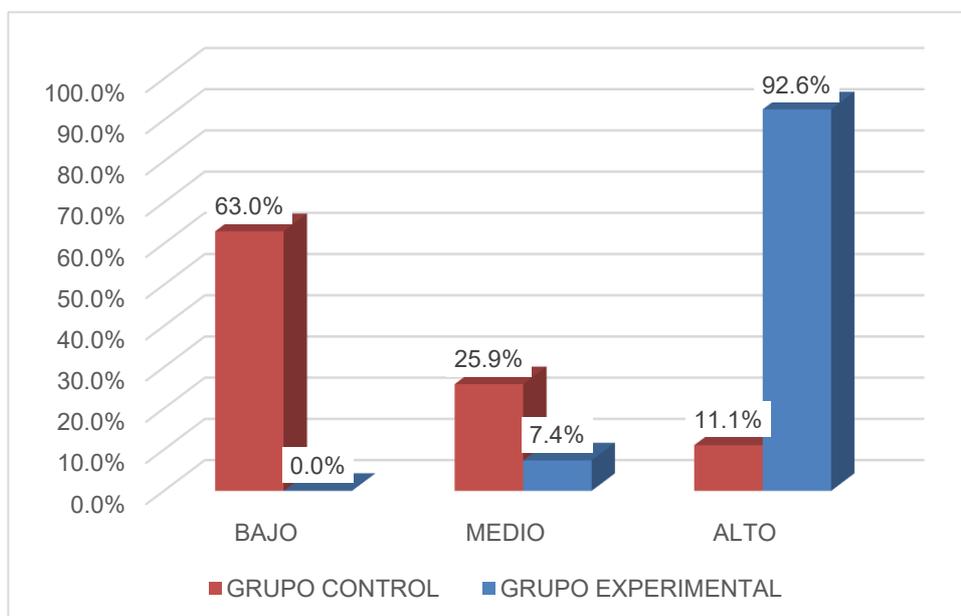
N.º	INDICADORES	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
		ALTO		MEDIO		BAJO		TOTAL		ALTO		MEDIO		BAJO		TOTAL	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
1	Usa la respiración como medio de calma.	24	88.9	3	11.1	0	0	27	100	3	11.1	7	25.9	17	63.0	27	100
2	Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención personal.	24	88.9	3	11.1	0	0	27	100	1	3.7	6	22.2	20	74.1	27	100
3	Cede ante alguna pelea.	26	96.3	1	3.7	0	0	27	100	3	11.1	6	22.2	18	66.7	27	100
4	Busca soporte emocional en situaciones en que lo requiera.	26	96.3	1	3.7	0	0	27	100	2	7.4	8	29.6	17	63.0	27	100
5	Representa sus emociones en una actividad gráfico plástico.	25	92.6	2	7.4	0	0	27	100	1	3.7	10	37.0	16	59.3	27	100
6	Reconoce su error y se disculpa en un conflicto.	26	96.3	1	3.7	0	0	27	100	3	11.1	7	25.9	17	63.0	27	100

<b>7</b>	Utiliza algunos objetos que le generan calma (manta, peluche, botella de calma, etc.)	24	88.9	3	11.1	0	0	27	100	5	18.5	9	33.3	13	48.2	27	100
<b>8</b>	Dialoga de manera calmada para resolver los conflictos en diversas situaciones.	24	88.9	3	11.1	0	0	27	100	3	11.1	3	11.1	21	77.8	27	100
<b>TOTAL</b>		<b>25</b>	<b>92.6</b>	<b>2</b>	<b>7.4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>3</b>	<b>11.1</b>	<b>7</b>	<b>25.9</b>	<b>17</b>	<b>63.0</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

*Nota.* Guía de observación, 2023.

**Figura 10**

*Resultados del post test del grupo experimental y grupo control de las habilidades de afrontamiento de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N.º 002 Virgen de Guadalupe, 2023*



Nota. Tabla 11

### **Análisis e interpretación**

- Los resultados obtenidos en el post test permitieron demostrar el impacto diferencial entre los grupos. Donde el grupo control, se observó un 11.1% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto, un 25.9% demostraron estar en el nivel medio y un 63% permanecieron en el nivel bajo. Estos porcentajes reflejan que, en ausencia de la investigadora no se lograron una mejora en el desarrollo de las habilidades de afrontamiento, lo cual indica que las estrategias convencionales no han sido suficientes para generar un avance sustancial en esta dimensión emocional. Mientras tanto en el grupo experimental fue lo expuesto a la estrategia de los juegos de roles, mostrando resultados favorables con un 92.6% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto, el 7.4% indicaron estar en el nivel medio y ningún estudiante permanecieron en el nivel bajo (0%). Estos datos demuestran que la implementación de juegos de roles tuvo un efecto positivo en el fortalecimiento de las habilidades de afrontamiento de los estudiantes, permitiéndoles enfrentar de manera más efectiva situaciones de tensión, resolver conflictos y gestionar sus emociones con mayor madurez y autonomía.

## 4.2 CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS

### 4.2.1 COMPARACIÓN DE RESULTADOS

Tabla 12

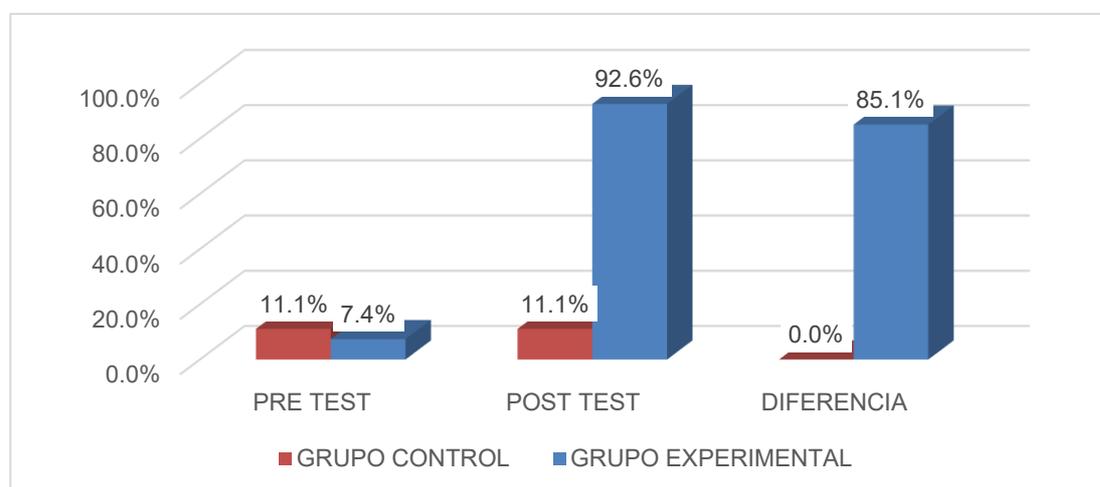
Comparación de los resultados del pre test y post test de la variable autorregulación de emociones de los estudiantes

GRUPO	%		
	PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIA
CONTROL	11.1	11.1	0.0
EXPERIMENTAL	7.4	92.6	85.1

Nota. Guía de observación, 2023.

Figuras 11

Comparación de los resultados del pre test y post test de la variable autorregulación de emociones de los estudiantes



Nota. Tabla 12

### Análisis e interpretación

- El análisis comparativo entre los dos grupos evidencia una diferencia significativa en los resultados, donde se ve en el grupo control, los porcentajes obtenidos en el pre test y post test se mantuvieron prácticamente inalterables, reflejando una ausencia total de progreso del 0%, en cuanto al desarrollo de la autorregulación emocional de los estudiantes. Esta situación pone en evidencia que, en ausencia de una intervención específica, no se generaron mejoras sustanciales ni cambios positivos en dicha variable. En cambio, el grupo experimental, tras la implementación de las sesiones de los juegos de roles y con la intervención activa de la investigadora, registraron un incremento positivo del 85.1% al comparar los resultados del pre

test con los del post test, lo que demuestra la eficacia pedagógica de la estrategia aplicada. Este notable avance no solo confirma la pertinencia del enfoque metodológico empleado, sino que además resalta el impacto directo de las estrategias vivenciales sobre la mejora de las habilidades de autorregulación emocional en los estudiantes, consolidando así una intervención educativa con alto valor formativo y transformador.

#### 4.2.2 CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS GENERAL

**Tabla 13**

*Prueba de normalidad*

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	GI	Sig.
Pre test autorregulación de emociones	,764	54	,110
Post test autorregulación de emociones	,729	54	,093

#### **Análisis e interpretación**

- A través de la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov porque la muestra es mayor a 50 (54), donde dieron valores de significancia (p-valor) de 0,110 y 0,093 respectivamente indican que son mayores que al P valor (0.05), indicando que los datos siguen una distribución normal o paramétricos; por lo tanto, para contrastar las hipótesis se midió con la prueba de wilcoxon.

#### **Hipótesis general**

**H<sub>g</sub>:** Los juegos de roles mejora significativamente en la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023.

**H<sub>0</sub>:** Los juegos de roles no mejora significativamente en la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023.

**Tabla 14**

*Prueba de Wilcoxon de la hipótesis general*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	POST GE – POST GC
Z	-5,647 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

### Análisis e interpretación

- Demostrando una diferencia de los resultados del post test del grupo experimental con el grupo control de un Z negativo de -5,647<sup>b</sup> y una significancia de 0,000, donde se rechaza la hipótesis y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto, se afirma que los juegos de roles si mejora significativamente en la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E. 002.

### 4.2.2 Contrastación de las hipótesis específicas

#### Hipótesis específica N.º 1

**He<sub>1</sub>**: El nivel de logro de regulación emocional que presentan los niños de 5 años de la I.E. 002 Virgen de Guadalupe Huánuco, 2023, es deficiente.

**He<sub>01</sub>**: El nivel de logro regulación emocional que presentan los niños de 5 años de la I.E. 002 Virgen de Guadalupe Huánuco, 2023, es óptima.

**Tabla 15**

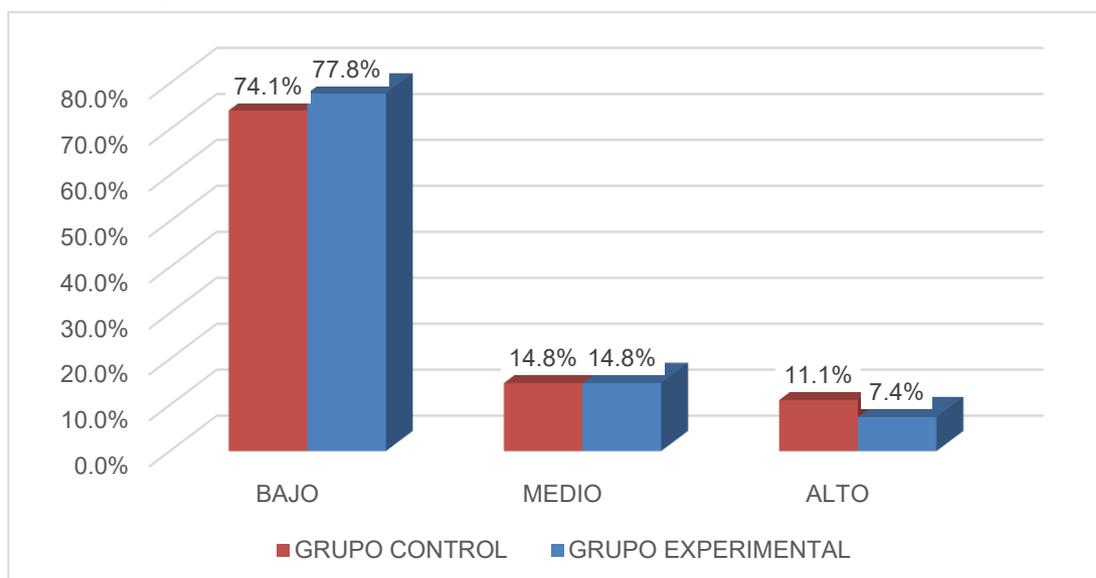
*Niveles del grupo control y el experimental del Pre test*

	Alto	Medio	Bajo
<b>Grupo Experimental</b>	7.4%	14.8%	77.8%
<b>Grupo Control</b>	11.1%	14.8%	74.1%

*Nota.* Guía de observación, 2023.

## Figuras 12

Niveles del grupo control y el experimental del Pre test



Nota. Tabla 15

### Análisis e interpretación

- Demostrando en los resultados que en el grupo control un 7.4% se encuentra en un nivel alto y el 14.8% en un nivel medio; mientras que en el grupo experimental tuvo un 7.4% de estudiantes en un nivel alto y el 14.8% en un nivel medio. Donde la mayoría de los estudiantes en ambos grupos se encuentran en el nivel bajo en el pre test, lo que indica que, en general, los estudiantes en ambos grupos no tienen un desarrollo significativo de autorregulación emocional. Sin embargo, el grupo experimental tiene un 77.8% de estudiantes en este nivel, lo que es un poco más alto que el 74.1% en el grupo control. En consecuencia, antes de la intervención del juego de roles, ambos grupos estaban en una situación similar en cuanto a su capacidad para autorregular sus emociones siendo deficiente.

### Hipótesis específica N.º 2

**He2:** La adecuada aplicación de los juegos de roles mejora la expresión emocional apropiada en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023.

**He<sub>02</sub>:** La adecuada aplicación de los juegos de roles no mejora la expresión emocional apropiada en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023.

**Tabla 16**

*Prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica 2*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	POST GE – POST GC
Z	-4,883 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

*a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo*

*b. Se basa en rangos negativos.*

### **Análisis e interpretación**

Demostrando una diferencia de los resultados del post test del grupo experimental con el grupo control de un Z negativo de -4,883<sup>b</sup> y una significancia de 0,000, donde se rechaza la hipótesis y aceptando la hipótesis alterna. Por lo tanto, se afirma que la adecuada aplicación de los juegos de roles si mejora la expresión emocional apropiada en los niños de 5 años de la I.E. 002.

### **Hipótesis específica N.º 3**

**He<sub>3</sub>:** La adecuada aplicación de los juegos de roles mejora la regulación y los sentimientos en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023.

**He<sub>03</sub>:** La adecuada aplicación de los juegos de roles no mejora la regulación y los sentimientos en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023.

**Tabla 17**

*Prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica 3*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	POST GE – POST GC
Z	-4,672 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

*a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo*

*b. Se basa en rangos negativos.*

### **Análisis e interpretación**

➤ Demostrando una diferencia de los resultados del post test del grupo experimental con el grupo control de un Z negativo de  $-4,672^b$  y una significancia de 0,000, donde se rechaza la hipótesis y aceptando la hipótesis alterna. Por lo tanto, se afirma que la adecuada aplicación de los juegos de roles si mejora la regulación y los sentimientos en los niños de 5 años de la I.E. 002.

### **Hipótesis específica N.º 4**

**He4:** La adecuada aplicación de los juegos de roles mejora las habilidades de afrontamiento en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023.

**He04:** La adecuada aplicación de los juegos de roles no mejora las habilidades de afrontamiento en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023.

**Tabla 18**

*Prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica 4*

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
	<b>POST GE – POST GC</b>
Z	-4,390 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

### **Análisis e interpretación**

➤ Demostrando una diferencia de los resultados del post test del grupo experimental con el grupo control de un Z negativo de  $-4,390^b$  y una significancia de 0,000, donde se rechaza la hipótesis y aceptando la hipótesis alterna. Por lo tanto, se afirma que la adecuada aplicación de los juegos de roles si mejora las habilidades de afrontamiento en los niños de 5 años de la I.E. 002.

### **Hipótesis específica N.º 5**

**HE5:** EL nivel de logro de la autorregulación de emociones es óptimo en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023, luego de la aplicación los juegos de roles.

**He05:** EL nivel de logro de la autorregulación de emociones es deficiente en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023, luego de la aplicación de los juegos de roles.

**Tabla 19**

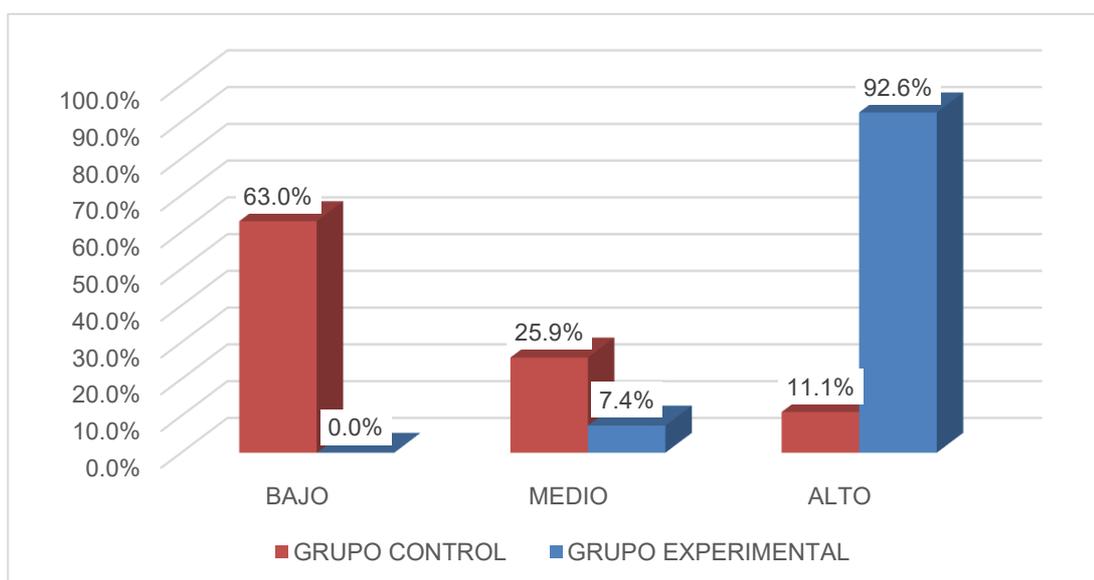
*Niveles del grupo control y el experimental del Post test*

	Alto	Medio	Bajo
<b>Grupo Experimental</b>	92.6%	7.4%	0.00%
<b>Grupo Control</b>	11.1%	25.9%	63.0%

*Nota.* Guía de observación, 2023.

**Figuras 13**

*Niveles del grupo control y el experimental del Post test*



*Nota.* Tabla 19

### **Análisis e interpretación**

El grupo experimental muestra un 92.6% de estudiantes alcanzando el nivel alto en la autorregulación emocional, lo que indica una mejora significativa en comparación con el pre test. En contraste, el grupo control tiene solo un 11.1% de estudiantes en el nivel alto, lo que sugiere que la intervención con el juego de roles tuvo un impacto considerable en el grupo experimental, mientras que el grupo control experimentó una mejora limitada.

En el grupo experimental, solo un 7.4% de los estudiantes se encuentra en el nivel medio, lo que significa que la mayoría alcanzó un nivel alto. En el grupo control, el 25.9% de los estudiantes está en el nivel

medio, lo que refleja un pequeño avance en comparación con el pre test, pero es significativamente menor que el grupo experimental.

El grupo experimental ha eliminado completamente a los estudiantes en el nivel bajo (0.00%). Por otro lado, el grupo control tiene un 63% de estudiantes en el nivel bajo, lo que sugiere que, aunque algunos estudiantes mejoraron, aún existe una proporción significativa que no ha logrado superar este nivel.

## **CAPÍTULO V**

### **DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

#### **5.1 DISCUSIÓN CON LAS BASES TEÓRICAS**

Según Graña (2022), los roleplayers participan en juegos simulados en los que uno o más jugadores asumen y representan un determinado papel o personalidad. Estos juegos de roles permiten que los participantes desempeñen un rol específico, lo cual es relevante para la investigación, ya que ayuda a identificar los elementos clave de este tipo de juegos y su influencia en la autorregulación emocional de los niños. Además, los juegos de rol son populares en comunidades de fanáticos de la ciencia ficción y la fantasía, donde los jugadores crean y dan vida a personajes imaginarios dentro de narrativas compartidas. Los roleplayers suelen participar en diversas actividades, como juegos de rol, teatro improvisado, simulaciones, juegos de mesa de rol, juegos en línea, y en entornos virtuales donde asumen roles específicos en mundos ficticios.

Se afirma que el roleplayer es una persona que asume roles ficticios en situaciones simuladas o juegos de rol, y que esta práctica tiene diversas aplicaciones, que van desde el entretenimiento hasta la investigación, así como el desarrollo de habilidades emocionales y sociales, especialmente en el caso de los niños.

Según Carrillo et al. (2019), la dramatización es una estrategia de aprendizaje que favorece el afrontamiento y el desarrollo de los estudiantes, permitiéndoles manejar tareas y cumplir roles en situaciones de la vida real, tanto académicas como profesionales. El autor señala que, al participar en representaciones académicas, los estudiantes asumen diversos roles y representan situaciones realistas. De este modo, al interpretar diferentes roles y enfrentarse a escenarios realistas, los niños tienen la oportunidad de aprender a reconocer sus propias emociones y las de los demás, lo que podría facilitar su capacidad para regular las emociones de manera más efectiva.

Se afirma que el juego de roles es una herramienta educativa que fomenta la interacción y el crecimiento de los estudiantes, permitiéndoles asumir y desempeñar diferentes roles en situaciones que reflejan el ámbito académico o profesional. Este tipo de actividad se considera beneficioso, ya

que favorece la convivencia armoniosa entre los estudiantes y contribuye al desarrollo de sus habilidades. Al participar en juegos de roles, los estudiantes tienen la oportunidad de aprender a trabajar en equipo y a resolver problemas de manera eficaz.

Según Charland (2011), la conciencia de la regulación emocional es un aspecto fundamental para interactuar con el entorno y gestionar nuestras reacciones. En su teoría de la vida emocional, propuso que la moralidad rige las emociones (la experiencia subjetiva de las mismas), las pasiones (reacciones breves e intempestivas) y las pasiones (expresiones exageradas y prolongadas de las emociones). Así, las emociones se consideran reguladores internos de la experiencia emocional, basados en el pensamiento, la movilización de recursos cognitivos y conductuales, y las influencias morales externas que afectan dicha experiencia. El autor señala que, según su teoría, la moral controla los sentimientos, emociones y pasiones, los cuales se ven como las fuerzas organizadoras internas de la experiencia emocional. Esta teoría puede ser utilizada para enseñar a los niños a identificar y comprender los efectos de las influencias morales sobre sus emociones y comportamientos.

## **5.2 DISCUSIÓN CON EL OBJETIVO GENERAL**

En relación con el objetivo planteado, los resultados obtenidos en el post test demostraron que el juego de roles es beneficioso y fundamental para la autorregulación emocional de los niños. Como se pudo comprobar, existe un impacto positivo en la aplicación del juego de roles en los niños de 5 años de la I.E. 002 Virgen de Guadalupe de Huánuco, 2023. Tal como se refleja en la tabla N.º 5, el 92.6% de los niños expresan sus emociones de manera verbal en diversas situaciones, lo que sugiere que el juego de roles facilita su capacidad de expresión. Además, un 92.6% de los niños muestra un fuerte enfoque en sus objetivos hasta lograrlos, lo que indica que están desarrollando independencia y perseverancia para alcanzar sus metas. De esta manera, el juego de roles contribuye a fomentar la autonomía en las tareas que realizan.

### **5.3 DISCUSIÓN CON LA FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

A partir del problema general, los resultados del pre test revelan de una alta incidencia de deficiencias en la autorregulación emocional entre los estudiantes evaluados. Donde el grupo control con un 74.1% de los participantes se ubicaron en un nivel bajo, mientras que en el grupo experimental fue de un 77.8%. Estos porcentajes, ambos superiores al 70%, confirman de forma irrefutable de la existencia de un problema significativo en la capacidad de los estudiantes para gestionar sus emociones de manera adecuada.

### **5.4 DISCUSIÓN CON LA HIPÓTESIS**

La afirmación señala que los resultados obtenidos en el post test evidencian que el nivel de autorregulación emocional de los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco en 2023 es óptimo, luego de la aplicación de los juegos de roles. Esto se refleja en la tabla N.º 5 del post test, donde se muestra que el 9.6% de los niños alcanzaron un nivel alto, según la lista de cotejo, lo que indica que más de la mitad de los infantes han logrado un buen desempeño en la autorregulación de sus emociones. Durante la evaluación del instrumento, los niños demostraron características como empatía, paciencia y respeto, lo que confirma que los juegos de roles tienen un impacto positivo en la regulación emocional de los niños de 5 años.

## CONCLUSIONES

Se concluye que los juegos de roles tienen una mejora significativa de la autorregulación emocional en los niños de 5 años de la I.E. 002 Virgen de Guadalupe de Huánuco, 2023, por medio de la prueba de Wilcoxon con una diferencia de los resultados del post test del grupo experimental con el grupo control de un Z negativo de  $-5,647^b$  y una significancia de 0,000, donde se rechaza la hipótesis y se la acepta la hipótesis alterna. Este resultado confirma que los juegos de roles efectivamente contribuyen al desarrollo de la autorregulación emocional en los estudiantes. Dichos juegos brindaron a los niños la oportunidad de practicar situaciones sociales dentro de un entorno seguro y controlado, lo que les permitió experimentar y gestionar mejor sus emociones.

Se concluye que se identificó el nivel de logro en la regulación emocional de los niños de 5 años de la I.E. 002 Virgen de Guadalupe de Huánuco, 2023. Los resultados mostraron que el GC con un 11.1% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto, el 14.8% obtuvo un nivel medio y el 77.8% presentó un nivel bajo de regulación emocional y en el GE un 7.4% en nivel alto, el 14.8% nivel medio y el 77.8% nivel bajo durante el pre test. Estos resultados evidencian que el nivel de logro en regulación emocional de los niños es deficiente.

Se concluye que la aplicación de juegos de roles mejoró la expresión emocional apropiada en los niños de 5 años de la I.E. 002 Virgen de Guadalupe de Huánuco, 2023, por medio de la prueba de Wilcoxon con una diferencia de los resultados del post test del grupo experimental con el grupo control de un Z negativo de  $-4,883^b$  y una significancia de 0,000, donde se rechaza la hipótesis y se la acepta la hipótesis alterna. Esto demuestra que, cuando se aplican de manera adecuada, los juegos de roles contribuyen significativamente a mejorar la expresión emocional de los estudiantes. Además, se evidencia que los juegos de roles brindaron a los niños una experiencia para explorar, practicar y perfeccionar la expresión emocional apropiada, proporcionándoles las herramientas necesarias para comprender y comunicar sus emociones de forma efectiva.

Se concluye que la aplicación de juegos de roles mejoró la regulación emocional y los sentimientos en los niños de 5 años de la I.E. 002 Virgen de Guadalupe de Huánuco, 2023, por medio de la prueba de Wilcoxon con una diferencia de los resultados del post test del grupo experimental con el grupo control de un Z negativo de  $-4,672^b$  y una significancia de 0,000, donde se rechaza la hipótesis y se la acepta la hipótesis alterna. Este resultado destaca que, cuando se implementan de manera adecuada, los juegos de roles favorecen la mejora en la regulación emocional y el manejo de sentimientos de los estudiantes. Durante estas actividades, los niños enfrentaron diversas situaciones que requerían regular sus emociones, lo que les permitió practicar la identificación, comprensión y gestión de sus propias reacciones emocionales en un entorno lúdico y seguro.

Se concluye que la aplicación de juegos de roles mejoró las habilidades de afrontamiento en los niños de 5 años de la I.E. 002 Virgen de Guadalupe de Huánuco, 2023, por medio de la prueba de Wilcoxon con una diferencia de los resultados del post test del grupo experimental con el grupo control de un Z negativo de  $-5,390^b$  y una significancia de 0,000, donde se rechaza la hipótesis y se la acepta la hipótesis alterna. Este resultado demuestra que, cuando se aplican de manera adecuada, los juegos de roles favorecen el desarrollo de las habilidades de afrontamiento de los estudiantes. Durante estas actividades, los niños practicaron la resolución de problemas y la toma de decisiones, lo que les permitió fortalecer sus habilidades de afrontamiento frente a diversas situaciones.

Se concluye que, tras evaluar el nivel de logro en la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E. 002 Virgen de Guadalupe de Huánuco en 2023, luego de aplicar los juegos de roles, se obtuvo que el 11.1% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto, el 25.9% un nivel medio y el 63% un nivel bajo en el grupo control. En contraste, el grupo experimental mostró un 92.6% de estudiantes con un nivel alto, 7.4% con un nivel medio y 0% con un nivel bajo en el post test. Estos resultados demuestran que la autorregulación emocional en los niños de 5 años mejora significativamente después de la aplicación de los juegos de roles. Dichos juegos ofrecieron a los niños experiencias emocionales que facilitaron la práctica activa de habilidades

de regulación, contribuyendo al desarrollo de una comprensión profunda de sus emociones.

## **RECOMENDACIONES**

### **A la institución educativa**

Se recomienda a la directora de la Institución Educativa 002 de Huánuco trabajar de manera colaborativa con los docentes para diseñar un plan curricular que integre eficazmente los juegos de roles como estrategia pedagógica, con el objetivo de promover el desarrollo de la autorregulación emocional en los niños de 5 años. Es fundamental que esta estrategia esté alineada con los objetivos educativos y las metas de desarrollo de la institución. Asimismo, se debe garantizar que la infraestructura y los recursos necesarios estén disponibles para facilitar la implementación de los juegos de roles, lo cual incluye disponer de espacios adecuados para dichas actividades y contar con materiales que favorezcan representaciones realistas.

### **A los docentes**

Incluir en algunas de sus actividades o talleres el juego de roles, adaptado a la edad de los estudiantes, para propiciar situaciones que los inviten a reflexionar sobre sus emociones y, de este modo, fomentar la autorregulación emocional de manera consciente.

### **A LOS PADRES DE FAMILIA**

Involucrarse en el desarrollo emocional de sus hijos, siendo modelos a seguir y, especialmente, utilizando el juego de roles. De este modo, sus hijos podrán aprender a autorregular sus emociones desde los primeros años de vida, lo que hace crucial brindarles apoyo desde temprana edad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aiteco Consultores (2019). *Juego de roles como técnica de formación*. Página Web <https://www.aiteco.com/juego-de-roles/>
- Albines M. (2018). *Estrategias de regulación de la afectividad en episodios de tristeza e ira, en estudiantes de psicología de una universidad particular de Chiclayo, septiembre a diciembre 2017* [Tesis de Pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio Institucional USAT [https://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/1300/T\\_L\\_AlbinesChunaMaria.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/1300/T_L_AlbinesChunaMaria.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Aquino, N. (2020) El juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial San Judas Tadeo de Huánuco-2019 [Tesis de Pregrado, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22594/JUEGO\\_DE\\_ROLES ESTRATEGIA DIDACTICA Y HABILIDADES SOCIALES AQUINO ALANIA NOEMI.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22594/JUEGO_DE_ROLES ESTRATEGIA DIDACTICA Y HABILIDADES SOCIALES AQUINO ALANIA NOEMI.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Barkley, R., Barrett, S. & King, J. (1998). Attention-deficit hyperactivity disorder and the stress response. *Biological Psychiatry*, 44 (1), 72-74. [https://www.biologicalpsychiatryjournal.com/article/S0006-3223\(97\)00507-6/abstract](https://www.biologicalpsychiatryjournal.com/article/S0006-3223(97)00507-6/abstract)
- Bello, M. (2022). *El valor de la alegría en los niños*. Página Web <https://menteplus.com/psicologia/psicologia-educativa/alegria-en-los-ninos>
- Birkenbihl, M. (2008). *Formación de formadores*. (18.<sup>a</sup> ed.). Ediciones Paraninfo.
- Bisquerra, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones*. Editorial Síntesis. <https://sonria.com/wp-content/uploads/2020/03/Psicopedagogia-emociones-Bisquerra.pdf>
- Bisquerra, R. (2016). *Educación Emocional*. (3.<sup>a</sup> ed.). Editorial Desclée de Brouwer.

- Bisquerra, R. (2017). *10 ideas clave, Educación Emocional*. (Primer edición). Editorial Graó.
- Brell, M. (2006). Juegos de rol. *Revista de intervención socioeducativa*, (33), 104-113.  
<https://raco.cat/index.php/EducacioSocial/article/view/165539/373838>
- Burgos, J. (2017). *La inteligencia emocional a través del dibujo de la familia en educación infantil* [Tesis de Postgrado, Universidad de Valladolid]. Repositorio Institucional UVA  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/28927/TFG-O-1174.pdf;jsessionid=3BDE9FF9227B25B7B47F1B61DDBBDC3B?sequence=1>
- Carrasco, S. (2007) *Metodología de la Investigación Científica*. (2ª. ed.). Editorial San Marcos.
- Carrillo, M., Rodríguez, M., Gutiérrez, O., Pertuz, C., Guette, R., Polo, A., Padilla, R., Campo, R., Estrada, M., Vergara, R. y Osorio, A. (2019). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Revista Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 869-876.  
<https://www.studocu.com/co/document/corporacion-universitaria-del-caribe/contexto-educativo/juego-de-roles-guia/73471381>
- Charland, L. (2011). La resaca moral y las pasiones: dos desafíos para la regulación emocional contemporánea. *Emotion Review*, 3 (1), 83-91.  
[https://www.researchgate.net/publication/254089634\\_Moral\\_Undertow\\_and\\_the\\_Passions\\_Two\\_Challenges\\_for\\_Contemporary\\_Emotion\\_Regulation](https://www.researchgate.net/publication/254089634_Moral_Undertow_and_the_Passions_Two_Challenges_for_Contemporary_Emotion_Regulation)
- Cobo y Valdivia (2017). Juego de roles. *Revista: Instituto de Docencia Universitaria*, (4), 05-13.  
<https://repositorio.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/990548ed-5f9b-4a1c-a552-fb3e600c97da/content>
- Cole, P. M., Martin, S. E. y Dennis, T. A. (2004) Emotion regulation as a scientific construct: methodological challenges and directions for child development research. *Child Development*, 75(2), 317-333.  
[https://local.psy.miami.edu/faculty/dmessenger/c\\_c/rsrscs/rdgs/emot/coleetal2004.pdf](https://local.psy.miami.edu/faculty/dmessenger/c_c/rsrscs/rdgs/emot/coleetal2004.pdf)

- Domínguez et al., (2020). Autorregulación Emocional en niños de educación básica. *Revista Amazónica*, 24(1), 152-185. <https://www.periodicos.ufam.edu.br/index.php/amazonica/article/view/7719/5416>
- Eisenberg, N. y Spinrad, TL (2004). Regulación relacionada con las emociones: afinando la definición. *Desarrollo infantil*, 75 (2), 334-339. [https://www.researchgate.net/lite/research/ResearchResourcesSummary.requestFulltext.html?publicationUid=8645448&ev=su\\_requestFulltext&\\_tp=eyJjb250ZXh0Ijpb7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19](https://www.researchgate.net/lite/research/ResearchResourcesSummary.requestFulltext.html?publicationUid=8645448&ev=su_requestFulltext&_tp=eyJjb250ZXh0Ijpb7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19)
- Editorial Etecé (2025). *Juego*. Página Web <https://concepto.de/juego/>
- Fox y Calkins (2003). El desarrollo del autocontrol de las emociones: Influencias intrínsecas y extrínsecas. *Motivación y emoción*, 27 (1), 7-26. [https://www.researchgate.net/lite/research/ResearchResourcesSummary.requestFulltext.html?publicationUid=227213346&ev=su\\_requestFulltext&\\_tp=eyJjb250ZXh0Ijpb7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19](https://www.researchgate.net/lite/research/ResearchResourcesSummary.requestFulltext.html?publicationUid=227213346&ev=su_requestFulltext&_tp=eyJjb250ZXh0Ijpb7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19)
- Flores Brito, C. A. (2022). *El uso de técnicas de inteligencia emocional para el mejoramiento en el aprendizaje*. [Tesis de maestría. Universidad Tecnológica Indoamérica]. Repositorio institucional UTI. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2762>
- García, M. (2022). *Propuesta de un Programa Educativo Mis emociones y yo, para estimular la Autorregulación Emocional, en niños de 1 y 2 grado de una Institución Educativa-Lima, 2020* [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Trujillo]. Repositorio institucional UNT. <https://dspace.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c8666324-e753-4d31-be1c-e9b99e984c68/content>
- Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional*. Editorial Penguin Random House. <https://iuymca.edu.ar/wp-content/uploads/2022/01/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf>
- Gómez, M. (2019). *El juego de roles como alternativa pedagógica para la regulación de las emociones con niños de 3 años en el Jardín Infantil Dulce María*. [Tesis de Pregrado, Universidad Del Tolima]. Repositorio

<https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/103cb324-99a8-4325-9922-babd92cfd817/content>

- González, S. (2021). Caracterización sociodemográfica y desarrollo de habilidades cognitivas en aspirantes preuniversitarios. *Revista Guatemalteca de Educación Superior*, 5(1), 23-34. <https://www.revistages.com/index.php/revista/article/view/69/120>
- Graña, R. (2022). *Escuela de padres del blog educativo* Página Web <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres>
- Gross y John (2003). Diferencias individuales en dos procesos de regulación emocional: implicaciones para el afecto, las relaciones y el bienestar. *Revista de personalidad y psicología social*, 85 (2), 348. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.85.2.348>
- Gross, J. y Thompson, R. (2007). Emotion regulation: Conceptual Foundations. *Handbook of Emotion Regulation*, 3-24. <https://psycnet.apa.org/record/2007-01392-001>
- Gross, J. (1999). Emotion regulation: past, present, future. *Cognition and Emotion*, (13), 551-573. <https://doi.org/10.1080/026999399379186>
- Heras, D., Cepa, A. y Lara, F. (2016). Desarrollo emocional en la infancia. Un estudio sobre las competencias emocionales de niños y niñas. *Revista INFAD de Psicología.*, 1 (1), 67. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349851776008.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, L. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6ª. ed.). McGraw-Hill Education. <https://anyflip.com/rxal/azku/basic/551-600>
- Instituto Nacional estadística e informática (2018), *Estado con lo referente a la Educación, estadística de población estudiantil*. Página Web [https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones\\_digitales/Est/Lib1680/libro.pdf](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1680/libro.pdf)
- Kappas, A. (2011). Emotion and regulation are one!. *Emotion Review*, 3, 17-25. [https://www.researchgate.net/profile/Arvid-Kappas/publication/215640826\\_Emotion\\_and\\_Regulation\\_are\\_One/inks/02e7e51e5acd9b11c400000/Emotion-and-Regulation-are-](https://www.researchgate.net/profile/Arvid-Kappas/publication/215640826_Emotion_and_Regulation_are_One/inks/02e7e51e5acd9b11c400000/Emotion-and-Regulation-are-)

One.pdf?\_tp=eyJjb250ZXh0Ijpb7ImZpcnN0UGFnZSI6InNpZ251cCIsl  
nBhZ2UiOiJwdWJsaWNhdGlviJ9fQ

- Koole, S. (2010). The psychology of emotion regulation: An integrative review. *Cognition and emotion*, 23(1), 4-41. [https://www.researchgate.net/profile/Sander-Koole-4/publication/240236228\\_The\\_psychology\\_of\\_emotion\\_regulation\\_An\\_integrative\\_review/links/6047980c299bf1e0786933a6/The-psychology-of-emotion-regulation-An-integrative-review.pdf?\\_tp=eyJjb250ZXh0Ijpb7ImZpcnN0UGFnZSI6InNpZ251cCIslnBhZ2UiOiJwdWJsaWNhdGlviJ9fQ](https://www.researchgate.net/profile/Sander-Koole-4/publication/240236228_The_psychology_of_emotion_regulation_An_integrative_review/links/6047980c299bf1e0786933a6/The-psychology-of-emotion-regulation-An-integrative-review.pdf?_tp=eyJjb250ZXh0Ijpb7ImZpcnN0UGFnZSI6InNpZ251cCIslnBhZ2UiOiJwdWJsaWNhdGlviJ9fQ)
- Larsen y Prizmic (2004). *Affect and person specificity, Handbook of Self-Regulation. Research, Theory, and Applications* (pp. 40-61). New York: The Guildford Press.
- Lozano, E., Gónzales, C. y Carranza, J. (2004). Aspectos evolutivos de la autorregulación emocional en la infancia. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 20(1), 69-80. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/27581/26751>
- Mautino, D. y Castro, J. (2021). *Aplicación del programa Pericias Mutuas para desarrollar la inteligencia emocional en alumnos de la IE N.º 32070, Vista Alegre Pillao Huánuco–2018* [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán] <https://repositorio.unheval.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/4176d4e8-855e-4cc8-97e5-aba8626f11f5/content>
- Mayer, J., Caruso, D. y Salovey, P. (1999). Emotional Intelligence Meets traditional Standards for an Intelligence. *Elsevier*, 27(4), 267-298. [http://www.gruberpeplab.com/3131/13.2\\_Mayer\\_2000\\_EmotionIntelligenceMeetsStandardsForTraditionalIntelligence.pdf](http://www.gruberpeplab.com/3131/13.2_Mayer_2000_EmotionIntelligenceMeetsStandardsForTraditionalIntelligence.pdf)
- Medina, V. (2022). *Las emociones básicas de los niños: alegría, tristeza, miedo, ira y asco*. Página Web <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/conducta/las-emociones-basicas-de-los-ninos-alegria-tristeza-miedo-ira-y-asco/>
- Ministerio de Educación (2015). *No todo es celeste y rosado Aulas de 4 y 5 años y multi edad de Educación Inicial*. Página Web <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/506>

2/No%20todo%20es%20rosado%20y%20celeste.%20II%20ciclo.%20Aulas%20de%204%20y%205%20a%20c%20b1os%20y%20multiedad%20de%20Educaci%20n%20Inicial.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ministerio de Educación (2015). *Rutas del aprendizaje*. Página Web <https://www.minedu.gob.pe/DelInteres/pdf/documentos-primaria-personalsocial-v.pdf>

Ministerio de Educación (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores*. Página Web <https://repositorio.perueduca.pe/webs/2023/juego-simbolico.pdf>

Ministerio de Educación (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Página Web <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Palacios et al., (2019). *Inteligencia emocional y el aprendizaje en niños y niñas de cinco años del Colegio Nacional Aplicación UNHEVAL-2018* [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio Institucional UNHEVAL <https://repositorio.unheval.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/e6fe6ab9-f7ce-4cb1-9cd7-aa915dabc333/content>

Panduro, C. (2019). *La autorregulación emocional y la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Jorge Chávez, Callao, 2019* [Tesis de Pregrado. Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional UCV. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43357/Panduro\\_DCV.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43357/Panduro_DCV.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Punset, E., Bisquerra, R., Mora, F., García, E., López, E., Pérez, J., Lantieri, L., Nambiar, M., Aguilera, P., Segovia, N., Planells, O. (2012) *¿Cómo es educar las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia*. Página Web [https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/documentos\\_ficha.aspx?id=3483](https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/documentos_ficha.aspx?id=3483)

Rodríguez, F. (2008). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural*. Página Web

<https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/EI%20juego%20como%20estrategia%20didactica.pdf>

- Sanari, E. (2022). *Que es la autorregulación emocional y como potenciarla*.
- Sandoval, M. (2019). *Programa de juegos de roles para potenciar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de una institución educativa* [Tesis de Pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio Institucional UCSTDM. [https://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/3172/TIB\\_SandovalAdanaqueMelissa.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/3172/TIB_SandovalAdanaqueMelissa.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Serrano, E. (2013). *Estrategias para la autorregulación de las emociones clave para una buena disciplina en etapa preescolar* [Tesis de Pregrado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional <http://200.23.113.51/pdf/30109.pdf>
- Secadas, F. (2018). *Definiciones del juego*. Página Web <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/8006/2%20Las%20Definiciones%20del%20Juego.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vigotsky, L. (2004). *Teoría de las emociones: estudio histórico-psicológico (Vol. 230)*. Ediciones Akal.
- Zimmerman, B. (2019) *Self-Regulation: Where Metacognition and Motivation Intersect*.

### **COMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Sinche Bravo, N. P. (2025). *Juego de roles para el desarrollo de la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E. 002 Huánuco, 2023 [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. url: <http://...>*

## **ANEXOS**

## ANEXO 1

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TITULO: “Juego de roles para el desarrollo de la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E. 002 Huánuco, 2023”**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	POBLACIÓN Y MUESTRA	METODOLOGÍA
<b>Problema General:</b> ¿De qué manera los juegos de roles mejoran la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023?	<b>Objetivo General:</b> Comprobar la influencia de los juegos de roles como los juegos de roles mejora la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023.	<b>Hipótesis general</b> Hi: Los juegos de roles mejora significativamente en la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023.	<b>Variable independiente</b> Juego de Roles	Motivación	Conocer la temática a trabajar durante la actividad.  Elaborar materiales de acuerdo a las edades de los niños.	<b>Población:</b> La población del presente estudio estuvo conformada por 81 alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 002 Virgen de	<b>Tipo de investigación:</b> Aplicada  <b>Enfoque:</b> Cuantitativo  <b>Alcance o nivel:</b> Explicativo  <b>Diseño</b>

<p><b>Problemas específicos:</b></p> <p>a) ¿Cuál es el nivel de logro de regulación emocional que presentan los niños de 5 años de la I.E. 002 Huánuco, 2023?</p> <p>b) ¿De qué manera los juegos de roles mejoran la expresión emocional apropiada en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023?</p>	<p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>a. Identificar el nivel de logro de regulación emocional que presentan los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023.</p> <p>b. Aplicar los juegos de roles para mejorar la expresión emocional apropiada en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023.</p> <p>c. Aplicar los juegos de</p>	<p>H0: Los juegos de roles no mejora significativamente en la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>He1: El nivel de logro de regulación emocional que presentan los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023, es deficiente.</p> <p>He01: El nivel de logro regulación</p>	<p>Preparación</p> <hr/> <p>Representación</p>	<p>Animar a los estudiantes en la participación del juego de roles.</p> <hr/> <p>Presentar la temática a trabajar en la actividad.</p> <hr/> <p>Designar o escoger los roles a tratar en la actividad.</p> <hr/> <p>Presentar los acuerdos que se trabajaran durante la actividad.</p> <hr/> <p>Desarrollar el juego de roles con los materiales establecidos.</p>	<p>Guadalupe, Huánuco.</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>El tipo de muestreo a utilizar es el no probabilístico por conveniencia, conformado por 54 estudiantes, por tanto 27 estudiantes del aula alegría que conforman el grupo experimental y 27 estudiantes</p>	<p>Cuasi experimental</p>
---	---	--	--	--	---	---------------------------

<p>c) ¿De qué manera los juegos de roles mejoran la regulación y los sentimientos en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023?</p>	<p>roles para mejorar la regulación y los sentimientos en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023.</p> <p>para emocional que presentan los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023, es óptima.</p> <p>He2: La adecuada aplicación de los juegos de roles para mejora la expresión emocional apropiada en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023.</p> <p>He02: La adecuada aplicación de los juegos de roles no mejora la expresión</p>	<p>Los estudiantes del aula representan el rol escogido o designado.</p> <p>Pedir a los estudiantes que compartan sus experiencias de la actividad.</p> <p>Reflexionar acerca de las emociones que sintieron durante la actividad.</p> <p>Expresa verbalmente sus emociones en diversas situaciones.</p> <p>Dice lo que le enoja en distintos</p>
<p>d) ¿De qué manera los juegos de roles mejoran las habilidades de afrontamiento en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023?</p>	<p>mejorar las habilidades de afrontamiento en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023.</p> <p>e. Evaluar el nivel de logro de autorregulación de emociones</p>	<p>Debate</p> <p>Expresión emocional apropiada</p>
<p><b>Variable dependiente</b></p>		<p>Autorregulación de emociones</p>

<p>e) ¿Cuál es el nivel de logro de autorregulación de emociones después de la aplicación de los juegos de roles en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023?</p>	<p>luego de la aplicación los juegos de roles en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco, 2023.</p> <p>emocional apropiada en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023.</p> <p>He3: La adecuada aplicación de los juegos de roles mejora la regulación y los sentimientos en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023.</p> <p>He03: La adecuada aplicación de los juegos de roles no mejora la regulación y los sentimientos en</p>	<p>momentos de la actividad.</p> <hr/> <p>Reconoce la emoción de otros niños en diversas situaciones.</p> <hr/> <p>Muestra sus emociones usando su cuerpo en diferentes momentos.</p> <hr/> <p>Menciona que actividades hacen que se sienta feliz cuando se le pregunta.</p> <hr/> <p>Regulación de las emociones y los sentimientos</p> <hr/> <p>Espera su turno para participar durante la actividad.</p>
---	---	---

<p>los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023.</p>	<p>Reacciona tranquilamente cuando sus compañeros están en desacuerdo con sus acciones durante la actividad.</p>
<p>He4: La adecuada aplicación de los juegos de roles mejora las habilidades de afrontamiento en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023.</p>	<p>Controla su enojo en situaciones cotidianas de conflicto.</p>
<p>He04: La adecuada aplicación de los juegos de roles mejora no mejora las habilidades de afrontamiento en</p>	<p>Persevera hasta lograr su objetivo en diversas situaciones. Controla su miedo cuando</p>

<p>los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2023.</p> <p>HE5: EL nivel de logro de la autorregulación de emociones es óptimo en los niños de 5 años de la I.E. 002 de Huánuco 2022, luego de la aplicación los juegos de roles.</p> <p>He05: EL nivel de logro de la autorregulación de emociones es deficiente en los niños de 5 años de la I.E. 002 de</p>	<p>Habilidades de afrontamiento</p>	<p>se separa de sus amiguitos.</p> <hr/> <p>Es tolerante a la frustración cuando algo no le sale como quiere durante la actividad.</p> <hr/> <p>Controla su impulsividad sin lastimar cuando le quitan algo que le agrada.</p> <hr/> <p>Usa la respiración como medio de calma.</p> <hr/> <p>Reconoce los límites establecidos para su seguridad y</p>
---	-------------------------------------	--

---

Huánuco 2022,  
luego de la  
aplicación de los  
juegos de roles.

contención  
personal.

---

Cede ante  
alguna pelea.

---

Busca soporte  
emocional en  
situaciones en  
que lo requiera.

---

Representa sus  
emociones en  
una actividad  
gráfico plástico.

---

Reconoce su  
error y se  
disculpa en un  
conflicto.

---

Utiliza algunos  
objetos que le  
generan calma  
(manta,  
peluche, botella  
de calma, etc.)

---

---

Dialoga de  
manera  
calmada para  
resolver los  
conflictos con  
los que se  
enfrenta  
durante la  
actividad.

---

## ANEXO 2

### GUÍA DE OBSERVACIÓN

#### PRE TEST

Juego de roles para el desarrollo de la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E. 002 Huánuco, 2023.

#### Instrucciones:

Marque con un aspa (x) su respuesta en los recuadros.

**1: Alto, 2: Medio ,3 Bajo**

GUÍA DE OBSERVACIÓN				
N°	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
		1	2	3
<b>Expresión emocional apropiada</b>				
1	Expresa verbalmente sus emociones en diversas situaciones.			
2	Dice lo que le enoja en distintos momentos de la actividad.			
3	Reconoce la emoción de otros niños en diversas situaciones.			
4	Muestra sus emociones usando su cuerpo en diferentes momentos.			
5	Menciona que actividades hacen que se sienta feliz cuando se le pregunta.			
<b>Regulación de las emociones y los sentimientos</b>				
6	Espera su turno para participar durante la actividad.			
7	Reacciona tranquilamente cuando sus compañeros están en desacuerdo con sus acciones durante la actividad.			
8	Controla su enojo en situaciones cotidianas de conflicto.			
9	Persevera hasta lograr su objetivo en diversas situaciones.			
10	Controla su miedo cuando se separa de sus amiguitos.			
11	Es tolerante a la frustración cuando algo no le sale como quiere durante la actividad.			
12	Controla su impulsividad sin lastimar cuando le quitan algo que le agrada.			
<b>Habilidades de afrontamiento</b>				
13	Usa la respiración como medio de calma.			
14	Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención personal.			

15	Cede ante alguna pelea.			
16	Busca soporte emocional en situaciones en que lo requiera.			
17	Representa sus emociones en una actividad gráfico plástico.			
18	Reconoce su error y se disculpa en un conflicto.			
19	Utiliza algunos objetos que le generan calma (manta, peluche, botella de calma, etc.)			
20	Dialoga de manera calmada para resolver los conflictos en diversas situaciones.			

## ANEXO 3

### GUÍA DE OBSERVACIÓN

#### POST- TEST

Juego de roles para el desarrollo de la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E. 002 Huánuco, 2023.

**Instrucciones:**

Marque con un aspa (x) su respuesta en los recuadros.

**1: Alto, 2: Medio ,3 Bajo**

<b>GUÍA DE OBSERVACIÓN</b>				
N°	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
		1	2	3
<b>Expresión emocional apropiada</b>				
1	Expresa verbalmente sus emociones en diversas situaciones.			
2	Dice lo que le enoja en distintos momentos de la actividad.			
3	Reconoce la emoción de otros niños en diversas situaciones.			
4	Muestra sus emociones usando su cuerpo en diferentes momentos.			
5	Menciona que actividades hacen que se sienta feliz cuando se le pregunta.			
<b>Regulación de las emociones y los sentimientos</b>				
6	Espera su turno para participar durante la actividad.			
7	Reacciona tranquilamente cuando sus compañeros están en desacuerdo con sus acciones durante la actividad.			
8	Controla su enojo en situaciones cotidianas de conflicto.			

9	Persevera hasta lograr su objetivo en diversas situaciones.			
10	Controla su miedo cuando se separa de sus amiguitos.			
11	Es tolerante a la frustración cuando algo no le sale como quiere durante la actividad.			
12	Controla su impulsividad sin lastimar cuando le quitan algo que le agrada.			
<b>Habilidades de afrontamiento</b>				
13	Usa la respiración como medio de calma.			
14	Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención personal.			
15	Cede ante alguna pelea.			
16	Busca soporte emocional en situaciones en que lo requiera.			
17	Representa sus emociones en una actividad gráfico plástico.			
18	Reconoce su error y se disculpa en un conflicto.			
19	Utiliza algunos objetos que le generan calma (manta, peluche, botella de calma, etc.)			
20	Dialoga de manera calmada para resolver los conflictos en diversas situaciones.			

## ANEXO 4

### ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

#### ACTIVIDAD 1

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Expresa verbalmente sus emociones en diversas situaciones.	Guía de observación.

Estrategias metodológicas	Recur sos y materi ales	tiem po
Iniciamos la actividad en una asamblea con los estudiantes, les relato del cuento “EL MONSTRUO DE COLORES”, al finalizar les realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué le sucedía al monstruo de colores?, ¿Quién ayudo al monstruo a ordenar sus emociones?, ¿Cuántas emociones sintió el monstruo?, ¿Nosotros también sentiremos esas emociones?, escuchamos sus respuestas y comentamos.	Tv, Ppt del Cuent o “El monstr uo de colore s”	10 min.

<p>Motivación: Les mostramos una bolsa mágica y les preguntamos: ¿Qué creen que habrá dentro de esta bolsita? mostramos el títere de la niña del cuento y les proponemos realizar nuestro títere del monstruo que queramos y luego dramatizar según el personaje que hemos escogido.</p> <p>Preparación: presentamos la actividad: OBRA DEL MONSTRUO DE COLORES.</p> <p>Para poder escoger el papel que representaran les entregaremos una ficha con la silueta de un monstruo de color blanco para que ellos puedan dibujar la cara del monstruo que ellos quieran, después pintar con crayolas del color que deseen a su monstruo, luego pegaran en el títere de papel craft; para poder iniciar con la representación propondremos 3 acuerdos: como el respetar la presentación de cada estudiante durante la narración, y algunos más propuestos por los estudiantes.</p> <p>Representación: Iniciaremos con el juego de roles, narraremos el cuento y los estudiantes que tengan los monstruos que se mencione se pondrán de pie y representaran el personaje expresando la emoción que ellos han escogido (alegría, miedo, enojo, tristeza y calma)</p> <p>Debate: Cuando haya terminado la narración cada uno mencionará como se sintió durante la actividad, reflexionamos acerca de las emociones que sentimos, como expresar las emociones de alegría, enojo, miedo, tristeza y calma de forma adecuada en diversas situaciones para que podamos jugar de manera armoniosa y de y la importancia de regular todas nuestras emociones en nuestra vida diaria tanto en el jardín como en casita.</p>	<p>Crayolas</p> <p>Moldes del monstruo de colores, canciones, ppt del cuento.</p> <p>Vasijas de colores.</p>	<p><b>35 min.</b></p>
--	--	-----------------------

<p>Para finalizar elegirán un círculo de papel del color que represente la emoción que sintieron durante la actividad escribirán su nombre y lo pondrán en las vasijas según el color.</p>	<p><b>5 min</b></p>
--	---------------------

### Descripción del juego

**OBJETIVO DEL JUEGO DE ROLES:** Representación de los monstruos de colores del cuento “MONSTRUO DE COLORES” Autora: Anna Llenas. Adaptado por Solange Soto Escalona.

**MATERIALES:** BOLSAS DE PAPEL CRAFT, SILICONA, PAPELES DE COLORES, HOJAS DEL MONSTRUO DE COLORES EN BLANCO Y NEGRO, COLORES, ETC.

**DESARROLLO:**

<p>Después de leer el cuento brevemente, reconoceremos a los personajes con los estudiantes, a manera de sorpresa se les presentará en una bolsa mágica a la niña del cuento en títere, motivaremos a los estudiantes a representar también su títere de los monstruos de colores para poder realizar la dramatización del cuento.</p>	
<p>Se les entregará hojas blancas del monstruo de colores y se les pedirá que pinten y dibujen la cara de la emoción que ellos deseen, cuando terminen cortarán y pegarán su monstruo en la bolsa de papel craft que será su títere.</p>	
<p>Iniciaremos con la narración, la docente tendrá el papel de la niña del cuento y llevará a los monstruos a conocer sus emociones y porque se sienten así. Cada vez que se presente una emoción los estudiantes que hayan escogido esa emoción se pondrán de pie y representará su papel con el títere. Para que todos puedan integrarse les pediremos a los demás</p>	

<p>estudiantes que expresen con gestos las emociones que sus compañeros están representando con su títere.</p> <p>Una vez finalizada la dramatización reflexionaremos acerca de las emociones que hemos sentido durante la dramatización y algunas emociones que debemos controlar en diversas situaciones y en un papel escribirán su nombre y lo ubicaran en la vasija de la emoción que sintieron.</p>	
---	--

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Área	Personal social.				
Competencia	"CONSTRUYE SU IDENTIDAD"				
Desempeño	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.</li> <li>• Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> <li>• Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención.</li> </ul>				
Criterio de evaluación	Expresa verbalmente sus emociones en diversas situaciones.				
N°	Nombres y apellidos	1	2	3	Descripción
1	ARRATEA LEON, Miley Catalina	✓			Muestra su felicidad con la emoción alegría
2	ASCA AVALOS, Alice Ghia	✓			Le cuenta a su amiga que se siente alegre
3	BUSTAMANTE ROBLES, Maximo Alejandro	✓			Dice que se siente deprimido por estar con sus amigos
4	CANTALICIO TOLENTINO, Eilif Brunela	✓			Cuenta cómo es su emoción y el de su compañero de grupo
5	CUADROS IRRIBARREN, Ethan Avit	✓			Levanta su cabeza y dice que su emoción es de la calma
6	DIONICIO GOMEZ, Zahyra Astryd	✓			Menciona su emoción que felicidad
7	DOCTO BARRIOS, Dayana Itzel	✓			Dice que se siente como su motivo de felicidad
8	ENCARNACION PAUCAR, Brihanna Alisson	✓			Menciona que se siente como de la calma
9	EVANGELISTA MENDOZA, Mathius Sebastian		✓		Muestra el interés y se gana
10	GARCIA AMBICHO, Geanfranco Kahil	✓			Dice su emoción
11	GIRON CLEMENTE, Yuliani Jhartziri	✓			Dice que su emoción es alegría cuando juega
12	GONZALES HUAMAN, Liam Fernando	✓			Dice su emoción
13	HUAMAN CAMPOS, Mathias Alexander		✓		Muestra su felicidad con su emoción y dice que es igual que su emoción
14	MAGINO CASTAÑEDA, Thiago Alexander		✓		Dice su emoción
15	MALPARTIDA ARIZA, Sophie Ariadna	✓			Menciona su emoción
16	MARTEL ABUNDO, Alejandro Stewart	✓			Dice su emoción
17	ONOFRE LOARTE, Luciana Sofia	✓			Menciona su motivo y la emoción
18	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Cuenta cómo se siente y su emoción
19	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Dice su emoción
20	PEÑA HUERTA, Gioriana Damaris Kataleya	✓			Menciona que emoción sentir
21	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Dice su emoción
22	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Comenta con sus amigos que emoción
23	SIMBRON FABIAN, Zoe Romina	✓			Dice que siente miedo
24	SOLIS PINCHI, Daleska Guadalupe	✓			Dice que su emoción es el enojo
25	VASQUEZ RENGIFO, Tais Daniela	✓			Habla del porqué siente enojo
26	VILLANUEVA MAYLLE, Quetzaly Brianna	✓			Expresa que no siente ninguna emoción
27	VILLAR HUANCA, Angely Lucero	✓			Dice que siente su emoción cuando está alegre

## ACTIVIDAD N° 2 – SOMOS PELUQUEROS

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Dice lo que le enoja en distintos momentos de la actividad.	Guía de observación.

Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Iniciamos la actividad presentando a los estudiantes un video de una canción: <b>¡Vamos a la Peluquería! Canciones de Las Profesionales Estilista para Niños- Hola Cocobi</b>, después de escuchar la canción realizamos las siguientes preguntas: ¿A qué vamos a la peluquería?, ¿Quiénes han ido a la peluquería?, ¿Qué usan en la peluquería para cortar el cabello?, ¿Cómo nos trata la persona que nos atiende? escuchamos sus respuestas y comentamos.</p>	<p>Canción, tv, cara de cartón con cabello de lana.</p>	<p><b>10 minutos.</b></p>
<p><b>Motivación:</b> Les mostramos a nuestra amiga Rosita con el cabello largo y enredado y les preguntamos: ¿Miren cómo está el cabello de mi amiga Rosita?, ¿Qué necesitaría?, ¿Qué podemos hacer para ayudarla?, les gustaría jugar a ser peluqueros. Les facilitaremos algunos materiales que podemos usar para poder implementar nuestra peluquería (tijeras, shampoo, acondicionador, secadoras y plancha de cabello de cartón, ganchitos, etc.)</p>	<p>Materiales de peluquería reciclados, cara con cabello largo.</p>	<p><b>30 minutos.</b></p>

<p><b>Preparación: Presentamos la actividad “SOMOS PELUQUEROS”.</b></p> <p>Podrán escoger entre ser los peluqueros o ser los clientes, cada estudiante podrá tener su cliente hecho con cartón y lana que si desea puede usar además pueden intercambiar roles. Les repartimos por grupos los materiales.</p> <p>Pondremos 3 acuerdos para poder trabajar durante la actividad como compartir los materiales y otros dos que ellos propondrán.</p> <p><b>Representación:</b> Iniciaremos con el juego de roles, observaremos a los estudiantes como manifiestan cuando algo le desagrada interviniendo si es necesario para que lo puedan hacer de manera calmada y sin enojarse.</p> <p><b>Debate:</b> Nos sentaremos en asamblea para que compartan que fue sintieron al representar el rol que escogieron, que les gusto y reflexionaremos acerca de cómo manifestar algo que nos desagrada de manera calmada.</p>		
<p>Les pediremos que ubiquen en las vasijas el círculo del color con la emoción que sintieron durante la actividad.</p>	<p>Vasijas y papel.</p>	<p><b>5 mi n.</b></p>

## Descripción del juego

**OBJETIVO DEL JUEGO DE ROLES:** Representación de los estudiantes como peluqueros.

**MATERIALES:** CARAS DE CARTÓN CON CABELLO DE LANA, MATERIALES DE PELUQUERÍA RECICLADOS (SECADORAS, PLANCHA DE CABELLO, PEINES, TIJERAS, VASIJAS, ETC

<p>Iniciaremos la actividad con la canción ¡Vamos a la Peluquería! Canciones de Las Profesiones Estilista para Niños- Hola Cocobi <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gUy0hofwOGw">https://www.youtube.com/watch?v=gUy0hofwOGw</a></p> <p>Motivaremos a los estudiantes a describir las acciones de los peluqueros cuando vamos a cortarnos el cabello o cuando mamá, papá o algún familiar va a la peluquería, que materiales usan, como nos tratan, etc.</p> <p>Siempre partiendo de los conocimientos y experiencias propias.</p>	
<p>Se entregará a cada estudiante una cara con el cabello de la lana que será su cliente en la peluquería podrán hacerle el peinado que deseen, corte, etc.</p> <p>Si desean cuando hayan terminado de arreglar a su cliente pueden interactuar entre ellos siendo clientes o los peluqueros.</p> <p>Se observará y guiara a tener un trato amable entre ello, cuando haya finalizado el juego reflexionaremos acerca del trato entre sus compañeros que emoción sintieron durante todo el juego.</p>	

**Juego elaborado por la investigadora.**

Criterio de evaluación		Dice lo que le enoja en distintos momentos de la actividad.			
N°	Nombres y apellidos	1	2	3	Descripción
1	ARRATEA LEON, Miley Catalina	✓			Dice que le molesta que su amiga le haga ese peinado
2	ASCA AVALOS, Alice Ghia	✓			Menciona que no le gusta el color de cabello
3	BUSTAMANTE ROBLES, Maximo Alejandro	✓			Dice que su mamá le hizo un corte que no le gusta.
4	CANTALICIO TOLENTINO, Eilif Brunela	✓			Refiere que no le su amiga le puso el cabello y eso le enoja mucho
5	CUADROS IRRIBARREN, Ethan Aviut	✓			Cuando la actividad dice que no se malista que su amigo no le presta el peine
6	DIONICIO GOMEZ, Zahyra Astryd	✓			Menciona que durante la canción su amiga le empezó y eso le molesta
7	DOCTO BARRIOS, Dayana Itzel	✓			Menciona que no le quisieron prestar la caja de maquillaje y eso le enoja
8	ENCARNACION PAUCAR, Brihanna Alisson	✓			Expone que no le dieron permiso al grupo de sus amigos y eso le enoja
9	EVANGELISTA MENDOZA, Mathius Sebastian		✓		Dice que está enojado
10	GARCIA AMBICHO, Geanfranco Kahil	✓			Dice que está enojado porque le quitaron los cables de cartón
11	GIRON CLEMENTE, Yuliani Jhaziri		✓		Dice que sus amigos no comparten y eso le enoja
12	GONZALES HUAMAN, Liam Fernando	✓			Menciona que su amigo le cortó el cabello y eso le enoja
13	HUAMAN CAMPOS, Mathias Alexander	✓			Dice que le enojó que le sacaron el cabello de su cara de color
14	MAGINO CASTAÑEDA, Thiago Alexander	✓			Menciona que se enoja porque no le dieron decir un acuerdo para la actividad
15	MALPARTIDA ARIZA, Sophie Ariadna	✓			Menciona que se enoja porque no le dieron tijeras de cabello
16	MARTEL ABUNDO, Alejandro Stewart		✓		Dice que está enojado porque al no salió al momento
17	ONOFRE LOARTE, Luciana Sofia		F		
18	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Refiere que se enoja porque no quisieron sentarse con ella Elif y Zoe
19	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Dice que está muy molesta porque no quisieron jugar con ella
20	PEÑA HUERTA, Gioriana Damaris Katalaya	✓			Menciona que se enoja con sus amigos pero ya se olvidó
21	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Dice que se enoja cuando su compañero se va a jugar con otro niño y solo dice
22	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra		✓		Menciona que no quisieron jugar con él y se enoja
23	SIMBRON FABIAN, Zoe Romina	✓			Dice que está enojada por no quisieron jugar con ella sus amigos
24	SOLIS PINCHI, Daleska Guadalupe	✓			Refiere que está enojada porque se le rompió el cartón
25	VASQUEZ RENGIFO, Tais Daniela	✓			Dice que no quiere jugar porque está enojada
26	VILLANUEVA MAYLLE, Quetzaly Brianna	✓			Refiere que está enojada por que sus amigos no comparten
27	VILLAR HUANCA, Angely Lucero	✓			

### ACTIVIDAD N° 3 – DRAMATIZAMOS UN CUENTITO

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Reconoce la emoción de otros niños en diversas situaciones.	Guía de observación.

Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Iniciamos la actividad presentando a los estudiantes cuento de “LUCY Y SUS EMOCIONES”, hasta la parte en que se presentan los conflictos, y planteándoles presentar un final del cuento.</p>	<p>Tv, video del cuento “LUCY Y SUS EMOCIONES”,</p>	<p>10 min.</p>
<p><b>Motivación:</b> Organizamos por grupos a los estudiantes, en la pizarra escribimos los personajes del cuento.</p> <p><b>Preparación:</b> anunciamos la actividad <b>DRAMATIZAMOS UN CUENTITO.</b> Escogerán algunos objetos del aula para representar algunas escenas del cuento, guiaremos a los estudiantes a escoger a sus personajes en orden y plantear un final al cuento realizaremos 2 acuerdos para la dramatización.</p> <p><b>Representación:</b> iniciaremos con el juego de roles cada grupo hará su presentación y</p>	<p>Objetos de aula para la representación</p>	<p>35 min.</p>

<p>los demás escucharemos con mucha atención el final que cada grupo le dé.</p> <p><b>Debate:</b> reflexionaremos de las emociones que sintieron con cada uno de sus personajes que representaron, escucharemos como cada estudiante expresa la emoción que otros niños puedan estar sintiendo y por qué en las diversas situaciones del cuento y por qué le dieron esos finales.</p>		
<p>Al finalizar les pedimos que ubiquen la emoción que sintieron después de la actividad en cada vasija.</p>	<p>Vasijas y papeles de colore.</p>	<p><b>5 min</b></p>

## Descripción del juego

**OBJETIVO DEL JUEGO DE ROLES:** Dramatizar el cuento “LUCY Y SUS EMOCIONES” AUTORA: **Marie Leiner**

**MATERIALES:** VIDEO TV , PAPELÓGRAFO CON FONDO DEL VIDEO, OBJETOS DEL AULA.

### DESARROLLO:

<p>Después de haber observado el video hacemos algunas preguntas de acerca de las emociones que expreso Lucy cuáles eran y si estuvieron bien, luego de escuchar sus respuestas les proponemos darle un final diferente en las dos escenas (la casa y la escuela de Lucy).</p> <p>Los ubicaremos en 4 grupos y escogerán que escena representarán y le darán un final diferente, les pondremos el fondo y algunos objetos para hacer la representación.</p>	
<p>Quando estén listos y con los personajes establecidos recordaremos brevemente que hacía Lucy y cómo serian ellos en esa misma situación.</p> <p>Después de cada representación les preguntaremos que emoción sintió y cuál es esa emoción.</p>	

**Elaborado por la investigadora.**

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

Criterio de evaluación		Reconoce la emoción de otros niños en diversas situaciones.			
N°	Nombres y apellidos	1	2	3	Descripción
1	ARRATEA LEON, Miley Catalina	✓			Reconoce y dice que Lucy se dio engo.
2	ASCA AVALOS, Alice Ghia	✓			Reconoce y menciona las emociones de sus amigos diciéndoles esta feliz o triste.
3	BUSTAMANTE ROBLES, Maximo Alejandro	✓			Reconoce las emociones de su grupo al dramatizar el cuento.
4	CANTALICIO TOLENTINO, Eilif Brunela	✓			Reconoce su emoción y la de sus amigos y la mención.
5	CUADROS IRRIBARREN, Ethan Aviut		✓		Dice su emoción.
6	DIONICIO GOMEZ, Zahyra Astryd	✓			Reconoce que los personajes de Lucy afectan a los demás niños.
7	DOCTO BARRIOS, Dayana Itzel		✓		Reconoce su emoción.
8	ENCARNACION PAUCAR, Brihanna Alisson	✓			Reconoce y dice su emoción en la dramatización del cuento.
9	EVANGELISTA MENDOZA, Mathius Sebastian	✓			Reconoce la emoción de uno de sus amigos que representa a Lucy.
10	GARCIA AMBICHO, Geanfranco Kahil	✓			Dice y Reconoce la emoción de su grupo.
11	GIRON CLEMENTE, Yuliani Jhatziri	✓			Dice que la emoción de miedo es generada por la actitud de Lucy.
12	GONZALES HUAMAN, Liam Fernando	✓			Reconoce su emoción y la de sus amigos.
13	HUAMAN CAMPOS, Mathias Alexander	✓			Reconoce la emoción de los niños del cuento.
14	MAGINO CASTAÑEDA, Thiago Alexander.	✓			Reconoce y Dramatiza el cuento teniendo en cuenta las emociones de los niños.
15	MALPARTIDA ARIZA, Sophie Ariadna	✓			Reconoce que Lucy tiene la emoción tristeza.
16	MARTEL ABUNDO, Alejandro Stewart	✓			Reconoce las emociones de sus amigos diciendo etc. más sereno.
17	ONOFRE LOARTE, Luciana Sofia		✓		Reconoce la emoción de uno en su grupo.
18	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Identifica la emoción de su compañero diciendo esta triste por...
19	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Reconoce que su amiga esta triste durante la dramatización.
20	PEÑA HUERTA, Gioriana Damaris Kataleya.	✓			Identifica que cuando su amiga se siente feliz se le da en forma de amigos etc.
21	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Reconoce la emoción de la calma en sus amigos.
22	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Reconoce la emoción del engo en sus amigos.
23	SIMBRON FABIAN, Zoe Romina	✓			Identifica la emoción del miedo.
24	SOLIS PINCHI, Daleska Guadalupe	✓			Reconoce la emoción alegría del cuento dramatizado.
25	VASQUEZ RENGIFO, Tais Daniela	✓			Identifica las emociones de sus amigos.
26	VILLANUEVA MAYLLE, Quetzaly Brianna	✓			Reconoce la emoción de uno de sus amigos.
27	VILLAR HUANCA, Angely Lucero	✓			

## ACTIVIDAD N° 5 – NUESTRO MERCADITO– PARTE 1

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Menciona que actividades hacen que se sienta feliz cuando se le pregunta.	Guía de observación.

Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
Iniciamos la actividad presentando a los estudiantes una bolsa de mercado con algunos productos y les preguntamos: ¿Qué creen que hay en esta bolsa?, ¿Para qué usan estas bolsas nuestras mamás?, les mostramos los productos y los vamos describiendo, ¿De dónde habré comprado estos productos? Escuchamos sus respuestas y les proponemos jugar al mercadito.	Bolsa de mercado con algunos productos de mercado	<b>10 min.</b>
<p><b>Motivación:</b> Les mostramos algunas imágenes de algunos mercados, observaremos como está organizado y que productos venden, que necesitaremos para construir nuestro mercadito, que puestos podríamos poner, escucharemos sus propuestas iremos tomando nota de cada uno, escogeremos entre 4 y 5 puestos, además escogeremos el nombre de nuestro mercado.</p> <p><b>Preparación:</b> Presentaremos la actividad “<b>NUESTRO MERCADITO.....</b>” cada estudiante tomara el rol del vendedor que escogió, en una hoja dibujara y escribirá los nombres de los materiales que debe recolectar para la implementación de su puestito que tendrá que traer de casa recordándoles que todo tiene que ser reciclado y tengan en casa.</p>	Pizarra, plumones, materiales de los sectores, carteles, etc.	<b>35 min.</b>

## ACTIVIDAD N° 5 – NUESTRO MERCADITO – PARTE 2

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Menciona que actividades hacen que se sienta alegre cuando se le pregunta.	Guía de observación.

Fases	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p>Iniciamos la actividad retomando las actividades realizadas el día anterior, revisando si trajeron los elementos que incluyeron en su lista, implementamos y organizamos nuestros puestitos para poder iniciar con el juego de roles. Realizamos 2 o 3 acuerdos para desarrollar nuestra actividad propuestas por los estudiantes.</p> <p>Les entregaremos algunas monedas de papel para que puedan incluirlo en el juego.</p>	<p>Implementos del mercado .</p> <p>Monedas de cartón.</p>	10 min.
DESARROLLO	<p>Representación: iniciamos con el juego de roles, cada estudiante representará el rol que escogió, dejaremos que ellos jueguen libremente, pueden intercambiar roles si desean. Observaremos y guiaremos a los estudiantes durante el juego a respetar las</p>	<p>Pizarra, plumones, materiales de los</p>	35 min.

	<p>emociones que puedan sentir sus compañeros durante todo el juego.</p> <p>Debate: después de terminado el juego nos sentaremos en asamblea y nos contarán como se sintieron durante la actividad lo importante que es respetar las emociones de los demás en diversas situaciones.</p>	<p>sectores , carteles, material es reciclad os, etc.</p>	
Cierre	Al finalizar les pedimos que ubiquen la emoción que sintieron después de la actividad en cada vasija.		

### Descripción del juego

**OBJETIVO DEL JUEGO DE ROLES:** Representación de los estudiantes como vendedores de mercado.

**MATERIALES:** FRUTAS, VERDURAS, MATERIALES DEL AULA DINERO DE PAPEL, BOLSAS DE MERCADO.

**DESARROLLO:** Juego adaptado de una experiencia de aprendizaje “MERCADOS Y FERIAS DE MI COMUNIDAD” ministerio de educación.

<https://resources.aprendoencasa.pe/red/aec/regular/2021/3389d1a6-993c-40ce-b945-fe4ed1c556f3/exp12-planificamos-inicial-guia.pdf>

Motivar a los estudiantes a jugar como vendedores de mercado, observaremos y guiaremos a elegir 4 puestos de mercado que ellos puedan representar por ejemplo el puesto de verduras, de papa, abarrotes o pollo, cada estudiante elegirá a que grupo ir.

Con ayuda de los estudiantes se escogerán algunos objetos del aula para poder representar los objetos de sus puestos de mercado, así mismo se les facilitarán algunos materiales (cajas de mercado, carteles etc.)



Cuando ya se esté listo el puesto de mercado los estudiantes elegirán quienes iniciarán siendo los vendedores y quienes serán los compradores, después intercambiarán roles.

Observaremos e intervinimos en los momentos que sean necesarios guiando a los estudiantes que controlar algunos su enojo en situaciones que las requieran.

Para finalizar nos sentaremos en asamblea y reflexionaremos de las emociones que hemos sentido durante toda actividad, en que situaciones se sintieron bien o se enojaron.



## GUÍA DE OBSERVACIÓN

Criterio de evaluación		Menciona que actividades hacen que se sienta feliz cuando se le pregunta.			
N°	Nombres y apellidos	1	2	3	Descripción
1	ARRATEA LEON, Miley Catalina	✓			Dice que se siente feliz cuando va al mercado con su mamá.
2	ASCA AVALOS, Alice Ghia	✓			Se siente feliz cuando cuenta que su mamá le lleva al mercado.
3	BUSTAMANTE ROBLES, Maximo Alejandro		✓		Llega contenta con sus materiales, recitador, cobijando una sonrisa y dice que se siente feliz.
4	CANTALICIO TOLENTINO, Eilif Brunela		✓		Expresa narrando y dice que está feliz porque cocinará algo rico en su casa.
5	CUADROS IRRIBARREN, Ethan Aviut	✓			Afirma que se siente feliz porque está jugando.
6	DIONICIO GOMEZ, Zahyra Astryd		✓		Durante el juego a veces dice que se siente feliz.
7	DOCTO BARRIOS, Dayana Itzel	✓			Dice que está feliz porque tiene que hacer compras.
8	ENCARNACION PAUCAR, Brihanna Alisson		✓		Expresa que se siente feliz porque está jugando a algo divertido con sus amigos.
9	EVANGELISTA MENDOZA, Mathius Sebastian	✓			Dice que por la semana que viene vendrá a las verdaderas al sentirse feliz.
10	GARCIA AMBICHO, Geanfranco Kahil		✓		Dice que se siente feliz porque le gusta jugar.
11	GIRON CLEMENTE, Yuliani Jhaziri	✓			Expresa que se siente feliz porque le gusta jugar.
12	GONZALES HUAMAN, Liam Fernando	✓			Durante el debate nos cuenta que se siente feliz de haber jugado en su equipo.
13	HUAMAN CAMPOS, Mathias Alexander	✓			Dice que vende verdaderas como su mamá y eso le pone feliz.
14	MAGINO CASTAÑEDA, Thiago Alexander.	✓			Afirma que se siente feliz cuando acompaña a Tobias de compras con su mamá.
15	MALPARTIDA ARIZA, Sophie Ariadna	✓			Dice que se siente feliz porque juega con sus amigos.
16	MARTEL ABUNDO, Alejandro Stewart	✓			Dice que todos son felices como ella cuando trabajan en el mercado.
17	ONOFRE LOARTE, Luciana Sofia	✓			Explica que le gusta jugar con sus amigos por jugar.
18	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Dice que le gusta ir al mercado con su mamá porque le compra algo.
19	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Dice que se siente feliz cuando juega con sus amigos al mercado.
20	PEÑA HUERTA, Gioriana Damaris Kataleya.	✓			Menciona que se siente feliz porque ella.
21	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Menciona que su papá le compra un juguete cuando va al mercado y eso le pone feliz.
22	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Dice que se siente feliz cuando le toca vender a sus compañeras.
23	SIMBRON FABIAN, Zoe Romina	✓			Dice que se siente feliz porque tiene dinero y puede comprar muchas cosas.
24	SOLIS PINCHI, Daleska Guadalupe	✓			Se siente feliz cuando juega al mercado.
25	VASQUEZ RENGIFO, Tais Daniela	✓			Le gusta ir al mercado con su abuelita porque después de ayuda a cocinar en casa.
26	VILLANUEVA MAYLLE, Quetzaly Brianna	✓			Cuenta que se siente feliz cuando va al mercado de compras con su abuelita.
27	VILLAR HUANCA, Angely Lucero	✓			Dice que se siente feliz jugando con sus amigos.

## ACTIVIDAD N° 4 – ESTATUAS DE EMOCIONES

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Muestra sus emociones usando su cuerpo en diferentes momentos.	Guía de observación.

Fases	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<b>Iniciamos la actividad con la canción congelados Luli Pampín "CONGELADOS" Vamos a CANTAR, BAILAR ...</b>	Tv, canción.	<b>5 min.</b>
Desarrollo	<p><b>Motivación:</b> Les mostramos una imagen de una estatua describimos brevemente algunas características y, les proponemos jugar a que somos estatuas, pero de las emociones.</p> <p><b>Preparación:</b> presentamos la actividad “ <b>ESTATUAS DE EMOCIONES</b>”, los roles se les designará según se le mencione las emociones, todos tendrán los mismos roles, les pediremos a los estudiantes proponer algunos acuerdos para la actividad como: respetar a los compañeros.</p> <p><b>Representación:</b> iniciaremos con la representación poniendo una melodía, cada estudiante seguirá las instrucciones moviéndose por toda el aula de manera libre, realizando los gestos y movimientos que se</p>	Música, parlante, tela para la estatua elegida. Papel y vasijas.	<b>40min.</b>

	<p>necesiten según cada situación. cuando sea el momento todos se quedarán como estatuas expresando la emoción que se le indique, se elegirá a un estudiante para que sea la estatua elegida y los demás puedan observar como esta y en que situaciones se siente esa emoción, cada uno esperará su turno para poder participar y ser la estatua elegida.</p> <p><b>Debate:</b> cuando hayamos terminado con las representaciones de las emociones les pediremos a los estudiantes que nos compartan como se sintieron durante la actividad. Según cada presentación reflexionaremos de la importancia de saber que emoción estamos sintiendo y cómo podemos regularlas además diferenciaremos las diversas maneras de como expresamos las emociones con nuestro cuerpo.</p>		
Cierre	Elegirán el papel escribirán su nombre y lo ubicarán en la vasija que corresponda según la emoción que sintieron.		<b>5 min.</b>

## Descripción del juego

**OBJETIVO DEL JUEGO DE ROLES:** REPRESENTAR A LA ESTATUA DE LAS EMOCIONES.

**MATERIALES:** VIDEO <https://www.youtube.com/watch?v=mnJ7Wk1FASA>, TELA IMAGEN DE UNA ESTATUA, MELODÍAS PARLANTE.

### DESARROLLO:

<p>Después de escuchar la canción y bailar escogeremos diferentes melodías para escucharlas durante el juego y representar a la estatua.</p>	
<p>Los estudiantes comienzan a moverse libremente por el aula, estirando el cuerpo cuando haga falta, caminando como si patinaran, como si tuvieran frío, como si el suelo pinchara... También pueden saludar con un gesto (el que quieran) a los compañeros que se encuentren.</p> <p>Después tienen que caminar como les apetezca: rápido, lento, de puntillas, agachados... y cuando suene una campana se tienen que quedar como una estatua expresando la emoción que se le diga: 1,2,3 alegre; 1,2,3 cansado; 1,2,3 rabioso; 1,2,3 agradecido. Descongela todas las estatuas menos una para observar entre todos los rasgos del cuerpo y de la cara que expresan esa emoción. ¿Cómo está el cuerpo? ¿Y la cara? ¿Respira con normalidad? Además de todos los rasgos físicos que se pueden observar: ¿Qué pensamientos podría estar teniendo?</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=mnJ7Wk1FASA">https://www.youtube.com/watch?v=mnJ7Wk1FASA</a></p>	

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

Criterio de evaluación		Muestra sus emociones usando su cuerpo en diferentes momentos.			
N°	Nombres y apellidos	1	2	3	Descripción
1	ARRATEA LEON, Miley Catalina	✓			Muestra la emoción de enojo haciendo gestos con la cara y brazos.
2	ASCA AVALOS, Alice Ghia	✓			Usa su cuerpo moviendo las caderas y frunciendo el ceño.
3	BUSTAMANTE ROBLES, Maximo Alejandro	✓			Sonríe para indicar que está alegre durante el juego de estatuas.
4	CANTALICIO TOLENTINO, Elij Brunela	✓			Se cubre con las manos la cara y dice que es el miedo.
5	CUADROS IRRIBARREN, Ethan Aviut	✓			Usa sus brazos para expresar el enojo.
6	DIONICIO GOMEZ, Zahyra Astrid	✓			Frunce el ceño y dice que es la envidia.
7	DOCTO BARRIOS, Dayana Itzel	✓			Durante la preparación muestra una sonrisa y dice que le amaba alguna.
8	ENCARNACION PAUCAR, Brihanna Alisson	✓			Aplaudí divertido y dice que está feliz.
9	EVANGELISTA MENDOZA, Mathius Sebastian		✓		Abre los ojos grandes y se ríe.
10	GARCIA AMBICHO, Geanfranco Kahil	✓			Fruncan el ceño enojado.
11	GIRON CLEMENTE, Yuliani Jhaziri	✓	✓		Criza los brazos durante la elaboración del papel.
12	GONZALES HUAMAN, Liam Fernando	✓			Pone los brazos en la altura de cuando que está mal que su amputa en su sujeto.
13	HUAMAN CAMPOS, Mathias Alexander	✓			Se pega a sus compañeros y se va a ir para poner los ojos a los separa y para hacer la actividad.
14	MAGINO CASTAÑEDA, Thiago Alexander.	✓			Levanta su dedo pulgar señalando a sus compañeros que está bien y celebraron.
15	MALPARTIDA ARIZA, Sophie Ariadna	✓			Sonríe expresando alegría durante la actividad.
16	MARTEL ABUNDO, Alejandro Stewart	✓			Criza los brazos y frunce el ceño.
17	ONOFRE LOARTE, Luciana Sofia	✓			Salta alegremente cuando recibía que emoción era haciendo su compañero.
18	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Ulla cuando su amputa le dice que no le gusta su gusto y lo hizo fue.
19	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Abre los ojos grandes y muestra una sonrisa durante la actividad.
20	PEÑA HUERTA, Gioriana Damaris Katalaya.	✓			Mira los ojos abajo sintiendo miedo cuando le toca hacer la estatuas.
21	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Sonríe.
22	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Levanta los brazos y camina por el aula diciendo que está feliz.
23	SIMBRON FABIAN, Zoe Romina	✓			Usa los manos cubriéndose la boca.
24	SOLIS PINCHI, Daleska Guadalupe	✓			Muestra su enojo crizando los brazos.
25	VASQUEZ RENGIFO, Tais Daniela		✓		Agacha la cabeza y no quiere mirar al resto.
26	VILLANUEVA MAYLLE, Quetzaly Brianna	✓			Sonríe y muestra su alegría.
27	VILLAR HUANCA, Angely Lucero		✓		Cierra los ojos y dice que si está celoso.

## ACTIVIDAD N° 6 – SOMOS CHOFERES PARTE-1

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Espera su turno para participar durante la actividad.	Guía de observación.

Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Iniciamos la actividad presentando a los estudiantes un video de la canción: <b>EL SEMÁFORO</b>, después de escuchar la canción realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué personajes hay en la canción?, ¿Qué hacían los niños y los policías?, les presentamos una imagen de un policía y les preguntamos ustedes conocen o saben que debemos hacer cuando cambian las luces de los semáforos, qué tienen que hacer los carros, motos, etc. cuando cambian las luces del semáforo o indique el policía, escuchamos sus respuestas y comentamos, invitamos a los estudiantes a participar del juego a los choferes,</p>	Canción, tv.	<b>10 min.</b>
<p><b>Motivación:</b> les proponemos elaborar nuestros vehículos para poder jugar a choferes con cajas de cartón, ellos elegirán los colores y diseños de sus carros será 1 carro por grupo y se tomaran turnos para jugar. Cuando hayamos terminado les motivaremos a representar jugando y en casa preguntar a sus papás cuales son las normas de tránsito.</p>	Carros de cartón disfraz de policía, pista de carretera, semáforo,	<b>35 min.</b>

<p><b>Preparación:</b> Anunciamos la actividad: <b>SOMOS CHOFERES</b>, mientras los carros se secan, iremos designado a quienes serán los choferes y los policías, teniendo en cuenta que los roles se pueden intercambiar, para los acuerdos de la actividad les recordaremos que debemos respetar las normas de tránsito y los que no lo acaten se les pondrá una papeleta y ya no podrá seguir jugando. En la siguiente actividad realizaremos el juego con todo lo que hemos preguntado acerca de las normas de tránsito.</p>	<p>multas de papel.</p>	
<p>Después de finalizar con el juego les pedimos que ubiquen en su vasija la emoción que sintieron durante el juego</p>		

## ACTIVIDAD N° 6 – SOMOS CHOFERES PARTE-2

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Espera su turno para participar durante la actividad.	Guía de observación.

Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
Retomaremos la actividad y recordando algunas reglas de tránsito, los acuerdos y castigos de no respetar las normas.		<b>5 min.</b>
<p><b>Representación:</b> cada uno tomara el rol que le corresponde, saldrá un representante por equipo a jugar con el rol del chofer y habrá policías en los semáforos, jugaremos y ellos representaran de manera libre lo que hayan vivido o experimento en la vida cotidiana.</p> <p><b>Debate:</b> cuando haya terminado el juego y todos los integrantes del grupo hayan participado, nos sentaremos en asamblea y compartirán sus experiencias durante la actividad y reflexionaremos acerca de los momentos en que se enojaron por diversas situaciones, pero la importancia de regular esas emociones para poder jugar con todos sin problemas.</p>	Carros de cartón disfraz de policía, pista de carretera, semáforo, multas de papel.	<b>35 min.</b>
Después de finalizar con el juego les pedimos que ubiquen en su vasija la emoción que sintieron durante el juego.	Vasijas, papales de colores.	<b>5 min</b>

## Descripción del juego

**OBJETIVO DEL JUEGO DE ROLES:** Representación de los estudiantes como vendedores de mercado.

**MATERIALES:** FRUTAS, VERDURAS, MATERIALES DEL AULA, DINERO DE PAPEL, BOLSAS DE MERCADO.

<p>Después de observar el video, se ambientará un espacio del aula o el patio como la autopista por donde los carros irán.</p> <p>Se elaborará unos carros de cartón, semáforo, tarjetas y papeletas.</p>	
<p>Entre los estudiantes escogeremos a quienes serán los policías y conductores, luego se podrá intercambiar roles.</p> <p>El policía puede poner la papeleta siempre que el chofer no cumpla con las normas de tránsito como: para en la luz roja, no girar en contra o pasar por algún peatón.</p> <p>Luego de finalizar la actividad reflexionaremos de las emociones que sintieron, cómo se sintieron y que se puede mejorar.</p>	

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

... su simpatía, desacierto o preocupación.  
explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención.  
Utiliza la palabra para expresar y  
espera su turno para participar durante la actividad.

Criterio de evaluación					
N°	Nombres y apellidos	1	2	3	Descripción
1	ARRATEA LEON, Miley Catalina	✓			Espera saliendo su turno para su red
2	ASCA AVALOS, Alice Ghia	✓			Espera sentado que se le devuelvan los materiales para hacer el cuento
3	BUSTAMANTE ROBLES, Maximo Alejandro	✓			Durante el inicio de la actividad espera su turno para participar.
4	CANTALICIO TOLENTINO, Elif Brunela	✓			Espera su turno con calma mientras se le da las indicaciones
5	CUADROS IRRIBARREN, Ethan Avit	✓			Espera su turno cuando están en grupos para decir sus cosas.
6	DIONICIO GOMEZ, Zahyra Astryd	✓			Espera su turno para hablar con acercado algunos reglas de tránsito.
7	DOCTO BARRIOS, Dayana Itzel	✓			Durante el rol de Policía mantiene la calma y espera su turno
8	ENCARNACION PAUCAR, Brihanna Alisson	✓			Espera su turno para hablar levanta la mano y espera que se le ceda la palabra
9	EVANGELISTA MENDOZA, Mathius Sebastian		✓		Trata de esperar su turno para ser el chef
10	GARCIA AMBICHO, Geanfranco Kahil	✓			Espera su turno tranquilo
11	GIRON CLEMENTE, Yuliani Jhatziri		✓		Se mantiene sentado esperando su turno
12	GONZALES HUAMAN, Liam Fernando	✓			Mantiene el orden y espera su turno
13	HUAMAN CAMPOS, Mathias Alexander	✓			Durante la asamblea espera su turno para hablar
14	MAGINO CASTAÑEDA, Thiago Alexander.	✓			Cuando le toca sacar los papeles espera su turno.
15	MALPARTIDA ARIZA, Sophie Ariadna	✓			Espera su turno para jugar
16	MARTEL ABUNDO, Alejandro Stewart	✓			"
17	ONOFRE LOARTE, Luciana Sofia		✓		Intenta mantener el orden esperando su turno para jugar
18	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Espera su turno sentado
19	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra		✓		Durante el trabajo de pintar el carro espera
20	PEÑA HUERTA, Gioriana Damaris Katalaya.	✓			Espera su turno para poder pintar el carro.
21	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Mantiene el orden y espera su turno
22	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Durante el armado del carro espera su turno.
23	SIMBRON FABIAN, Zoe Romina		✓		Espera su turno para hablar levantando la mano
24	SOLIS PINCHI, Daleska Guadalupe	✓			Espera su turno.
25	VASQUEZ RENGIFO, Tais Daniela	✓			Mantiene el orden y espera su turno.
26	VILLANUEVA MAYLLE, Quetzaly Brianna	✓			Espera su turno para jugar
27	VILLAR HUANCA, Angely Lucero	✓			Espera su turno para cantar que le gusta de la actividad.

## ACTIVIDAD N° 7 –MIMO DE EMOCIONES

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Reacciona tranquilamente cuando sus compañeros están en desacuerdo con sus acciones durante la actividad	Guía de observación.

Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
Les mostramos una imagen de un mimo y les preguntamos si conocen a ese personaje, iremos describiendo sus características y representaciones.	<b>Imagen</b>	<b>10 min.</b>
<p><b>Motivación:</b> Les mostraremos un video breve de un mimo.</p> <p><b>Preparación:</b> Anunciamos la actividad: <b>MIMOS DE EMOCIONES</b>, el rol se les designará con un jugo de números, al que le toque el rol tendrá que representar la emoción que este indicada en las tarjetas.</p> <p>El acuerdo será esperar su turno para poder jugar, si hubiese alguna dificultad que se presente durante la actividad se mantendrá la calma.</p> <p><b>Representación:</b> iniciamos con el juego de roles con la representación, cada alumno tendrá un espacio de 2 a 3 min para realizar los gestos de la emoción mientras los demás tendrán que</p>	Tarjeta de emociones.	<b>35 min.</b>

<p>adivinar la emoción que su compañero está representando. Todos jugarán y representarán las emociones por turnos.</p> <p><b>Debate:</b> cuando hayamos terminado de representar todas las emociones, nos sentaremos en asamblea y compartiremos las experiencias reflexionaremos de la manera de cómo es importante mantener la calma cuando hay alguna dificultad, no perder la paciencia y siempre controlarnos y regular nuestras emociones.</p>		
<p>Al finalizar escogerán el papel, pondrán su nombre y lo ubicarán en la vasija que corresponda según la emoción que sintieron.</p>		<p><b>5 min</b></p>

## Descripción del juego

**OBJETIVO DEL JUEGO DE ROLES:** representación de mimos de emociones.

**MATERIALES:** tarjetas de emociones, canciones, etc.

### DESARROLLO:

<p>El objetivo de esta actividad es conseguir expresar distintas <u>emociones</u> como enfado, temor, alegría, sorpresa no solo con el rostro, sino también con todo el cuerpo. Este es un ejercicio genial para que los niños interioricen cuáles son las emociones básicas y en qué consiste cada una de ellas, además se reflexionara de como hablar sin gritar o enojarnos para poder solucionar una situación de conflicto.</p>	 <p>¿CÓMO TE SIENTES HOY?</p>
--	--

Juego extraído de la página web CUENTOS PARA CRECER .  
<https://cuentosparacrecer.org/blog/juegos-de-expresion-corporal-y-emociones/>

# GUÍA DE OBSERVACIÓN

Criterio de evaluación		Reacciona tranquilamente cuando sus compañeros están en desacuerdo con sus acciones durante la actividad.		
N°	Nombres y apellidos	1	2	3
				Descripción
1	ARRATEA LEON, Miley Catalina		✓	Mantiene la calma cuando sus amigos lo molestan durante el juego.
2	ASCA AVALOS, Alice Ghia		✓	Responde a sus amigos, calmadamente cuando
3	BUSTAMANTE ROBLES, Maximo Alejandro	✓		Durante la preparación, le ayuda a su amigo lo que opina del mismo en el juego.
4	CANTALICIO TOLENTINO, Elif Brunela	✓		Responde diciendo a sus amigos que el mismo es el mismo, se respeta con una sonrisa.
5	CUADROS IRRIBARREN, Ethan Aviut	✓		Durante la actividad de responder, un compañero le quita la pelota de mano y pide que se la devuelva.
6	DIONICIO GOMEZ, Zahyra Astryd	✓		Le dice de forma calmada a su amiga que la misma dijo que esperen su turno para hacer el mismo.
7	DOCTO BARRIOS, Dayana Itzel		✓	Trata de responder sin que le a o sus amigos.
8	ENCARNACION PAUCAR, Brihanna Alisson	✓		Durante una discusión con su amiga le dice de forma calmada que esta enojada que no le
9	EVANGELISTA MENDOZA, Mathius Sebastian		✓	Intenta responder bien a los momentos en desacuerdo en su parte.
10	GARCIA AMBICHO, Geanfranco Kahil	✓		Al momento de advertir la situación, le dice a un compañero que lo que le está pasando.
11	GIRON CLEMENTE, Yuliani Jhaziri		✓	Intenta mantener la calma cuando sus compañeros la expresan.
12	GONZALES HUAMAN, Liam Fernando		✓	Trata de responder en calma cuando un amigo le quita su pelota del mismo.
13	HUAMAN CAMPOS, Mathias Alexander		✓	Un compañero le dice que no le quite su zapaticos durante el juego y el responde que si es si porque se cayó le cambio el zapato.
14	MAGINO CASTAÑEDA, Thiago Alexander.		✓	Trata de mantener la calma.
15	MALPARTIDA ARIZA, Sophie Ariadna	✓		Se distrae hasta que le pase un amigo antes de regresar a la actividad propia.
16	MARTEL ABUNDO, Alejandro Stewart		✓	Trata de no responderle de mala manera a su compañero.
17	ONOFRE LOARTE, Luciana Sofia		F	
18	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓		Cuando su compañero se molesta, él dice es mío después se va al juego.
19	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓		Durante la preparación siempre se enoja por lo que le dice un compañero no se da a
20	PEÑA HUERTA, Gioriana Damaris Katalaya.	✓		Cuando sus amigos le dicen que a no eran los amigos, ella dice calmada, pregunta a él mismo.
21	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique		F	
22	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra		✓	Al momento de advertir a un amigo, no solo discorde con ella, responde calmadamente.
23	SIMBRON FABIAN, Zoe Romina		✓	
24	SOLIS PINCHI, Daleska Guadalupe		✓	Mantiene la calma y no grita cuando sus amigos le molestan.
25	VASQUEZ RENGIFO, Tais Daniela		✓	
26	VILLANUEVA MAYLLE, Quetzaly Brianna		✓	Realiza la respuesta con y aunque sus amigos le dicen que no está bien, se queda tranquila.
27	VILLAR HUANCA, Angely Lucero		✓	Durante el juego de la actividad, dice que no se siente igual que su amiga de forma tranquila.

## ACTIVIDAD N° 8 – JUGAMOS A LA PIZZERÍA.

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Controla su enojo en situaciones cotidianas de conflicto.	Guía de observación.

Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Iniciamos la actividad presentando a los estudiantes un video de una canción: <b>Pizza   D Billions Canciones Infantiles</b>, después de escuchar la canción realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la canción?, ¿Cómo prepararon la pizza?, ¿Qué pizza les gusta más?</p>	Canción, tv,	<b>10 min.</b>
<p><b>Motivación:</b> les preguntamos si le gustaría jugar a la pizzería y prepararla con los ingredientes que más les guste. Iniciamos la actividad preguntándoles que materiales podemos usar para hacer nuestros ingredientes, escuchamos sus respuestas. En una mesita ubicaremos los materiales que van a usar, recordando que debe esperar sus turnos y compartir los materiales</p> <p><b>Preparación:</b> presentamos la actividad: <b>“JUGAMOS A LA PIZZERÍA”</b>, los estudiantes escogerán el rol que tomarán para iniciar con el</p>	Papeles de colores, lana, sorbetes, etc., goma, horno de cartón, gorros de chefs y mandiles.	<b>35 min.</b>

<p>juego, unos serán los clientes, otros los cocineros y algunos atenderán. Cuando terminen con la representación del rol pueden intercambiarlos.</p> <p><b>Representación:</b> iniciaremos con la <b>representación</b> observaremos y guiaremos a los estudiantes a controlar su enojo en las situaciones que lo requieran.</p> <p><b>Debate:</b> al finalizar nos sentaremos en asamblea y les pediremos que nos cuenten como se sintieron durante la actividad, que les gusto y que no, reflexionaremos acerca de cómo controlar o autorregular nuestro enojo para poder jugar de manera tranquila y armoniosa.</p>		
<p>Al finalizar les pediremos que ubiquen en las vasijas el circulo del color con la emoción que sintieron durante la actividad y compartiremos una pizza.</p>	<p>Pepeles vasijas</p>	<p><b>5 min</b></p>

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

**OBJETIVO DEL JUEGO DE ROLES:** Representación de los estudiantes pizzeros.

**MATERIALES:** objetos reciclados de pizzería, papeles de colores, .etc.

**DESARROLLO:**

<p style="text-align: center;"><b>Luego de observar el video</b></p> <p style="text-align: center;"><a href="https://www.youtube.com/watch?v=csdFztoyYYY">https://www.youtube.com/watch?v=csdFztoyYYY</a></p> <p style="text-align: center;"><b>Pizza   D Billions Canciones Infantiles</b></p> <p>Les motivaremos a iniciar con el juego de roles donde ellos serán los pizzeros.</p>	
<p>Les entregaremos los diversos materiales elaborados con cartones, cajas, etc, además también pueden usar algunos elementos del aula, cada uno preparará su pizza y la maestra será la cliente que irá a comer las pizzas as, también los alumnos entre ellos pueden interactuar siendo clientes y los pizzeros.</p> <p>Durante el desarrollo del juego se les pedirá mantener un trato cordial, esperar su turno para poder participar y tomar el rol que deseen.</p> <p>Al finalizar el juego se reflexionará acerca de las emociones que sintieron durante la actividad y que actitudes se pueden cambiar o mejorar.</p>	  

# GUÍA DE OBSERVACIÓN

Criterio de evaluación		Controla su enojo en situaciones cotidianas de conflicto.			
N°	Nombres y apellidos	1	2	3	Descripción
1	ARRATEA LEON, Miley Catalina	✓			Al momento de preparar su pizza se le usó un ingrediente por su enojo uno día
2	ASCA AVALOS, Alice Ghia	✓			En un momento para decirle a una compañera que ella se había olvidado de un ingrediente y ella se enojó
3	BUSTAMANTE ROBLES, Maximo Alejandro	✓			Al momento de hacer su pizza su compañera le pidió un ingrediente y él se enojó
4	CANTALICIO TOLENTINO, Eilif Brunela		✓		Tiene de no enojarse cuando no le permiten prestar los calcomanes
5	CUADROS IRRIBARREN, Ethan Aviut	✓			En un momento le pidió un ingrediente y él se enojó
6	DIONICIO GOMEZ, Zahyra Astrid		✓		Tiene de no enojarse cuando no se prestan los calcomanes
7	DOCTO BARRIOS, Dayana Itzel	✓			Su compañera le pidió un ingrediente y él se enojó
8	ENCARNACION PAUCAR, Brihanna Alisson		✓		Se enoja porque no le dejaron ir a hacer los acuerdos pero se calmó
9	EVANGELISTA MENDOZA, Mathius Sebastian		✓		Al pegar los ingredientes en su pizza su compañero le quitó los ingredientes
10	GARCIA AMBICHO, Geanfranco Kahl	✓			Le dice a su amiga que lo enojó que se olvidó de poner calcomanes en su pizza
11	GIRON CLEMENTE, Yuliani Jhatziri	✓			Se enoja cuando su compañero le dice que se olvidó de poner calcomanes
12	GONZALES HUAMAN, Liam Fernando	✓			Al momento de elegir sus papales él se enojó cuando su compañero le quitó un ingrediente
13	HUAMAN CAMPOS, Mathias Alexander	✓			Durante la representación cuando no lo dejó hablar su compañero, le dice su enojo que aparece en su turno
14	MAGINO CASTAÑEDA, Thiago Alexander	✓			Durante la actividad cuando su compañero le quitó su pizza se enojó y él dijo a su compañero que se enojó
15	MALPARTIDA ARIZA, Sophie Ariadna	✓			Cuando su amiga le dice que le presta su pizza ella se enoja
16	MARTEL ABUNDO, Alejandro Stewart	✓			En la fila se enojó por la comida pero él dice que se enoja cuando se cambia en el salón
17	ONOFRE LOARTE, Luciana Sofia	✓			Durante la actividad su amiga se enoja pero cuando él se enoja
18	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Cuando su amiga le dice que se enoja él se enoja pero cuando ella se enoja él se enoja
19	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Al jugar quiere hacer el rol de chef pero sus amigos le dicen que espera su turno
20	PEÑA HUERTA, Gioriana Damaris Kataleya	✓			Cuando su amiga no quiere compartir ella se enoja pero le recuerda que se tiene que compartir
21	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Cuando su amiga le dice que se enoja él se enoja
22	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	F			
23	SIMBRON FABIAN, Zoe Romina	✓			Se le pidió un ingrediente y ella se enoja
24	SOLIS PINCHI, Daleska Guadalupe	✓			Le pidieron el turno para hacer su pizza pero no se enoja y puso dentro del compañero
25	VASQUEZ RENGIFO, Tais Daniela	✓			No le dejaron responder las preguntas del medio y se enoja
26	VILLANUEVA MAYLLE, Quetzaly Brianna	✓			Cuando pintaba su pizza en un ángulo nuevo y se sabía del dibujo pero le dice que se enoja
27	VILLAR HUANCA, Angely Lucero	✓			Al mencionar los ingredientes un compañero le dice que no se le olvidó pero no se enoja

## ACTIVIDAD N° – 9 –VETERINARIOS

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Persevera hasta lograr su objetivo en diversas situaciones.	Guía de observación.

Fases	Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
<b>Inicio</b>	Les mostramos una imagen de un veterinario y les preguntamos: ¿Conocen quién es?, ¿Qué es lo que hace?, ¿Dónde trabaja?, ¿Alguna vez fueron? Escuchamos la canción “Mi tío Mario, veterinario “escuchamos sus respuestas y cometamos los proponemos jugar al veterinario.	Canción, tv, imagen de veterinario.	<b>10 min.</b>
<b>Desarrollo</b>	Anunciamos la actividad: <b>VETERINARIOS.</b> Acuerdos. Por grupos se les darán a escoger de dos a tres peluches de animales de acuerdo a la cantidad de clientes que vallan a tener. Antes de iniciar escogemos los roles por grupos (veterinarios, trabajadores para bañar las mascotas, la persona que cobra y los clientes); es necesario	Peluches de animales, materiales de veterinario.	<b>35 min.</b>

	<p>recordarles que se van a intercambiar los roles.</p> <p>Los estudiantes escogeran algunos materiales para simular los instrumentos que usan los veterinarios, ademas de ellos podran escoger algunos instrumentos que tendran disponibles en una mesa.</p> <p>Empezaran el juego, se guiará a los estudiantes a compartir los materiales, jugar con respeto y con buena actitud durante el juego.</p> <p>Reflexionamos y les pediremos que ubiquen en las vasijas el circulo del color con la emoción que sintieron durante la actividad.</p>		
<b>Cierre</b>	<p>Les pediremos que ubiquen en las vasijas e circulo del color con la emoción que sintieron durante la actividad.</p>		

## Descripción del juego

**OBJETIVO DEL JUEGO DE ROLES:** Representación de los estudiantes como veterinarios.

**MATERIALES:** peluches de mascotas, cajas vacías, peines, lavatorios, botellas de shampoo para perros vacías algunos medicamentos de cartón para animales, etc. .

### DESARROLLO:

Se dividirán en 4 o 3 grupos a los estudiantes depende de la cantidad de estudiante, les entregarán los materiales necesarios.

Entre ellos escogerán quienes serán los veterinarios, quienes bañarán a las mascotas y los clientes, también podrán intercambiar roles cuando sea necesario.

cuando tengan designados los roles iniciaremos guiando la actividad para que se desarrolle de manera pacífica y calmada



Mi Fin Marin Veterinario - Canciones del 7no 1



## GUÍA DE OBSERVACIÓN

Criterio de evaluación		Persevera hasta lograr su objetivo en diversas situaciones.			
N°	Nombres y apellidos	1	2	3	Descripción
1	ARRATEA LEON, Miley Catalina		✓		Demuestra la actividad intencional.
2	ASCA AVALOS, Alice Ghia	✓			No puede abrir la bolsa de medicación busca la ayuda para ayudarse.
3	BUSTAMANTE ROBLES, Maximo Alejandro		✓		No logra poner bien a la canasta al perro espera que su compañero lo ayude y sigue jugando.
4	CANTALICIO TOLENTINO, Eñif Brunela		✓		No toma decisiones sola pero solucionar un problema siempre prepara a su amiga.
5	CUADROS IRRIBARREN, Ethan Avlut	✓			Intenta de diferentes maneras, amor al animal sin rendirse.
6	DIONICIO GOMEZ, Zahyra Astryd		✓		Espere que le diga que lo intente, pero lo hace.
7	DOCTO BARRIOS, Dayana Itzel	✓			Atiende con cuidado a su mascota porque dice que está embarazada, se siente contenta por haberla ayudado.
8	ENCARNACION PAUCAR, Brihanna Alisson	✓			No puede verla bien al punto que llora pero dice lo puedo hacer otra vez.
9	EVANGELISTA MENDOZA, Mathius Sebastian		✓		Si no le ayudan a persisten sus angustias con juego se distrae.
10	GARCIA AMBICHO, Geanfranco Kahil	✓			Intenta varias veces hacerle su collar a su mascota hasta que lo consigue.
11	GIRON CLEMENTE, Yuliani Jhatziri		✓		Abandona la tarea y se va hasta su amiga, la llama otra vez.
12	GONZALES HUAMAN, Liam Fernando	✓			Se frustra un poco al estar viendo a un animal pero sigue intentando hasta lograrlo su manera.
13	HUAMAN CAMPOS, Mathias Alexander	✓			Se preocupa por hacer bien su rol de veterinario consiguiéndose cuando no le sale bien o como el cree que está bien.
14	MAGINO CASTAÑEDA, Thiago Alexander.		✓		No puede ponerle la liga al conejito y le pide ayuda a su amiga.
15	MALPARTIDA ARIZA, Sophie Ariadna		✓		Dice yo no puedo, cuando no le sale.
16	MARTEL ABUNDO, Alejandro Stewart		✓		Busca ayuda a cada momento sin intentar resolverlo solo.
17	ONOFRE LOARTE, Luciana Sofia		✓		Se frustra cuando no puede abrir las botellas de pastillas, intenta abrigar pero le ayudan y sigue.
18	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Cuando logra ponerle las pastillas a los animales se alegra y le dice a su amiga.
19	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Prepara la medicina para el animalito hasta que termina sin distraerse.
20	PEÑA HUERTA, Gioriana Damaris Kataleya.		✓		Al hacer la receta para su amiga no le sale bien, pero agarra otra hoja y sigue intentándolo.
21	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Trabaja en equipo con sus amigos para cumplir con su turno de cambiar el tel.
22	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Se enfoca en la tarea de cuidar a los animales sin distraerse fácilmente hasta terminar y entregarse.
23	SIMBRON FABIAN, Zoe Romina	✓			Intenta hasta lograr vestir a su mascota.
24	SOLIS PINCHI, Daleska Guadalupe		✓		Dice yo no puedo curarlo, pero busca a su compañero que cuida al perro y lo intenta.
25	VASQUEZ RENGIFO, Tais Daniela		✓		No tiene iniciativa de jugar solo y espera que sus amigos lo llamen.
26	VILLANUEVA MAYLLE, Quetzaly Brianna	✓			Su amiga le dice que le dieron veneno a su perro y la veterinaria le dice que lo curó, muestra al peluche todo su alegría dice ya se está recuperando y se motiva a seguir.
27	VILLAR HUANCA, Angely Lucero	F			

## ACTIVIDAD N° – 10 – JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Controla el miedo cuando se separa de sus amiguitos.	Guía de observación.

Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
Iniciamos la actividad presentando a los estudiantes un papelógrafo con la canción en pictograma: “Juguemos en el bosque”, realizamos la lectura siguiendo las imágenes y les preguntamos si alguna vez han jugado con esta canción y si quieren jugarlo.	Canción, tv, cara de cartón con cabello de lana.	<b>10 min.</b>
<p><b>Motivación:</b> Realizamos la lectura siguiendo las imágenes y les preguntamos si alguna vez han jugado con esta canción y si quieren jugarlo.</p> <p><b>Preparación:</b> Anunciamos la actividad: <b>JUGUEMOS EN EL BOSQUE</b>, realizamos una segunda lectura a las imágenes, describiremos las prendas del lobo e iremos sacando las prendas del lobo de una caja para que al que le toque representar al lobo use las prendas. Escogerán el rol del lobo por sorteo y los demás haremos la ronda, realizaremos los acuerdos para poder trabajar durante la actividad, respetar el turno, jugaremos cuidando al compañero para que no se lastime cuando corramos, otro acuerdo muy importante será el mantenernos</p>	Canción “Juguemos en el bosque”, tv Disfraz de lobo.	<b>35 min.</b>

<p>tranquilos cuando nos separemos de nuestros compañeros o amiguitos.</p> <p><b>Representación:</b> iniciaremos con la representación al que le toco de lobo realizara el rol que se mencione en la canción, mientras los demás jugaremos en la ronda, cuando el lobo salga a comer a los demás los que se queden deberán mantener la calma al separarse de sus amiguitos, se realizará el juego y haremos la representación unas cuatro o cinco veces.</p> <p><b>Debate:</b> al finalizar nos sentaremos en asamblea y les pediremos a los estudiantes que compartan su experiencia de la actividad, reflexionaremos de la actividad acerca de las emociones y cuán importante es estar calmado al separarnos de nuestros amiguitos y cómo actuar en diversas situaciones.</p>		
<p>Les pediremos que ubiquen en las vasijas e circulo del color con la emoción que sintieron durante la actividad.</p>		<p><b>5 min.</b></p>

## Descripción del juego

### OBJETIVO DEL JUEGO DE ROLES: REPRESENTAR EL LOBO Y CORDERITOS DE LA CANCIÓN

**MATERIALES:** DISFRAZ DE LOBO, CAJA O MALETA, CANCIÓN

**DESARROLLO:**

<p>Iniciaremos la actividad indicándoles que los lobos serán escogidos con un juego de conteo y este se ira poniendo la ropa según le indique la canción, cuando salga a comer lo hará de manera calmada y con respeto a sus compañeros.</p> <p>Guiaremos a los estudiantes a participar siendo los lobos, y los que serán los niños que se coma el lobo se ubicarán de manera tranquila en el lugar que se les indique, siempre recordándoles que no se sientan solos cuando los lleve el lobo, estarán sus demás compañeros cerca y después se juntaran todos.</p>	 <p>JUGUEMOS EN EL BOSQUE MIENTRAS EL LOBO NO ESTÁ</p> <p>JUGUEMOS EN EL BOSQUE MIENTRAS EL LOBO NO ESTÁ</p> <p>¿LOBO ESTÁS? NOOO ME ESTOY PONIENDO</p>  <p>LOS PANTALONES</p> 
--	---

**Canción creada por Luis Ramírez**

**“JUGUEMOS EN EL BOSQUE” JUGUEMOS EN EL BOSQUE, Canciones Infantiles**

[https://www.youtube.com/watch?v=AyBc\\_lqmsM](https://www.youtube.com/watch?v=AyBc_lqmsM)

# GUÍA DE OBSERVACIÓN

Criterio de evaluación		Controla el miedo cuando se separa de sus amiguitos.			
N°	Nombres y apellidos	1	2	3	Descripción
1	ARRATEA LEON, Miley Catalina	✓			Demanda la participación al lobo pero no siente miedo y fue tranquila con el lobo.
2	ASCA AVALOS, Alice Ghia		✓		Necesitaba que le diga que estaba pero cuando ya que se fue jugando.
3	BUSTAMANTE ROBLES, Maximo Alejandro	✓			Se integra fácilmente aunque no está con sus amiguitos de grupo.
4	CANTALICIO TOLENTINO, Eñif Brunela	✓			Aunque este lobo, de sus amiguitos mantiene la mirada cuando el lobo lo quiere abrazar quedarse.
5	CUADROS IRRIBARREN, Ethan Avilut	✓			Miraba frecuentemente a sus amiguitos, por eso se movía y sentía jugando.
6	DIONICIO GOMEZ, Zahyra Astryd	✓			Al ser el lobo no muestra miedo y jugo segura.
7	DOCTO BARRIOS, Dayana Itzel	✓			Se separó de sus amiguitos para escapar del lobo aunque dudó un poco cuando jugando.
8	ENCARNACION PAUCAR, Brihanna Alisson	✓			Cuando el lobo la abraza no se aleja se separa de sus amiguitos y continúa jugando.
9	EVANGELISTA MENDOZA, Mathius Sebastian	✓			Sigue la dinámica del juego sin mostrarse temeroso.
10	GARCIA AMBICHO, Geanfranco Kahil	✓			Cuando le toca ser el lobo y se mantiene lejos de su grupo no necesita que lo acompañen y jugo con entusiasmo.
11	GIRON CLEMENTE, Yuliani Jhaziri		✓		Prefiere observar en lugar de participar más que su amiguita le jaló para jugar.
12	GONZALES HUAMAN, Liam Fernando	✓			Juega con entusiasmo así se lo que separe de un grupo de amiguitos.
13	HUAMAN CAMPOS, Mathias Alexander	✓			Durante el juego no tuvo dificultad para el lobo y dijo que divertido ser el lobo.
14	MAGINO CASTAÑEDA, Thiago Alexander.	✓			Acepta la dinámica del juego con tranquilidad cuando confiado en que volverá otra vez con su grupo.
15	MALPARTIDA ARIZA, Sophie Ariadna	✓			Hizo contacto su pelo de lobo y regreso tranquila con sus amiguitos.
16	MARTEL ABUNDO, Alejandro Stewart		✓		Se mantiene cerca a su compañero y busca contentamente estar con él.
17	ONOFRE LOARTE, Luciana Sofia	✓			Se mantuvo tranquila a pesar de que sus amiguitos se alejaban ocupados del lobo.
18	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			No expresó temor al alejarse de su grupo de amiguitos.
19	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Se integra a su grupo sin problemas aunque no está con sus amiguitos.
20	PEÑA HUERTA, Gloriana Damaris Katalaya.	✓			Se aleja ser el personaje varias veces porque decía que no le daba miedo ser el lobo aunque este lobo de su grupo.
21	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Se mantuvo emocionalmente de ser el lobo aunque sus amiguitos se alejaban al jugar.
22	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Juega tranquila aunque le toque estar lejos del grupo porque el lobo lo comió.
23	SIMBRON FABIAN, Zoe Romina	✓			Se aleja de sus amiguitos y jugo tranquila.
24	SOLIS PINCHI, Daleska Guadalupe	✓			Le dice a su amiguita que la va a abrazar pero se sigue jugando.
25	VASQUEZ RENGIFO, Tais Daniela		✓		Evitan participar en turnos que los separan.
26	VILLANUEVA MAYLLE, Quetzaly Brianna		✓		
27	VILLAR HUANCA, Angely Lucero		✓		

## ACTIVIDAD N° 11 – SOMOS GRANJEROS

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Es tolerante a la frustración cuando algo no le sale como quiere durante la actividad.	Guía de observación.

Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
Iniciamos la actividad con un video de una canción <b>La Granjera En El Valle   Canciones Infantiles   Super Simple Español</b>	Canción Ambientación del aula de la granja.	<b>10 min.</b>
<p><b>Motivación:</b> Al iniciar la actividad en aula estará ambientada como una granja algunos animales estarán desordenados, les preguntamos a los estudiantes: ¿Qué parece nuestra aula?, escuchamos sus respuestas describimos algunos espacios y les preguntamos ¿Qué le falta para que sea una granja?, les proponemos ser los granjeros.</p> <p><b>Preparación:</b> Anunciamos la actividad “<b>SOMOS GRANJEROS</b>”, Realizamos una lista con los estudiantes de los roles que tendrán en la granja, de acuerdo a los sectores ambientados en el aula. Proponemos a los estudiantes realizar nuestros acuerdos para la actividad, por ejemplo, compartir los materiales, y dos más que ellos propongan.</p> <p><b>Representación:</b> iniciaremos con la representación cada uno en el rol que le haya tocado hacer en la granja, pueden intercambiar los roles, observaremos</p>	Globos, canastas, leche, huevos animales, etc.	<b>35 min.</b>

<p>que los estudiantes sean tolerantes a la frustración cuando no puedan hacer algo o no les salga como ellos querían.</p> <p><b>Debate:</b> cuando hayamos finalizado nos sentaremos en asamblea y les pediremos que nos cuenten como se sintieron en la actividad y reflexionamos de nuestras emociones de la reacción que tenemos cuando no nos salieron algunas cosas que realizamos en la granja, lo importante que es regular nuestras emociones para poder jugar de manera armoniosa.</p>		
<p>Al finalizar reflexionaremos del rol trabajado y le pediremos que ubiquen en las vasijas el círculo del color con la emoción que sintieron durante la actividad.</p>		<p><b>5 min</b></p>

## Descripción del juego

**OBJETIVO DEL JUEGO DE ROLES:** Representación de los estudiantes como granjeros.

**DESARROLLO:**

**MATERIALES:** GLOBOS, IMÁGENES DE ANIMALES, CAJAS Y MATERIAL DE RECICLAJE PARA REPRESENTAR DIVERSAS ACTIVIDADES DE LOS

Después de separar los sectores de la granja como el granero donde se recolectaron los huevos, en unas cajas estarán las ovejas y cerditos combinados y los deberán separar donde corresponda, los cerditos en el lodo y las ovejas comiendo sus yerbas, las vacas donde se recolectará la leche. Los sectores se podrán ambientar de acuerdo a los intereses de los estudiantes o materiales disponibles.

Cuando estén definidos los sectores a dónde irán cada estudiante iniciaremos con el juego, ese rol no se podrá cambiar hasta terminar con el deber encomendado, iremos observando a los estudiantes y guiaremos a ser tolerantes en diversos momentos de la actividad.



## GUÍA DE OBSERVACIÓN

Criterio de evaluación		Es tolerante a la frustración cuando algo no le sale como quiere durante la actividad.			
N°	Nombres y apellidos	1	2	3	Descripción
1	ARRATEA LEON, Miley Catalina			✓	Se le rompió en hueso y se puso a llorar no regresó a jugar porque se le pidió que lo intentara otra vez.
2	ASCA AVALOS, Alice Ghia	✓			No le solía sacar la leche de la vaca pero lo intentó varias veces.
3	BUSTAMANTE ROBLES, Maximo Alejandro	✓			Cuando se le cayó el alimento del animal que quería hizo un gesto de molestia con la boca pero lo volvió hacer.
4	CANTALICIO TOLENTINO, Eilif Brunela	✓			Se le cayó al bode la leche se molestó un poco pero dijo vamos a sacar más de la vaca.
5	CUADROS IRRIBARREN, Ethan Aviut	✓			Armando el canal de los animales pero no les salía pero lo intentó sin quejarse.
6	DIONICIO GOMEZ, Zahyra Astryd	✓			Se enojó un poco porque no podía sacar la leche pero intentaba.
7	DOCTO BARRIOS, Dayana Itzel	✓			Se le cayó los huesos pero sin enojarse los volvió a sacar.
8	ENCARNACION PAUCAR, Brihanna Alisson	✓			Al hacer la quenta del canal se le cayó, observó bien y lo puso en su lugar tranquila y siguió jugando.
9	EVANGELISTA MENDOZA, Mathius Sebastian		✓		Se alejó del juego porque no le dejaron sacar los huesos, pero después se integró a los demás.
10	GARCIA AMBICHO, Geanfranco Kahil		✓		No pudo sacar la leche de la vaca se enojó y espero que le ayudaran a continuar con el juego.
11	GIRON CLEMENTE, Yuliani Jhatziri	✓			Al recolector la fruta no podía sacarla pero intentó.
12	GONZALES HUAMAN, Liam Fernando	✓			Al querer ordenar a los gallos se le caecó pero intentó varias veces sin quejarse.
13	HUAMAN CAMPOS, Mathias Alexander	✓			Armando con su amigo el canal no les solía pero sin enojarse lo armaron y dijeron felicidades.
14	MAGINO CASTAÑEDA, Thiago Alexander.	✓			Cuando intentaba extraer la leche de la vaca no podía hacerlo, pero persistió y pudo hacerlo.
15	MALPARTIDA ARIZA, Sophie Ariadna	✓			Al querer alimentar a la vaca se le cayó la yerba pero regresó varias veces sin quejarse.
16	MARTEL ABUNDO, Alejandro Stewart	✓			Se le cayó la canasta con la fruta que recolectó pero sin enojarse pidió ayuda a sus amigos.
17	ONOFRE LOARTE, Luciana Sofia	✓			Cuando no podía sacar la leche de la vaca pidió ayuda.
18	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Cuando alimentaba a los gallos se dio cuenta que se caía el maíz sin enojarse lo buscó en el plato.
19	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Al coger los huesos se le rompió uno y se molestó pero siguió jugando con más cuidado.
20	PEÑA HUERTA, Gioriana Damaris Kataleya.	✓			Intentó varias veces, sacar la leche de la vaca hasta lograrlo sin molestarse.
21	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Quería ser el primero en sacar la fruta del árbol pero le dieron que opere su turno y aceptó sin enojarse.
22	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Se le revoltó al globo de la oiga cuando intentaba sacarlo pero no se molestó y siguió participando.
23	SIMBRON FABIAN, Zoe Romina	✓			Armando el canal con sus amigos pero como no les salían busco una pala y se ayudo hasta lograrlo.
24	SOLIS PINCHI, Daleska Guadalupe	✓			Al ubicar los cereales y los objetos en su canal se mezclaban sin enojarse pidió que lo ayuden.
25	VASQUEZ RENGIFO, Tais Daniela	✓			Aunque se le acan la comida de los gallos, los siguió alimentando.
26	VILLANUEVA MAYLLE, Quetzaly Brianna	✓			No podía ubicar bien los animales en su canal, pero se calmó y continuó con la actividad.
27	VILLAR HUANCA, Angely Lucero	✓			

## ACTIVIDAD N° 12 – PASTELEROS

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Controla su impulsividad sin lastimar cuando le quitan algo que le agrada.	Guía de observación.

Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
Iniciamos la actividad presentando a los estudiantes la canción de cumpleaños feliz para partir la torta.	Canción de cumpleaños	<b>5 min.</b>
<p><b>Motivación:</b> les preguntamos en tenemos cuando cumpleaños, qué comemos, qué soplamos. Escuchamos sus respuestas y comentaremos. Les motivaremos a ser pasteleros y elaborara nuestra torta de cumpleaños.</p> <p><b>Preparación: les presentamos la actividad “SOMOS PASTELEROS”</b> el rol que tomaran todos será de los pasteleros, les entregaremos algunos materiales como la crema de chantillí, algunos caramelos para decorar, a cada grupo se le entregará un pastel mediano para que trabaje en el, propondremos algunos acuerdos para trabajar durante la actividad como el compartir los materiales, etc.</p> <p><b>Representación:</b> cada estudiante representara el rol designado para la actividad, durante el desarrollo del juego se observarán a los estudiantes, en situaciones de conflicto se les pedirá usar la respiración como medio de calma para poder tener un juego tranquilo con sus compañeros.</p>	Pasteles, crema de chantillí, caramelos, etc.	<b>35 min.</b>

<p><b>Debate:</b> cuando el juego haya terminado presentaran sus pasteles por grupo y nos contarán como se sintieron durante el desarrollo de la actividad, que emociones sintieron, además reflexionaremos acerca de algunos momentos de conflicto y de la importancia del uso de la respiración para poder calmar nuestro enojo en diversas situaciones.</p>		
<p>Les pediremos que ubiquen en una vasija con el papel que de el color de la emoción que sintieron en la actividad.</p>	<p>Vasijas y papeles de colores</p>	<p><b>5 min.</b></p>

## Descripción del juego

**OBJETIVO DEL JUEGO DE ROLES:** Representación de los estudiantes pasteleros.

**MATERIALES:** artículos para decoración de tortas.

**DESARROLLO:**

Los estudiantes elaboraran sus pasteles de cumpleaños, se les pedirá que presenten lo que crearon y que soplen la vela del pastel de cumpleaños.

Nos centraremos en la emoción que sienten cuando soplaron sus velas y como la respiración nos puede servir como medio de calma para poder afrontar alguna emoción que podamos sentir y no podamos controlar.



# GUÍA DE OBSERVACIÓN

Criterio de evaluación		Controla su impulsividad sin lastimar cuando le quitan algo que le agrada.			
N°	Nombres y apellidos	1	2	3	Descripción
1	ARRATEA LEON, Miley Catalina	✓			Le quitaron los perlitos para decorar su pastel se dio a observar y le dijo cuando termino de decorar
2	ASCA AVALOS, Alice Ghia	✓			Se le cayó el pastel y se arruino su decoración pero le rogó y le hizo otros
3	BUSTAMANTE ROBLES, Maximo Alejandro		✓		Le dijo a su compañero no robarle los perlitos te explico que se confundió se disculpó y siguió al juego
4	CANTALICIO TOLENTINO, Elif Brunela		✓		Al ver que tomó sus perlitos se enojó pero cuando le pidió pero le explicamos y continuó con el juego
5	CUADROS IRRIBARREN, Ethan Avlut	✓			Tomaron los materiales que se lecausó para decorar su pastel pero se disculpó y no pidió más su enojó
6	DIONICIO GOMEZ, Zahyra Astryd	✓			Tomó sus perlitos para decorar su pastel pero le tomaron sus amigos pero no se enojó y los pidió se confundieron de bolsa de chantilly y le pidió que le devolviera
7	DOCTO BARRIOS, Dayana Itzel	✓			Se confundió de bolsa de chantilly y le pidió que le devolviera
8	ENCARNACION PAUCAR, Brihanna Alisson		✓		Reclamo que la maestra interviene para que pueda pedir con respeto la perlitos.
9	EVANGELISTA MENDOZA, Mathius Sebastian		✓		Se disculpó cuando no le salio con esperanza al pastel pero no reaccionó de mala manera y pidió otro pastel
10	GARCIA AMBICHO, Geanfranco Kahil	✓			Cuando se llevaron el pote de perlitos que estaba para decorar lo pidió con calma
11	GIRON CLEMENTE, Yuliani Jhatziri	✓			Su amigo se le cayó de perlitos y ella se enojó se fue a pedirle que le compartiera más.
12	GONZALES HUAMAN, Liam Fernando	✓			Pidió por favor que sus amigos compartieran los perlitos porque ellos lo estaban usando
13	HUAMAN CAMPOS, Mathias Alexander	✓			Un compañero robó su bolsita de chantilly se sorprendió le pidió que se devuelva en agradir
14	MAGINO CASTAÑEDA, Thiago Alexander.	✓			Sus compañeros le tomaron su pastel por equivocación al darse cuenta le pidió que le devolviera su enojó se disculpó
15	MALPARTIDA ARIZA, Sophie Ariadna	✓			Pedia por favor que le devolviera pastel cuando se confundió con su amiga sin enojarse
16	MARTEL ABUNDO, Alejandro Stewart	✓			tomaron sus perlitos pero pidió que se los devuelvan
17	ONOFRE LOARTE, Luciana Sofia	✓			Se le cayeron los perlitos por el suelo porque la empujaron pero no reaccionó mal y recibió con su amiga
18	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Su compañero tomó el frasco de perlitos y le pidió que le devuelva
19	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Quería poder decorar a su pastel pero se acabaron y le dijo que sepa lo agano su amiga le dijo que era de ella y se enojó y le pidió que le devuelva
20	PEÑA HUERTA, Gioriana Damaris Kataleya.	✓			Pedia los materiales de buena manera sin enojarse o apredir a sus compañeros
21	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Un compañero tomó el frasco de perlitos lo observo pero siguió decorando con los que tenía en la mano
22	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Quería decorar su pastel con los perlitos pero se comportó solo, llevo, respiro y le pidió que le devuelva cuando termino
23	SIMBRON FABIAN, Zoe Romina	✓			A pesar de no poder decorar bien su pastel no dejó de decirlo
24	SOLIS PINCHI, Daleska Guadalupe	✓			Pidió con respeto y calma sus perlitos a sus compañeros de propósito
25	VASQUEZ RENGIFO, Tais Daniela	✓			Se confundieron de bolsita de chantilly pero pidió con respeto que le devolviera
26	VILLANUEVA MAYLLE, Quetzaly Brianna		✓		Intento quitarle los perlitos a su compañera pero le dijo que eran de ella y se confundió, se disculpó y siguió con el juego
27	VILLAR HUANCA, Angely Lucero	✓			Usaba el azúcar pero su amiga lo tenía cuando regreso del baño, le dijo que lo estaba usando sin apredir o enojarse

### ACTIVIDAD N° 13 – SOMOS DRAGONES.

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Usa la respiración como medio de calma.	Guía de observación.

Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
<p><b>Motivación:</b> Iniciamos la actividad presentando a los estudiantes narración breve del cuento del Gran Dragón Azul. Explicaremos que tendremos misiones para: “Convertirse en un dragón del viento tranquilo que puede controlar su fuego interior con la respiración.”</p>	<p>Títere o imagen del dragón, música relajante, pañuelos, burbujas.</p>	<b>10 min.</b>
<p><b>Preparación:</b> Anunciamos la actividad: <b>SOMOS DRAGONES</b>, cada niño elige su nombre de dragón se les entregan elementos simbólicos (antifaces, colitas, huevos) y ensayamos la respiración del “dragón dormido”. proponemos realizar algunos acuerdos, como el caminar durante la actividad, cuidar a los demás dragones, respirar profundo para calmar el fuego interno y ayuda a otros dragones a respirar si están enojados o tristes.</p> <p><b>Representación:</b> iniciaremos con la representación de nuestros roles iniciando con las misiones, en cada misión se les dará las indicaciones antes de representarlas.</p>	<p>Imágenes Arboles de cartón. Imágenes de las emociones. Huevos</p>	<b>30 min</b>

<p><b>1° Cueva de la calma:</b> respiración profunda para entrar sin despertar al dragón.</p> <p><b>2° Bosque de los suspiros:</b> Caminar entre arboles respirando despacio para no despertar a las criaturas.</p> <p><b>3° Río de las emociones:</b> Elegir la emoción y calmarla usando la respiración.</p> <p><b>4° El huevo del dragón azul:</b> calmar el huevo con respiración hasta que eclosione.</p> <p><b>5° Trono del dragón azul:</b> demostrar tres respiraciones para recibir la escama mágica.</p> <p><b>Debate:</b> cuando hayamos finalizado nos sentaremos en asamblea y les pediremos que nos cuenten sus experiencias, que les gusto y que no, reflexionaremos acerca de las emociones que hemos sentido durante toda la actividad lo importante que es usar la respiración como medio de calma .</p>		
<p>Le pediremos que ubiquen en las vasijas el circulo del color con la emoción que sintieron durante la actividad.</p>	<p>Vasijas, papeles.</p>	<p><b>5 min</b></p>

## Descripción del juego

**OBJETIVO DEL JUEGO DE ROLES:** REPRESENTAR A DIVERSOS DRAGONES.

**MATERIALES:** MASCARAS DE

**DESARROLLO:**

### Estaciones del recorrido:

#### **Cueva de la Calma**

Los niños entran uno por uno, respirando profundamente para no despertar al dragón que duerme (pueden mover plumas al exhalar, ver cómo flotan con su aire).

#### **Bosque de los Suspiros**

Pasan entre árboles de cartón, cuidando de no hacer ruido y regulando su cuerpo con respiraciones. Si se agitan, deben “calmar su fuego” para continuar.

#### **Río de las Emociones**

Encuentran tarjetitas con emociones dibujadas: miedo, enojo, tristeza. Deben hacer una respiración profunda y decir:

“Soy un dragón tranquilo y mi fuego no me quema.”

#### **El Huevo del Dragón Azul**

Cada niño debe calmar su huevo (pelota, etc.) con su respiración tranquila. Solo así se “abre” y reciben una escama mágica (puede ser una estrella de papel).

#### **Gran Trono del Dragón Azul**

Los niños se sientan en ronda. Cada uno respira tres veces para demostrar que están listos para ser parte de los Dragones del Viento Tranquilo.



# GUÍA DE OBSERVACIÓN

Criterio de evaluación		Usa la respiración como medio de calma.			
N°	Nombres y apellidos	1	2	3	Descripción
1	ARRATEA LEON, Miley Catalina	✓			
2	ASCA AVALOS, Alice Ghia	✓			Disfruto de sentirse agitada por correr durante las misiones se detiene como los ojos y respira profunda.
3	BUSTAMANTE ROBLES, Maximo Alejandro	✓			De conductas noto un árbol que de ensayo respiro regreso al árbol para continuar con la actividad.
4	CANTALICIO TOLENTINO, Eif Brunela	✓			Antes de entrar a la cueva del dragon se detuvo como los ojos y respiro profunda.
5	CUADROS IRRIBARREN, Ethan Aviut	✓			Al ver que un compañero se le adelantó a el tuvo los mismos, frunció el ceño pero rápidamente puso los ojos al pecho y respiró profundamente.
6	DIONICIO GOMEZ, Zahyra Astryd	✓			Dice que la respiración del dragon dormido le ayuda a sentirse mejor.
7	DOCTO BARRIOS, Dayana Itzel	✓			Se puso ansiosa al no querer decir como se sintió en la actividad respiro y se calma.
8	ENCARNACION PAUCAR, Brihanna Alisson	✓			Durante el cambio de misión se calma usando la respiración sin que se diga nada.
9	EVANGELISTA MENDOZA, Mathius Sebastian	✓			Modela la respiración tranquila invitando a sus compañeros a hacerla con ella.
10	GARCIA AMBICHO, Geanfranco Kahil	✓			Se animó al quedarse al último durante las misiones se le sugiere que use el fuego del dragon tranquilo respiro y sigue a la actividad.
11	GIRON CLEMENTE, Yuliani Jhatziri	✓			Perdió su lugar en la fila para avanzar a una misión respiro profundamente.
12	GONZALES HUAMAN, Liam Fernando	✓			Al no poder avanzar con sus amigos a la siguiente misión, se sentó y respiro sola.
13	HUAMAN CAMPOS, Mathias Alexander	✓			Utiliza la respiración ante una discusión con un compañero.
14	MAGINO CASTAÑEDA, Thiago Alexander.	✓			Cuando estaban en la estancia los nuevos que se observaban se huevito y lo cambiaba respirando calmado.
15	MALPARTIDA ARIZA, Sophie Ariadna	✓			Durante las misiones en un momento se detuvo y respiro diciendo que ya respira como en el juego y se calma.
16	MARTEL ABUNDO, Alejandro Stewart	✓			Usa la respiración como medio de calma para una situación de conflicto.
17	ONOFRE LOARTE, Luciana Sofia	✓			En la asamblea se le invita a hacer la respiración del dragon dormido se alegra diciendo si sus compañeros esperaba su turno para ser parte del de los dragones.
18	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Al sentirse frustrada, se tumba en un momento para calmarse respirando.
19	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Cuando se demoraba al abrir el hueso del dragon empezaba a frustrarse pero respiro y continuo con la actividad.
20	PEÑA HUERTA, Gioriana Damaris Kataleya.	✓			Se sintió nerviosa por no encontrar su hueso del dragon de dragon que respire profundamente y se calma invitando a sus compañeros a respirar.
21	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Antes de hablar para pedirle a su amiga que se calma la espera respiro.
22	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Antes de empezar con la actividad se le invita a respirar ansiosa pero respiro profundamente para calmarse.
23	SIMBRON FABIAN, Zoe Romina	✓			Se sintió frustrada porque sus compañeros la dejaron en la misión y ella respiro y continuo con la actividad.
24	SOLIS PINCHI, Daleska Guadalupe	✓			Invito a una amiga a calmarse respirando profundamente porque la empapan de ansiedad.
25	VASQUEZ RENGIFO, Tais Daniela	✓			Al confundirse de hueso se huevito pero se le invita a respiración y le pidió que le devuelva su hueso.
26	VILLANUEVA MAYLLE, Quetzaly Brianna	✓			Cuando fue acompañada le dice que la ayudó ella a respirar y le dice que no fue interesante y se calma.
27	VILLAR HUANCA, Angely Lucero	✓			Durante la misión del río de los dragones se pone nerviosa y usa la respiración para calmarse y continua con la actividad.

## ACTIVIDAD N° 14 – NUESTRO RESTAURANTE

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención personal.	Guía de observación.

Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
Iniciamos la actividad presentando a los estudiantes un mandil con un dibujo de chef.	Mandil, muñeca de chef.	<b>10 min.</b>
<p><b>Motivación:</b> les preguntamos: ¿En qué creen que trabaje mi amiga?, ¿Cuál será su profesión?, ¿Dónde trabajan las personas que tienen esta profesión?, escuchamos sus respuestas y comentamos, orientamos a los estudiantes para jugar al restaurante.</p> <p><b>Preparación:</b> Anunciamos la actividad: <b>NUESTRO RESTAURANTE.</b> Para iniciar con la actividad primero les preguntamos a los estudiantes qué creen que se necesite para poner nuestro restaurante qué objetos del aula podemos usar, además propondremos algunos acuerdos para la actividad. elegimos nuestros roles, quiénes serán los chefs, las personas que atiendan y los clientes. Además, les pedimos que escriban la lista de su menú.</p> <p><b>Representación:</b> iniciaremos con la representación del juego observaremos el desarrollo de este guiando a los</p>	Objetos de cocina, objetos del aula, hojas, lápices, plumones, pizarra etc.	<b>35 min.</b>

<p>estudiantes a reconocer cuales son los límites establecidos para su seguridad y contención personal, por ejemplo, el uso de algunos elementos de la cocina como el cuchillo, fosforo, cocina, etc.</p> <p><b>Debate:</b> cuando hayamos finalizado con el juego nos sentaremos en asamblea y les pediremos que compartan sus experiencias de la actividad y nos cuenten que emociones sintieron, además nos tomaremos un momento de reflexión acerca de algunos límites que tenemos que tener en cuenta para nuestra seguridad no solo con algunos objetos sino también frente algunas situaciones de la vida diaria.</p>		
<p>Ubiquen en las vasijas el circulo del color con la emoción que sintieron durante la actividad.</p>	<p>5 min</p>	

## Descripción del juego

**OBJETIVO DEL JUEGO DE ROLES:** Representación de los estudiantes de trabajadores de restaurantes.

**MATERIALES:** papeles, cajas de cartón, utensilios de concina elaborados de material reciclado, etc.

### DESARROLLO:

Los estudiantes realizaran sus menús y con ayuda de las maestras escribirán acompañados de dibujos, se elegirán los grupos de los cocineros de los meseros y clientes para iniciar el juego, se podrán intercambiar roles cuándo sea necesario.

Durante el juego se ira reflexionando de algunas actividades y acciones que requiere la ayuda de las personas adultas y es importante el pedir ayuda.

Cuando por ejemplo quiero agua, o necesito cortar el pan, o pelar alguna fruta o verdura.



# GUÍA DE OBSERVACIÓN

Criterio de evaluación		Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención personal.			
N°	Nombres y apellidos	1	2	3	Descripción
1	ARRATEA LEON, Miley Catalina	✓			Pregunta a su amiga si puede recoger los platos o va esperar.
2	ASCA AVALOS, Alice Ghia	✓			Cuando cocina le dice a su amiga que no puede tocar la cocina porque se quemó.
3	BUSTAMANTE ROBLES, Maximo Alejandro	✓			Cuando con compañeros come por el aula, le dice que es peligroso que los latines, a su compañero y caerse.
4	CANTALICIO TOLENTINO, Eñif Brunela	✓			Dice que no puede poner los platos en el piso porque pueden ensuciarse.
5	CUADROS IRRIBARREN, Ethan Aviut	✓			Sabe detenerse cuando un amigo le dice que lance una fruta.
6	DIONICIO GOMEZ, Zahyra Astryd	✓			Sabe que no puede comer porque se lastimaría si se cae.
7	DOCTO BARRIOS, Dayana Itzel	✓			Ayuda a mantener el orden del restaurante en que lo dan.
8	ENCARNACION PAUCAR, Brihanna Alison	✓			Cuando vio jugar con el cuchillo a un compañero le dijo que no se debe hacer eso porque se lastima.
9	EVANGELISTA MENDOZA, Mathius Sebastian	✓			Cuando se le cae los platos los recoge y le dice a su amigo que de esa forma nadie se cae.
10	GARCIA AMBICHO, Geanfranco Kahil	✓			Sigue las normas y acuerdos durante la actividad.
11	GIRON CLEMENTE, Yuliani Jhatziri	✓			Al hacer el rol de mesero que se cocina por observo y espero su turno para hacer de cocinero.
12	GONZALES HUAMAN, Liam Fernando	✓			Cuando cocina pero le toca hacer el cliente y le dice a su amigo que esperen para hacer de cocinero.
13	HUAMAN CAMPOS, Mathias Alexander	✓			Respeto los materiales sin salirse del rol y del lugar de los cocineros y clientes.
14	MAGINO CASTAÑEDA, Thiago Alexander.	✓			Espero su turno en toda la actividad con mucho respeto.
15	MALPARTIDA ARIZA, Sophie Ariadna	✓			Entiende que si toca la olla caliente se puede quemar.
16	MARTEL ABUNDO, Alejandro Stewart	✓			Pregunta lo puede hacer para saber si es seguro.
17	ONOFRE LOARTE, Luciana Sofia	✓			Se desplaza dentro del espacio respetando las zonas de juego sin recordarle.
18	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Respeto los turnos para usar los materiales para que caere.
19	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Al querer recoger todos los platos se le cayó uno dijo: Mejor llevar poco.
20	PEÑA HUERTA, Gioriana Damaris Katalaya.	✓			Cuando un amigo quiere probar la comida le dice que no puede porque no está limpia su mano.
21	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Sube que si juega lanzando los materiales puede lastimar a alguien.
22	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Se amiga juega jugando con los utensilios de cocina y le dice que si lo toca alguien se lastima.
23	SIMBRON FABIAN, Zoe Romina	✓			Respeto que acciones pueden pasar en relación a sus compañeros y el juego.
24	SOLIS PINCHI, Daleska Guadalupe	✓			Respeto los turnos para usar los materiales.
25	VASQUEZ RENGIFO, Tais Daniela	✓			Ayuda a mantener el orden y señala los límites cuando se le pregunta.
26	VILLANUEVA MAYLLE, Quetzaly Brianna	✓			Al ver ingresar a un compañero de cocina le dice que no puede hacer eso porque es su turno para que se prepare.
27	VILLAR HUANCA, Angely Lucero	✓			Pregunta que puede hacer cuando no está seguro.

## ACTIVIDAD N° 15 – LA CASITA

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Cede ante alguna pelea.	Guía de observación.

Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
Iniciamos la actividad presentando describiendo el sector hogar en el aula y les preguntamos.	Sector de hogar.	<b>10 min.</b>
<p><b>Motivación:</b> ¿A qué juegan cuando escogen ese sector? Escuchamos sus respuestas y comentamos, les proponemos jugar a la casita.</p> <p><b>Preparación:</b> Anunciamos la actividad: <b>NUESTRA CASITA</b>, escogeremos los roles que van a representar (mamá, papá, hijos, etc.) Serán tres grupos y ordenamos el aula para poder dividir en la casa en la cocina, sala, habitaciones, baños, etc. propondremos a los estudiantes algunos acuerdos para la actividad.</p> <p><b>Representación:</b> Iniciaremos el juego de desde el desayuno y terminará con la hora de dormir, durante el juego observamos y guiamos a los estudiantes, realizaremos preguntas en algunos momentos del juego para que reconozcan la emoción que sienten en ese momento y que hay ciertos</p>	Materiales del aula, cajas, sabanas, etc.	<b>35 min.</b>

<p>momentos que debemos ceder para mantener la calma.</p> <p><b>Debate:</b> al finalizar el juego les pediremos que compartan sus experiencias, cómo se sintieron que emociones han sentido, reflexionaremos de lo importante que es controlar nuestro enojo y ceder en ciertos momentos para poder jugar de buena manera.</p>		
<p>Al finalizar reflexionamos y les pediremos que ubiquen en las vasijas el círculo del color con la emoción que sintieron durante la actividad.</p>		

## Descripción del juego

**OBJETIVO DEL JUEGO DE ROLES:** Representación de los estudiantes como vendedores de mercado.

**MATERIALES:** FRUTAS, VERDURAS, MATERIALES DEL AULA DINERO DE PAPEL, BOLSAS DE MERCADO.

### DESARROLLO:

Dividiremos por sectores de la casa el aula, luego a cada uno escogerá el personaje que representara, se les facilitaran los materiales necesarios para que puedan representar desde su perspectiva y experiencia propia, observaremos y guiaremos a mantener el orden, calma y que en algunos momentos cedan para poder evitar malas situaciones durante el juego.



## GUÍA DE OBSERVACIÓN

Criterio de evaluación		Cede ante alguna pelea.			
N°	Nombres y apellidos	1	2	3	Descripción
1	ARRATEA LEON, Miley Catalina	✓			Se le explica la importancia de ceder cuando juega a ser la mamá y cede del turno a su compañero.
2	ASCA AVALOS, Alice Ghia	✓			Cede el turno para usar un objeto sin quejarse.
3	BUSTAMANTE ROBLES, Maximo Alejandro	✓			Cuando se quejaba la escoba con su amigo dijo: Era bien yo esperé turno tú la usas primera.
4	CANTALICIO TOLENTINO, Eilif Brunela	✓			Le muestra a su amiga que jugarán cocinando un rato cada una.
5	CUADROS IRRIBARREN, Ethan Aviut	✓			Propone turnarse los objetos cuando sus amigos se están quejando el cuento para calar el libro.
6	DIONICIO GOMEZ, Zahyra Astryd	✓			Dice de alternativas para evitar discusiones entre sus amigos.
7	DOCTO BARRIOS, Dayana Itzel	✓			Elige otro rol sin enojarse para continuar con el juego.
8	ENCARNACION PAUCAR, Brihanna Alisson	✓			Al ver que dos amigos se pelean por tener bobé interviene diciendo que pueden cambiar el rol.
9	EVANGELISTA MENDOZA, Mathius Sebastian		✓		Cede el turno con tranquilidad sin quejarse durante la actividad.
10	GARCIA AMBICHO, Geanfranco Kahil	✓			Propone soluciones frente algún conflicto y les dice a sus amigos que dejen de pelear para seguir jugando.
11	GIRON CLEMENTE, Yuliani Jhatziri	✓			Identifica el conflicto antes que se agrave la pelea.
12	GONZALES HUAMAN, Liam Fernando	✓			Explica a sus amigas que deben turnarse para seguir jugando.
13	HUAMAN CAMPOS, Mathias Alexander	✓			Cede dando el material que necesitan sus amigas para continuar con el juego sin pelear.
14	MAGINO CASTAÑEDA, Thiago Alexander.	✓			Le dice a su amiga durante el juego que ella será después.
15	MALPARTIDA ARIZA, Sophie Ariadna	✓			Entrega los platos y verduras tras la intervención de su compañera para ceder y jugar por turnos.
16	MARTEL ABUNDO, Alejandro Stewart	✓			Propone usar por turnos los objetos para evitar discusiones.
17	ONOFRE LOARTE, Luciana Sofia	✓			Acepta cambiar el rol a pesar de querer ser la mamá y le pasa la mamá a su amiga.
18	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Cede el material durante las actividades para continuar con el juego tranquilamente.
19	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Ante una discusión por los platos y servir la comida accede compartir para continuar con el juego.
20	PEÑA HUERTA, Gioriana Damaris Kataleya.	✓			Quiere ser la mamá de una vez y su amiga también, cede diciendo que ella lo hará después cuando sea su turno y luego ella.
21	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Se sienta a un lado para evitar una discusión se calma y regresa al juego.
22	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Cedió la silla a su amiga aunque le dio el plato un poco se reincorporó rápidamente al juego.
23	SIMBRON FABIAN, Zoe Romina	✓			Se molesta un poco al ceder su rol pero continúa con el juego tranquilamente.
24	SOLIS PINCHI, Daleska Guadalupe	✓			Muestra que jugarán un rato cada uno.
25	VASQUEZ RENGIFO, Tais Daniela	✓			Cede su turno sin enojarse cuando le dicen que ya es turno de otro compañero.
26	VILLANUEVA MAYLLE, Quetzaly Brianna	✓			Observo que su amiga se puso triste porque quería cocinar, le entregó y le dijo que cuando era una mamá le cocinaba a su mamá.
27	VILLAR HUANCA, Angely Lucero	✓			Acepta que otro compañero ocupe su rol sin enojarse pero le dice que después será su turno.

## ACTIVIDAD N° 16 – NIÑOS HÉROES

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Busca soporte emocional en situaciones que lo requiera.	Guía de observación.

Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
<p>Iniciamos la actividad presentando a los estudiantes un video de una canción: <b>Luli Pampín - NIÑOS SUPERHÉROES</b> después de escuchar la canción realizamos las siguientes preguntas.</p>	Canción, tv,	<b>10 min.</b>
<p><b>Motivación:</b> ¿De qué trata la canción?, ¿Qué super poderes tenían esos superhéroes?, ¿Si ustedes fuesen superhéroes que poderes tendrían?, escuchamos sus respuestas y comentamos. Les proponemos jugar a los superhéroes.</p> <p><b>Preparación:</b> anunciamos la actividad: <b>NIÑOS HÉROES</b>, con ayuda de los estudiantes comentaremos de algunos implementos que tienen los superhéroes, se les facilitarán pañuelos, telas además podrán usar cualquier otro material del aula para ayudarse a hacer su disfraz. Podremos algunos acuerdos, los roles serán representados por todos los estudiantes.</p> <p>Preparación: Anunciamos la</p>	Telas, pañuelos, cajas, colores, materiales del aula.	<b>35 min.</b>

<p><b>Representación:</b> iniciaremos con la representación y del juego con los materiales indicados guiaremos a los estudiantes a buscar soporte emocional y consuelo en un adulto en situaciones en que lo requiera.</p> <p><b>Debate:</b> al finalizar el juego nos sentaremos en asamblea y reflexionaremos de las emociones que he hemos sentido y la importancia de regular nuestras emociones y buscar ayuda de alguna persona para ayudarnos y darnos seguridad.</p>		
<p>Les pediremos que ubiquen en las vasijas el circulo del color con la emoción que sintieron durante la actividad.</p>		<p><b>5 min</b></p>

## Descripción del juego

**OBJETIVO DEL JUEGO DE ROLES:** Representación de los superhéroes.

**MATERIALES:** telas, videos, canciones.

**DESARROLLO:**

Luego de escuchar la canción de los superhéroes.  
Les pediremos que piensen en que poderes podrían tener, mientras les vamos entregando las telas para que simulen ser sus capas.  
Luego bailaremos la canción, después iniciaremos con la representación de los superhéroes.  
Cada estudiante se presentará y nos contara cuál es su super poder que cambiaría de las personas o del planeta con su superpoder, después plantearemos realizar algunos rescates entre ellos, animales, etc, armando un circuito con diversos materiales para culminar con el rescate.  
Reflexionaremos acerca de los superpoderes y de las actitudes que frente a situaciones de riesgo o miedo y lo importante que es pedir ayuda a los adultos cercanos siempre que lo requieran.



## GUÍA DE OBSERVACIÓN

Criterio de evaluación		Busca soporte emocional en situaciones en que lo requiera.			
N°	Nombres y apellidos	1	2	3	Descripción
1	ARRATEA LEON, Miley Catalina	✓			Se muestra más calmada cuando está cerca de su amiga antes de iniciar con el juego
2	ASCA AVALOS, Alice Ghia	✓			Se golpeó con su compañero
3	BUSTAMANTE ROBLES, Maximo Alejandro	✓			Expresa lo que siente y busca ayuda cuando no puede solo
4	CANTALICIO TOLENTINO, Eilif Brunela		✓		Se mostró confundida durante el juego del rol miró a la maestra pidiendo su aprobación y continuo
5	CUADROS IRRIBARREN, Ethan Aviut	✓			Se me acerca al tiempo que dice un poco de miedo con mi consejo, busco consuelo
6	DIONICIO GOMEZ, Zahyra Astryd	✓			Solicita apoyo cuando cree no podrá pasar para el rescate
7	DOCTO BARRIOS, Dayana Itzel	✓			Me da miedo ir sola puedo ir con mi amiga para ir al rescate, dice a la Maestra
8	ENCARNACION PAUCAR, Brihanna Allisson	✓			Busca la cercanía de su amiga como contención emocional para sentirse sola.
9	EVANGELISTA MENDOZA, Mathius Sebastian	✓			Al sentir miedo durante el rescate se me acerca y me pide que le ayude un poco hasta que el juego
10	GARCIA AMBICHO, Geanfranco Kahil	✓			Busca a un compañero y le dice "vamos juntos" y se siente más seguro
11	GIRON CLEMENTE, Yuliani Jhatziri	✓			Busca consuelo cuando se cayó durante el juego
12	GONZALES HUAMAN, Liam Fernando	✓			Me pide que le tome de la mano para pasar por el rescate.
13	HUAMAN CAMPOS, Mathias Alexander	✓			Delante del juego toma miedo en sola le pido a su amiga que lo acompañe, diciendo me acompaña
14	MAGINO CASTAÑEDA, Thiago Alexander.	✓			Busca un consuelo de su amiga de confianza
15	MALPARTIDA ARIZA, Sophie Ariadna	✓			Por haber ido rápido al rescate se cansó y dijo ahora voy a calmarme un poco
16	MARTEL ABUNDO, Alejandro Stewart	✓			Busca a la maestra para continuar con el rescate con la mirada.
17	ONOFRE LOARTE, Luciana Sofia	✓			Acepta consuelo de sus amigas cuando pelea con su compañero
18	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Se pone triste cuando sus amigas se alejan de ella y pide contención emocional de la maestra.
19	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Discutió con su amiga y busca apoyo emocional de la maestra cuando lo pasó con su amigo.
20	PEÑA HUERTA, Gioriana Damaris Kataleya.	✓			Se acerca diciendo pueden ayudarme a pasar por favor.
21	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Busca consuelo de sus amigas cuando sintió miedo
22	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Busca la mirada de la maestra como forma de contención
23	SIMBRON FABIAN, Zoe Romina	✓			Dice que sintió miedo porque con se cayó y le contó a su amiga pidiendo contención
24	SOLIS PINCHI, Daleska Guadalupe	✓			Busca un gesto de su amiga como forma de contención
25	VASQUEZ RENGIFO, Tais Daniela	✓			Dice que tiene miedo al pasar por el rescate y pide a su amiga que la acompañe.
26	VILLANUEVA MAYLLE, Quetzaly Brianna	✓			Se tropezó se sintió triste busca un mirada de apoyo que ella pueda que ir y continuo.
27	VILLAR HUANCA, Angely Lucero	✓			Busca a su compañera como apoyo emocional.

## ACTIVIDAD N° 17 – SOY UN ARTISTA

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Representa sus emociones en una actividad gráfico plástico.	Guía de observación.

Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
Iniciamos la actividad presentando a los estudiantes un video de una canción: <b>“SOY UN ARTISTA”</b>	Cuento “SOY UN ARTISTA”	<b>10 min.</b>
<p><b>Motivación:</b> después de escuchar el cuento realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué le paso al niño del cuento?, ¿Qué cosas hizo?, ¿Qué le decía su mamá?, escuchamos sus respuestas y comentamos, ¿Qué creen le dijo su mamá al ver la última obra de arte que le hizo?, a ustedes qué les dirían sus mami, ¿Cómo se sentirían si fuesen como el niño del cuento?, les preguntamos si quisieran ser unos artistas y crear una obra de arte para poder presentarlo en casita.</p> <p><b>Preparación:</b> nunciamos la actividad: <b>SOY UN ARTISTA</b>, pondremos algunos acuerdos con los estudiantes para trabajar durante la actividad, como por ejemplo compartir los materiales y dos más que los estudiantes mencionarán. Todos representaremos el rol de los artistas o pintores y dibujaran de manera libre la emoción que sienten cuando pasan lo mismo que el niño del cuento.</p> <p><b>Representación:</b> iniciaremos con la representación, trabajaremos con los</p>	Hojas bond, temperas de colores, pinceles, hisopos, algodón, etc.).	<b>35 min.</b>

<p>materiales que escojan cada uno y al finalizar nos presentaran su obra de arte y nos mencionaran que emoción es la que sintieron.</p> <p><b>Debate:</b> les pediremos que al finalizar nos sentemos en asamblea y nos compartan sus experiencias y reflexionaremos de como mediante las actividades de pintura podemos plasmar nuestras emociones y estas nos ayudan a autorregular estas.</p>		
<p>Les pediremos que ubiquen en las vasijas el circulo del color con la emoción que sintieron durante la actividad.</p>		<p><b>5 min</b></p>

## Descripción del juego

**OBJETIVO DEL JUEGO DE ROLES:** Representación de los estudiantes como artistas.

**MATERIALES:** temperas, colores, crayolas, hojas, etc. cuento **SOY UN ARTISTA**

**Autora:** Marta Altés

**DESARROLLO:**

Se les entregaran los materiales para que pueda pintar, tempera, colores ellos pueden usar los materiales que quieran para trabajar y poder representar alguna situación que les genere alguna emoción, podría ser alegría cuando les regalan algún juguete, tristeza cuando se quedan solos, etc.

Al finalizar lo presentaran a sus compañeros y nos contarán acerca de su creación como artista.



## GUÍA DE OBSERVACIÓN

Representa sus emociones en una actividad gráfico plástica.					
N°	Nombres y apellidos	1	2	3	Descripción
1	ARRATEA LEON, Miley Catalina	✓			
2	ASCA AVALOS, Alice Ghia	✓			Dibuja a su familia y dice, estoy feliz porque salieron al parque con sus amigos.
3	BUSTAMANTE ROBLES, Maximo Alejandro	✓			
4	CANTALICIO TOLENTINO, Elif Brunela	✓			Dibuja a Mario Gross dice que era su día alegre.
5	CUADROS IRRIBARREN, Ethan Aviut	✓			Dibuja a su familia en el año dieciocho da alegría.
6	DIONICIO GOMEZ, Zahyra Astryd	✓			
7	DOCTO BARRIOS, Dayana Itzel	✓			
8	ENCARNACION PAUCAR, Brihanna Alisson	✓			Dibuja comiendo en helados diciendo que así se siente feliz.
9	EVANGELISTA MENDOZA, Mathius Sebastian		✓		
10	GARCIA AMBICHO, Geanfranco Kahil	✓			
11	GIRON CLEMENTE, Yuliani Jhaziri	✓			
12	GONZALES HUAMAN, Liam Fernando	✓			
13	HUAMAN CAMPOS, Mathias Alexander	✓			Pelota que está triste porque su mamá me le compró uno que gusta.
14	MAGINO CASTAÑEDA, Thiago Alexander.	✓			
15	MALPARTIDA ARIZA, Sophie Ariadna	✓			
16	MARTEL ABUNDO, Alejandro Stewart	✓			
17	ONOFRE LOARTE, Luciana Sofia	✓			
18	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			
19	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			
20	PEÑA HUERTA, Gioriana Damaris Katalaya.	✓			Dibuja a su familia con corazones diciendo que está feliz.
21	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			
22	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			
23	SIMBRON FABIAN, Zoe Romina	✓			
24	SOLIS PINCHI, Daleska Guadalupe	✓			
25	VASQUEZ RENGIFO, Tais Daniela	✓			
26	VILLANUEVA MAYLLE, Quetzaly Brianna	✓			
27	VILLAR HUANCA, Angely Lucero	✓			

## ACTIVIDAD N° 18– PIRATAS DEL JARDÍN.

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación	
Reconoce su error y se disculpa en un conflicto.	Guía de observación.	
Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
Iniciamos la actividad presentando a los estudiantes un video de una canción: <b>“Somos piratas”</b>	Canción, tv.	<b>10 min.</b>
<p><b>Motivación:</b> después de escuchar la canción les preguntamos: ¿A quiénes vimos en el video?, ¿Qué hacen los piratas?, ¿Les gustaría jugar a ser piratas?</p> <p><b>Preparación:</b> nunciamos la actividad: <b>PIRATAS DEL JARDÍN.</b></p> <p><b>Representación:</b> Les preguntamos que necesitamos para ser piratas, vamos apuntando en la pizarra lo que nos menciones, les preguntamos que podemos usar del aula para poder simular algunos de los implementos de los piratas, de una caja sorpresa sacamos mapas por grupos irán en busca del tesoro siguiendo el mapa de pirata, durante la actividad recordamos que deben trabajar en equipo, compartir el mapa no pelear, propondremos algunos acuerdos como por ejemplo disculparnos si nos equivocamos</p> <p><b>Debate:</b> al finalizar nos sentaremos en asamblea y reflexionaremos de las emociones que sentimos y como es importante regular nuestras emociones</p>	Banderines de pitaras, gorros de piratas, garfio de papel, mapas del tesoro, cajas, etc.	<b>35 min.</b>

y reconocer nuestro error cuando nos equivocamos y pedir disculpas.		
Les pediremos que ubiquen en las vasijas el círculo del color con la emoción que sintieron durante la actividad.		<b>5 min</b>

## Descripción del juego

**OBJETIVO DEL JUEGO DE ROLES:** Representación de estudiantes como piratas.

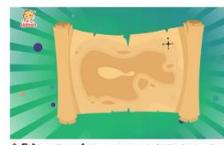
**MATERIALES:** gorros de cartulina, mapas del tesoro, monedas de chocolate

**DESARROLLO:**

Se dejarán por todo el jardín pistas que les permita a los estudiantes encontrar el tesoro.

Por grupos iremos a buscar el tesoro, los integrantes de cada grupo compartirán el mapa y seguirán las pistas que se han dejado por todo el jardín, el grupo que encuentre el tesoro lo compartirá con todos los grupos.

Para cada momento en que se encuentre alguna pista, compartirá el mapa si hay actitudes de los estudiantes de no compartir los mapas reflexionaremos de sus actitudes y pedirán disculpas por hacerles sentir mal a otros compañeros.



## GUÍA DE OBSERVACIÓN

Criterio de evaluación		Reconoce su error y se disculpa en un conflicto.			
N°	Nombres y apellidos	1	2	3	Descripción
1	ARRATEA LEON, Miley Catalina	✓			Empuja al compañero a su compañera y le dice que se sentía.
2	ASCA AVALOS, Alice Ghia	✓			Se disculpa sin que se lo pidan.
3	BUSTAMANTE ROBLES, Maximo Alejandro	✓			Se tropieza con un compañero y dijo: Perdón no fue mi intención.
4	CANTALICIO TOLENTINO, Elif Brunela	✓			Disculparon por el mapa con su amiga y se disculpa.
5	CUADROS IRRIBARREN, Ethan Aviut	✓			Usa frases como lo siento cuando se equivoca durante el desarrollo de la actividad.
6	DIONICIO GOMEZ, Zahyra Astryd	✓			Reconoce su error y pide disculpas sin ser obligado.
7	DOCTO BARRIOS, Dayana Itzel	✓			Promete al grupo de casualidad de su amiga se disculpa y le ayuda a arreglarlo.
8	ENCARNACION PAUCAR, Brihanna Alisson	✓			Su equipo perdió el turno por no seguir con los acuerdos se disculpa con su amiga.
9	EVANGELISTA MENDOZA, Mathius Sebastian	✓			Se disculpa de manera tímida.
10	GARCIA AMBICHO, Geanfranco Kahil	✓			Al romper el café de casualidad dice ups lo rompí estaba muy feliz lo siento miss.
11	GIRON CLEMENTE, Yuliani Jhatziri	✓			Le quita el mapa a su compañera y le reclama, ella después se disculpa y le devuelve.
12	GONZALES HUAMAN, Liam Fernando	✓			Dice lo siento fue mi culpa a su amiga.
13	HUAMAN CAMPOS, Mathias Alexander	✓			Se adelanta en la búsqueda del tesoro pero regresa y le dice a su compañera que tu turno lo siento.
14	MAGINO CASTAÑEDA, Thiago Alexander.	✓			Empuja su queja al pasar, cuando y al ver el mapa del compañero, le dice lo siento.
15	MALPARTIDA ARIZA, Sophie Ariadna	✓			Dice lo siento no fue mi intención para disculpas.
16	MARTEL ABUNDO, Alejandro Stewart	✓			Devuelve el café del tesoro a su amiga cuando perdese pedaleo turnos para jugar.
17	ONOFRE LOARTE, Luciana Sofia	✓			Después de una discusión le dice se disculpa con su amiga.
18	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Se detiene y regresa a disculparse con su grupo de amigos de búsqueda del tesoro.
19	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Evita pelear y le dice ya lo siento a su amiga.
20	PEÑA HUERTA, Gioriana Damaris Kataleya.	✓			Se enoja y empuja a sus compañeros por el tesoro y luego se disculpa con los demás.
21	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Le dice a su amiga lo siento, vamos juntas a buscar el tesoro.
22	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Le dice no que se ponga triste a su amiga y le pide disculpas.
23	SIMBRON FABIAN, Zoe Romina	✓			Usa el abrazo para disculparse.
24	SOLIS PINCHI, Daleska Guadalupe	✓			Mira a su amiga para disculparse cuando se disculpa al tomarle el color.
25	VASQUEZ RENGIFO, Tais Daniela	✓			Usa palabras como lo siento o disculpa.
26	VILLANUEVA MAYLLE, Quetzaly Brianna	✓			Reacciona efusivamente al encontrar el tesoro molestando a sus compañeros y se disculpa.
27	VILLAR HUANCA, Angely Lucero	✓			Le dice: ya lo siento a su compañero porque le lanzó el borrador.

## ACTIVIDAD N° 19 – CONSTRUCTORES A LA OBRA.

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Utiliza algunos objetos que le generan calma (manta, peluche, botella de calma, etc.)	Guía de observación.

Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
Iniciamos la actividad presentando a los estudiantes un video de una canción: <b>¡El constructor!</b>	Canción, tv.	<b>10 min.</b>
<p><b>Motivación:</b> después de escuchar la canción realizamos las siguientes preguntas: ¿De qué trataba la canción?, ¿Qué construyeron?, ¿Cuáles eran los pasos?, ¿En nuestra casa como nos sentimos?; guiamos a los estudiantes para poder construir nuestra casita de la calma en el aula.</p> <p><b>Preparación:</b> Anunciamos la actividad, CONSTRUCTORES A LA OBRA, proponemos algunos acuerdos, compartir los materiales, respetar el trabajo de mis compañeros, todos tendrán el rol de ser constructores. Presentamos a los estudiantes una bolsa con materiales sorpresa (cartón, pinturas, plumones, cinta, tijeras, etc.). Les preguntamos: ¿Qué creen que podemos hacer con estos materiales?, ¿Cómo nos</p>	Cartón, cinta, hojas, pegamento, colores, plumones, etc.	<b>35 min.</b>

<p>podría servir para la construcción de nuestra casa?, escuchamos sus respuestas, Por grupos nos dividiremos los trabajos, haremos un sorteo con cuatro papeles para que un grupo pinte la casa, otro decore con dibujos, otro ayude con la construcción, y realicen la puerta y ventanas.</p> <p><b>Representación:</b> iniciaremos con la representación recordamos que esta casita nos servirá para que cuando estemos enojados podamos pensar, respirar y calmar alguna emoción que no podamos controlar</p> <p><b>Debate:</b> Al finalizar reflexionamos acerca de la actividad y de los beneficios de tener estos objetos ya que nos ayudaran a autorregularnos.</p>		
<p>Al finalizar reflexionamos acerca de la actividad realizada y les pediremos que ubiquen en las vasijas el circulo del color con la emoción que sintieron durante la actividad.</p>	<p>Vasijas, papeles de colores.</p>	<p><b>5 min</b></p>

## Descripción del juego

**OBJETIVO DEL JUEGO DE ROLES:** Representación de los estudiantes como vendedores de mercado.

**MATERIALES:** CAJAS DE CARTÓN, PINTURA, CINTAS, ETC,

**DESARROLLO:**

Luego de observar el video, se les entregaran los materiales que usaremos, habrá diversos grupos para poder construir nuestra casa de la calma.

Algunos estudiantes realizaran dibujos para decorar la casa, otros elaborar botellas de la calma, algunos libros, cojines, y elementos que les ayude a mantener la calma en diversas situaciones de diversas emociones que no puedan controlar.



*Juego creado por la investigadora.*

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

Objetos que le generan calma (manta, peluche, botella de calma, etc.)					
N°	Nombres y apellidos	1	2	3	Descripción
1	ARRATEA LEON, Miley Catalina	✓			Usa espontáneamente su peluche de la calma al mismo momento o justo durante la actividad.
2	ASCA AVALOS, Alice Ghia	✓			Mantiene contacto visual con su botella para calmarse.
3	BUSTAMANTE ROBLES, Maximo Alejandro	✓			Prepara su lugar con almohadas, pedia manta para que mencionó los hace sentir tranquilos.
4	CANTALICIO TOLENTINO, Elib Brunela	✓			Se dirige a su espacio de calma en necesidad de que le indiquen.
5	CUADROS IRRIBARREN, Ethan Aviut	✓			Se senta dentro de la cante después que se muestra con su compañero.
6	DIONICIO GOMEZ, Zahyra Astryd	✓			Mantiene contacto visual con su peluche para que se calme.
7	DOCTO BARRIOS, Dayana Itzel		✓		Acepto incorporar objetos propuestos, aunque en verbosidad claramente en sus conductas.
8	ENCARNACION PAUCAR, Brihanna Alisson	✓			Durante la culminación de la construcción en compañía de quinto un peluche se abra y otro con cante.
9	EVANGELISTA MENDOZA, Mathius Sebastian	✓			Pega un dibujo de un mono doblado a un lado de un oso para que lo pueda abrazar cuando se siente.
10	GARCIA AMBICHO, Geanfranco Kahil	✓			Dice: aquí está la almohada para que me abra y me calma.
11	GIRON CLEMENTE, Yuliani Jhatziri	✓			Se reincorpora a la actividad después de que calma.
12	GONZALES HUAMAN, Liam Fernando	✓			Explora su botella de la calma por curiosa y de calma.
13	HUAMAN CAMPOS, Mathias Alexander	✓	✓		Escoge una manta suave y la lleva dentro al momento de calma en que nada le supera nada.
14	MAGINO CASTAÑEDA, Thiago Alexander.	✓			Explica por qué un objeto lo hace sentir tranquilo cuando su botella de la calma.
15	MALPARTIDA ARIZA, Sophie Ariadna	✓			Usa su botella para calmarse.
16	MARTEL ABUNDO, Alejandro Stewart	✓			Tomo un libro y lo puse dentro de la cante para que pueda leer cuando está molesto porque le está molesto.
17	ONOFRE LOARTE, Luciana Sofia	✓			Abrir su almohada en peluche cuando está molesto con su amigo.
18	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Elige de los colores los objetos calmados con los colores claros.
19	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra		✓		Se muestra receptivo pero necesita ayuda para identificar algunos objetos.
20	PEÑA HUERTA, Gioriana Damaris Katalaya.	✓			Mientras abra la cante dice: voy a ponerle esto porque me hace sentir bien y lo coloco a un lado.
21	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Se dirige a su espacio de la calma cuando está molesto.
22	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Cuando su mamá le da la cante cuando se le pregunta si le gustaría algo más.
23	SIMBRON FABIAN, Zoe Romina	✓			Dibujó un sol sonriente y dijo: lo pongo aquí porque me hace sentir bien cuando estoy triste.
24	SOLIS PINCHI, Daleska Guadalupe	✓			Mantiene contacto visual con el objeto de calma.
25	VASQUEZ RENGIFO, Tais Daniela	✓			De cuando la botella se mueve me cuando me siento tranquilo.
26	VILLANUEVA MAYLLE, Quetzaly Brianna	✓			Usó su sombrero cuando de la calma para sentirse cómoda y se calma.
27	VILLAR HUANCA, Angely Lucero	✓			Usa su botella para calmarse.

## ACTIVIDAD N° 20 – CINEKIDS

Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Dialoga de manera calmada para resolver los conflictos en diversas situaciones	Guía de observación.

Estrategias metodológicas	Recursos y materiales	Tiempo
Iniciamos la actividad presentando a los estudiantes imágenes de películas y les preguntamos.	Imágenes	<b>10 min.</b>
<p><b>Motivación:</b> ¿Qué observan en estas imágenes? ¿han visto estas películas?, ¿Cuándo queremos ver una película a qué lugar vamos?, escuchamos sus respuestas y comentamos. Les preguntamos si les gustaría jugar al cine.</p> <p><b>Preparación:</b> Anunciamos la actividad: <b>CINEKIDS, proponemos</b> algunos acuerdos, Les preguntamos qué hay en un cine, escuchamos sus respuestas y apuntamos en la pizarra, ya que se hayan definido lo q se necesita, escogemos los roles que vamos a representar, por grupo se les darán algunos materiales y ellos lo complementarán con materiales que tienen en el aula.</p> <p><b>Representación:</b> Una vez todos ubicados iniciamos con la actividad los estudiantes que son los espectadores ingresaran al cine y observaremos una película corta animada, guiando a los estudiantes a que dialoguen de</p>	Tv, cortometraje, afiches, cajas de canchita, dinero de cartón, etc.	<b>35 min.</b>

<p>manera calmada para resolver los conflictos con los que se enfrenta durante la actividad.</p> <p><b>Debate:</b> al finalizar nos sentaremos en asamblea y reflexionaremos de todas las emociones que hemos sentido en esta actividad, y lo importante que es regular nuestras emociones y el dialogo de manera tranquila para poder jugar de manera pacífica con nuestros compañeros.</p>		
<p>Al finalizar les pediremos que se sienten en asamblea y verificaremos las vasijas y todas las emociones que hemos sentido durante todas las actividades desarrolladas y de la importancia de autorregularlas.</p>		<p><b>10 min</b></p>



## GUÍA DE OBSERVACIÓN

Criterio de evaluación		Dialoga de manera calmada para resolver los conflictos en diversas situaciones.			
N°	Nombres y apellidos	1	2	3	Descripción
1	ARRATEA LEON, Miley Catalina	✓			Escucha con atención a mi compañero antes de responder en desacuerdo
2	ASCA AVALOS, Alice Ghia	✓			Se esfuerza por hablar en lugar de gritar
3	BUSTAMANTE ROBLES, Maximo Alejandro	✓			Durante una discusión con las entradas de juego creo que no estábamos jugando bien.
4	CANTALICIO TOLENTINO, Eilif Brunela	✓			Acompaña las comunicaciones verbales con gestos amables con sonrisa.
5	CUADROS IRRIBARREN, Ethan Aviut	✓			Propone una discusión y respaldó palabras de desprecio.
6	DIONICIO GOMEZ, Zahyra Astryd	✓			Usa frases como ¿no importa convertirse en carcelita?
7	DOCTO BARRIOS, Dayana Itzel	✓			Se anticipa a posibles conflictos proponiendo reglas de juego.
8	ENCARNACION PAUCAR, Brihanna Alisson	✓			Pidió a los compañeros que no lo empuje por favor se peje su turno
9	EVANGELISTA MENDOZA, Mathius Sebastian	✓			Busca un adulto para mediar en conflicto entre sus compañeros.
10	GARCIA AMBICHO, Geanfranco Kahil	✓			Se mantiene en calma cuando otros no están de acuerdo con él
11	GIRON CLEMENTE, Yuliani Jhatziri	✓			Hace pausas al hablar cuando está molesto
12	GONZALES HUAMAN, Liam Fernando	✓			Acepta las reglas después de explicarlas.
13	HUAMAN CAMPOS, Mathias Alexander	✓			Cuando en un momento su turno se le fue para comprar tickets, le dijo que era su turno y <span style="font-size: small;">deben tener turno</span>
14	MAGINO CASTAÑEDA, Thiago Alexander.		✓		Intentó resolver una discusión sobre los acuerdos pero terminó diciendo que explicaba
15	MALPARTIDA ARIZA, Sophie Ariadna	✓			Puede caer al diálogo cuando hay un conflicto durante el juego
16	MARTEL ABUNDO, Alejandro Stewart		✓		Campo a recordar la vez en la discusión por los acuerdos pero nunca hablar con calma durante
17	ONOFRE LOARTE, Luciana Sofia	✓			Aunque le cuesta un poco explicar lo hace para no discutir en sus compañeros y comienza con el juego
18	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique		✓		Cuando en un momento se le fue el turno al no obtenerlo pero acepta esperar tras explicarle
19	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Al discutir por quién repartía la comida dijo: yo le doy a uno y tú a otro ¿está bien?
20	PEÑA HUERTA, Gioriana Damaris Kataleya.	✓			Cede en parte de su idea para encontrar una solución para que todos jueguen.
21	POMA GUARDIAN, Marcos Enrique	✓			Propone soluciones a turnos ahora y yo después
22	REYNOSO CARDENAS, Khalessi Almendra	✓			Propone solución diciendo lo hacemos juntos?
23	SIMBRON FABIAN, Zoe Romina	✓			Mantiene contacto visual y tono de voz sereno
24	SOLIS PINCHI, Daleska Guadalupe	✓			Usa frases de conciliación como, disculpa no fue mi intención
25	VASQUEZ RENGIFO, Tais Daniela		✓		Escucha a mi compañero antes de responder ante una discusión
26	VILLANUEVA MAYLLE, Quetzaly Brianna	✓			Mantiene contacto visual y tono de voz sereno durante diálogo.
27	VILLAR HUANCA, Angely Lucero	✓			Propone solucionar ante discusión con el vuelta de dos entradas.

## ANEXO 5

### FOTOGRAFÍAS DE APLICACIÓN

#### Fotografía 1

*Aplicación del post test al grupo experimental*



NOTA: Estudiantes de 5 años de la Institución educativa 002 “ VIRGEN DE GUADALUPE” [fotografía], por la investigadora.

#### Fotografía 2

*Aplicación del post test al grupo experimental*



NOTA: Estudiantes de 5 años de la Institución educativa 002 “ VIRGEN DE GUADALUPE” [fotografía], por la investigadora.

### Fotografía 3

#### Aplicación del post test al grupo experimental



NOTA: Estudiantes de 5 años de la Institución educativa 002 “ VIRGEN DE GUADALUPE” [fotografía], por la investigadora.

### Fotografía 4

#### Aplicación del post test al grupo experimental



NOTA: Estudiantes de 5 años de la Institución educativa 002 “ VIRGEN DE GUADALUPE” [fotografía], por la investigadora.

### Fotografía 5

*Aplicación del post test al grupo experimental*



NOTA: Estudiantes de 5 años de la Institución educativa 002 “VIRGEN DE GUADALUPE” [fotografía], por la investigadora.

### Fotografía 6

*Aplicación del post test al grupo experimental*



NOTA: Estudiantes de 5 años de la Institución educativa 002 “VIRGEN DE GUADALUPE” [fotografía], por la investigadora.

**ANEXO 6**  
**RESOLUCIONES**

**CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL PROYECTO**  
**DE TESIS**

La Directora de la Institución Educativa Inicial N° 002 "Virgen de Guadalupe de esta ciudad, hace constar que la alumna **SINCHE BRAVO, Nathaly Pricilla** alumna de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Huánuco "UDH", viene realizando la aplicación de su Proyecto de tesis titulado: **Juego de roles para el desarrollo de la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E.I. 002 "Virgen de Guadalupe" Huánuco 2023.**

Se expide la presente a petición de la interesada, para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 19 de julio del 2023.

  
Diana B. Mejía Achulla  
DIRECTORA (e)

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

**SOLICITO PERMISO PARA LA APLICACIÓN  
DE PROYECTO DE TESIS EN LAS AULAS  
DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA QUE USTED PRESIDE  
ACERTADAMENTE**

Dra.: IRIS CAMPOS DE LA CRUZ.

Directora de la Institución Educativa 002 "VIRGEN DE GUADALUPE"

Yo, **NATHALY PRICILLA SINCHE BRAVO** identificada con DNI N° 46498084, domiciliada en jr. Dos de Mayo N°1345, Provincia de Huánuco, Departamento de Huánuco, con el debido respeto me presento ante usted y expongo lo siguiente:

Que siendo requisito indispensable la aplicación del proyecto de tesis para la obtención de título profesional en la facultad de educación y estando en el noveno ciclo de la UDH (Universidad de Huánuco), solicito el permiso respectivo para poder aplicar proyecto de investigación el cual estoy desarrollando cuyo nombre es: "JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 002 VIRGEN DE GUADALUPE DE HUÁNUCO, 2023.". El instrumento para el recojo de datos será una guía de observación, por ello se le pide el permiso para incluir algunas fotos de los estudiantes para adjuntar a las evidencias; fotos que serán de uso exclusivo para el desarrollo de esta investigación, dicha aplicación de proyecto de tesis se realizará desde 03 de junio al 21 de julio del presente año.

**POR LO EXPUESTO:**

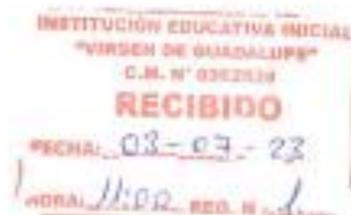
Ruego y le agradezco a Ud. señora directora de antemano por acceder a mi solicitud por ser de bien para el desarrollo de la educación y así poder llevar a cabo dicho proyecto en su prestigiosa institución educativa.

Huánuco, 03 de junio del 2023



Nathaly Pricilla Sinche Bravo

DNI N° 46498084



**RESOLUCION N° 0110-2025-D-FCEyH-UDH**  
**Huánuco, 15 de mayo del 2025**

Visto, el informe N° 012 FCEyH-UDH-2025 del Dr. Joel Guido Aguirre Palacín, el Informe N° 056-2024/AGBO.DOC. UDH-HCD de la Mg. Ana Gabriela Boyanovich Ordoñez, Informe N° 008-2024-MTHR-UDH de la Mg. Mg. María Teresa Hurtado Reyes, miembros del jurado dictaminador de tesis quienes dan conformidad al levantamiento de observaciones y opinan por la procedencia de la respectiva sustentación; y el Exp. N° 543832-0000001752 de fecha 13.05.25, de la bachiller Nathaly Pricilla SINCHE BRAVO, quien solicita se programe la fecha, hora y lugar de sustentación;

**CONSIDERANDO:**

Que, es necesario proponer el jurado calificador, quedando este conformado de la siguiente manera:

Presidente : Dr. Joel Guido Aguirre Palacín  
Secretaría : Mg. Ana Gabriela Boyanovich Ordoñez  
Vocal : Mg. María Teresa Hurtado Reyes  
Suplente : Dra. Laddy Dayna Pumaysuri de la Torre

Que, mediante Resolución N° 0311-2024-D-FCEyH-UDH de fecha 12 de noviembre del 2024 se designa como miembros del Jurado Dictaminador a los docentes Dr. Joel Guido Aguirre Palacín, Mg. Ana Gabriela Boyanovich Ordoñez y, Mg. María Teresa Hurtado Reyes, luego de dar dictamen y dar la conformidad al borrador de tesis titulada "JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. 002 HUÁNUCO, 2023" de la bachiller Nathaly Pricilla SINCHE BRAVO, bajo el asesoramiento del Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan;

Que, con Resolución N° 0047-2025-D-FCEyH-UDH de fecha 11 de abril del 2025, se declara apta a la alumna para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria, por la Modalidad de Sustentación de Tesis;

Que, mediante Resolución N° 441-2017-R-CU-UDH del 10 de febrero de 2017, se aprueba el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco y en cumplimiento al Art. N° 41 del Reglamento mencionado es necesario fijar el día hora y lugar de sustentación de la referida tesis; y

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 552-2023-P-CD-UDH del 16 de agosto del 2023;

**SE RESUELVE:**

Primero: **CONFORMAR** el Jurado Calificador de la tesis titulada "JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. 002 HUÁNUCO, 2023" de la bachiller Nathaly Pricilla SINCHE BRAVO, conformado por los siguientes docentes:

Presidente : Dr. Joel Guido Aguirre Palacín  
Secretaría : Mg. Ana Gabriela Boyanovich Ordoñez  
Vocal : Mg. María Teresa Hurtado Reyes  
Suplente : Dra. Laddy Dayna Pumaysuri de la Torre

Segundo: **FIJAR** como fecha de sustentación de la tesis de la Bachiller, para el día martes 20 de mayo del 2025 a horas 3:00 p.m. en el Auditorio "Ermanno Artale Ciancio" de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Huánuco-La Esperanza.

Regístrese, comuníquese y archívese,



**Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay**  
**DECANA (E)**

PPG/ trpf

Distribución: Fac Ci Educ y Hum, EAP Educación, Exp. De matrícula, Interesado (a), Jurado (3), Archivo.



RESOLUCION N° 0065-2023-D-FCEyH-UDH  
Huánuco, 05 de julio del 2023

Visto, el expediente N° 421039-0000004279 la alumna Nathaly Pricilla SINCHE BRAVO, quien solicita la aprobación del Proyecto de Tesis intitulado "JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. 002 HUÁNUCO, 2023".

**CONSIDERANDO:**

Que, mediante Resolución N° 441-2017-R-CU-UDH del 10 de febrero de 2017, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, en el Plan de estudios de la carrera Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco se considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación cuyo requisito para su aprobación requiere del nombramiento de un asesor metodológico para formular el mencionado Proyecto de Tesis;

Que, la alumna Nathaly Pricilla SINCHE BRAVO presenta el Proyecto de "JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. 002 HUÁNUCO, 2023" y con Informe N° 037-FCEyH-UDH-2023 del docente Dr. Joel Guido Aguirre Palacin; Informe N° 011-2023/AGBO.DOC.UDH-HCO del Mg. Ana Gabriela Boyanovich Ordoñez y Informe N° 001-MTHR-UDH-2022 de la Mg. María Teresa Hurtado Reyes, recomiendan la aprobación del mencionado Proyecto de Tesis;

Que, siendo política de la Escuela Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria impulsar la investigación científica y la proyección social; y

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 005-2022-R-AU-UDH del 28 de diciembre del 2022;

**SE RESUELVE:**

Artículo único: APROBAR el Proyecto "JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. 002 HUÁNUCO, 2023" correspondiente a la alumna de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Nathaly Pricilla SINCHE BRAVO, debiendo de inscribirse en el libro de registro correspondiente.

Regístrese, comuníquese y archívese,



  
Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay  
DECANA (E)

PPG/smpf

Distribución: Fac Cs Educ y Hum P.A.P Educación Básica. Interesado. exp. Archivo.

**RESOLUCION N° 0047-2025-D-FCEyH-UDH****Huánuco, 11 de abril del 2025**

Visto el expediente N° 534092-0000001209 presentado por la Bachiller Nathaly Pricilla SINCHE BRAVO, quien solicita ser declarada apta para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria por la modalidad de Sustentación de Tesis;

**CONSIDERANDO:**

Que, para la obtención del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Básica: Inicial y Primaria, es necesario ser declarado expedito;

Que, la Bachiller Nathaly Pricilla SINCHE BRAVO, ha presentado copia del grado de bachiller, Un ejemplar de la Tesis en formato Word, constancia de habilitación para el trámite de Título Profesional, Declaración Jurada de no tener antecedentes penales, recibo de derecho de pago por concepto de Título Profesional, y copia del DNI;

Que, habiendo cumplido con los requisitos señalados en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco; y

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 352-2023-P-CD-UDH del 16 de agosto del 2023;

**SE RESUELVE:**

Artículo único: **DECLARAR APTA** la Bachiller en Ciencias de la Educación Nathaly Pricilla SINCHE BRAVO, para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria por la modalidad de Sustentación de Tesis, y haber cumplido con presentar los requisitos señalados en el segundo considerando de la presente Resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese,

  
Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay  
DECANA (E)

---

**RESOLUCION N° 0047-2023-D-FCEyH-UDH**  
**Huánuco, 08 de junio del 2023**

Visto, el expediente N° 415782-0000004073 presentado por la alumna Nathaly Pricilla SINCHE BRAVO, quien solicita Asesor Metodológico de tesis.

**CONSIDERACIÓN:**

Que, mediante Resolución N° 441-2017-R-CU-UDH del 10 de febrero de 2017, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, los mecanismos de la tesis se encuentran estipulados en el Título V, del indicado Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, el Plan de estudios de la carrera Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria de la Universidad de Huánuco aprobado por Resolución N° 280-2015-R-CU-UDH del 16 de marzo del 2015 se considera en el VIII semestre la asignatura de Seminario Taller de Investigación I;

Que, siendo política del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria, impulsar la investigación científica y la proyección social;

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 005-2022-R-AU-UDH del 28 de diciembre del 2022;

**SE RESUELVE:**

Artículo único: DESIGNAR al Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan como Asesor Metodológico de Tesis de la alumna Nathaly Pricilla SINCHE BRAVO, del Programa Académico Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria.

Regístrese, comuníquese y archívese,



Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay  
DECANA (E)

## RESOLUCION N° 0311-2024-D-FCEyH-UDH

Huánuco, 12 de noviembre del 2024

Visto, el expediente N° 490324-0000003764 de la bachiller Nathaly Pricilla SINCHE BRAVO, quien solicita revisión del informe y designación de docentes dictaminadores de Tesis, para su revisión y sustentación correspondiente;

### CONSIDERANDO:

Que, con expediente N° 490324-0000003764 de la bachiller Nathaly Pricilla SINCHE BRAVO, solicita revisión de la Tesis titulada "JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. 002 HUÁNUCO, 2023" y la correspondiente sustentación;

Que, mediante Resolución N° 441-2017-R-CU-UDH del 10 de febrero de 2017, se aprobó el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, los mecanismos de la tesis se encuentran estipulados en el Título II, del indicado Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco;

Que, mediante Resolución N° 0065-2023-D-FCEyH-UDH de fecha 05 de julio del 2023 se aprueba la ejecución del Proyecto de tesis del Bachiller en Ciencias de la Educación y con Resolución N° 0047-2023-D-FCEyH-UDH de fecha 08 de junio del 2023 se nombra como Asesor metodológico de Tesis al Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan;

Estando a lo expuesto y en uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, normadas en el Art. 47º Inc c) del Estatuto y Resolución N° 552-2023-P-CD-UDH del 16 de agosto del 2023;

### SE RESUELVE:

Artículo Primero: DESIGNAR como docentes dictaminadores de la tesis titulada "JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. 002 HUÁNUCO, 2023" De la Bachiller en Ciencias de la Educación Nathaly Pricilla SINCHE BRAVO los docentes:

- Dr. Joel Guido Aguirre Palacín
- Mg. Ana Gabriela Boyanovich Ordoñez
- Mg. María Teresa Hurtado Reyes

Artículo segundo: FIJAR un plazo de 07 días calendario a partir de la fecha para emitir el dictamen respectivo por escrito acerca de la aceptación del trabajo, por parte de los docentes dictaminadores nombrados en el artículo precedente.

Regístrese, comuníquese y archívese,



Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay  
DECANA (E)

## ANEXO 7

### FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

**Título de la Investigación: JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. 002 HUÁNUCO, 2023.**

#### **DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR**

Apellidos y Nombres: Iris Campos De la Cruz.

Cargo o Institución donde labora: DIRECTORA.

Nombre del Instrumento de Evaluación: Guía de observación.

Teléfono: 976150625

Lugar y fecha: Huánuco, 10/02/2023

Autor del Instrumento: Sinche Bravo, Nathaly.

#### **I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:**

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	

Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teóricos científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

Huánuco, 10 de febrero del 2023

Firma del experto:



DNI: 22486228

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

**Título de la Investigación: JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. 002 HUÁNUCO, 2023.12121211**

### DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres: Soledad Bermúdez Rivera.

Cargo o Institución donde labora: DOCENTE DE NIVEL INICIAL.

Nombre del Instrumento de Evaluación: Guía de observación.

Teléfono: 957581931

Lugar y fecha: Huánuco, 10/02/2023

Autor del Instrumento: Sinche Bravo, Nathaly.

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	

Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teóricos científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

Huánuco, 10 de febrero del 2023

Firma del experto:  .....

DNI: 22500210

Soledad Bermúdez Rivera  
PROF. DE AHA



FICHA N° 1 DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la Investigación: "Juego de roles para el desarrollo de la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E.I. 492 "URBAN DE BUNAYRE" S.C.A.S.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Candy Huayta O.  
Cargo o institución donde labora : Maestra de nivel inicial.  
Nombre del Instrumento de Evaluación : Guía de observación.  
Teléfono : 988 509592  
Lugar y fecha : Huánuco, 22 de Junio del 2023  
Autor del Instrumento : Nataly Pincha Bravo.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teóricos científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 22 de Junio de 2023

Firma del experto  
DNI

FICHA N° 1 DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION

Título de la investigación: Juego de roles con el desarrollo de la autorregulación de emociones en los niños de 5 años de la I.E.F. 602. J.A.S.

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Piela Pajudo Garay  
 Cargo o Institución donde labora : Docente de la UOM  
 Nombre de Instrumento de Evaluación : Guía de observación.  
 Teléfono : 96297464  
 Lugar y fecha : La Esperanza, 06 de junio 2023.  
 Autor del instrumento :

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

III. OPINIÓN GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 06 de junio de 2023

  
 Firma del experto  
 DNI 22327971

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Título de la Investigación: JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. 002 HUÁNUCO, 2023.

### DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Alfredo Heriberto Polino Chávez  
 Cargo o Institución donde labora : Docente de prácticas.  
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Guía de observación.  
 Teléfono : 962640451  
 Lugar y fecha : Huánuco, 20/06/2023  
 Autor del instrumento : Sinche Bravo, Nathaly.

### I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Cleardad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	*	
Objerividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	*	
Contextualizacide	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	*	
Organizacide	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	*	
Cobertura	Cubre todos los aspectos en cantidad y calidad	*	
Intencionalidad	Los instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	*	
Consistencide	Las dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	*	
Cohorencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	*	
Metodologide	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	*	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	*	

### II. OPINIÓN GENERAL DEL EXPERTO A CERCA DE LOS INSTRUMENTOS

### III. RECOMENDACIONES:

Huánuco, 20 de junio del 2023

Firma del experto:

DNI: .....

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Título de la Investigación: JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. 002 HUÁNUCO, 2023.

DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres :MG. MANUEL ELIAN GRANDES ANAPAN.  
 Cargo o Institución donde labora : DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO.  
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Guía de observación.  
 Teléfono : 962782212  
 Lugar y fecha : 31/05 /2023  
 Autor del Instrumento : Sinche Bravo, Nathaly.

L ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Exista coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

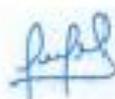
II. OPINIÓN GENERAL DEL EXPERTO A CERCA DE LOS INSTRUMENTOS

Adecuada.

RECOMENDACIONES:

Ninguna

Huánuco, 28 de enero del 2023



firma del experto:

DNI: 22486555

FICHA N° 1 DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Título de la Investigación: "Impacto de roles, roles al desarrollo de la auto-regulación de las emociones en los niños de 5 años de la I.E. N.º 2009, Huánuco, Perú"

I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : Dante Diana Tarrónia Díaz.  
Cargo o institución donde labora : Docente I.E.  
Nombre del Instrumento de Evaluación :  
Teléfono : 985100835  
Lugar y fecha : 12 de Julio.  
Autor del Instrumento : Guía de observación

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad.	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias.	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos.	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable.	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación.	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado.	✓	

III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

IV. RECOMENDACIONES

Huánuco, 12 de Julio de 2023

Firma del experto

DNI 43409177

**"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"**

**SOLICITO PERMISO PARA LA  
APLICACIÓN DE PROYECTO DE TESIS  
EN LAS AULAS DE 5 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA QUE USTED  
PRESIDE ACERTADAMENTE**

Dra.: IRIS CAMPOS DE LA CRUZ.

Directora de la Institución Educativa 002 "VIRGEN DE GUADALUPE"

Yo, **NATHALY PRICILLA SINCHE BRAVO** identificada con DNI N° 46498084, domiciliada en jr. Dos de Mayo N°1345, Provincia de Huánuco, Departamento de Huánuco, con el debido respeto me presento ante usted y expongo lo siguiente:

Que siendo requisito indispensable la aplicación del proyecto de tesis para la obtención del título profesional en la facultad de educación y estando en el noveno ciclo de la UDH (Universidad de Huánuco), solicito el permiso respectivo para poder aplicar proyecto de investigación el cual estoy desarrollando cuyo nombre es: **"JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 002 DE HUÁNUCO, 2023."** El instrumento para el recojo de datos será una guía de observación, por ello se le pide el permiso para incluir algunas fotos de los estudiantes para adjuntar a las evidencias; fotos que serán de uso exclusivo para el desarrollo de esta investigación, dicha aplicación de proyecto de tesis se realizará desde 03 de junio al 21 de julio del presente año.

**POR LO EXPUESTO:**

Ruego y le agradezco a Ud. señora directora de antemano por acceder a mi solicitud por ser de bien para el desarrollo de la educación y así poder llevar a cabo dicho proyecto en su prestigiosa institución educativa.



Nathaly Pricilla Sinche  
Bravo DNI N°  
46498084

Huánuco, 03 de junio del 2023