

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA  
ECONOMÍA PERUANA”**

**Ministerio de Educación**

**Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública  
“PIURA”**



**Estrategias Lúdicas y su Efecto en la Gestión de las  
Emociones en la Institución Educativa “Ann  
Goulden” Piura, 2023**

**Tesis Presentada Por:**

**ESPINOZA TÁVARA, Thelma Elizabeth**

**ID ORCID: 0009-0009-9838-2038**

**REMIGIO TÁVARA, Carmen Lizeth**

**ID ORCID: 0000-0002-9775-3556**

**Para la Obtención del Título Profesional de Licenciada en  
Educación Inicial  
Programa de Estudios Educación Inicial**

**ASESOR:**

**Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas**

**ID ORCID: 0000-0002-3316-121X**

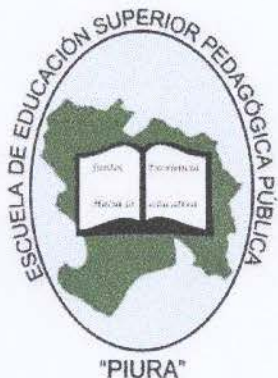
**Línea de Investigación  
Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes**

**PIURA – PERÚ**

**2025**

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA  
ECONOMÍA PERUANA”**

**Ministerio de Educación  
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “PIURA”**



**Estrategias Lúdicas y su Efecto en la Gestión de las  
Emociones en la Institución Educativa “Ann Goulden”  
Piura, 2023**

**Tesis Aprobada en Forma y Estilo por:**

**Miembro Presidente: Mg. Angela Martina Bruno Seminario**

**Miembro Secretario: Mg. María del Rosario García Cortegana**

**Miembro Vocal : Dr. José Eduardo Ayala Tandazo**

**PIURA – PERÚ  
2025**

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA  
ECONOMÍA PERUANA”**

**Ministerio de Educación  
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública  
“PIURA”**



**Estrategias Lúdicas y su Efecto en la Gestión de las  
Emociones en la Institución  
Educativa “Ann Goulden” Piura 2023**

**Las Suscritas Declaran que es Original en su Contenido y Forma:**

**Br. ESPINOZA TAVARA, Thelma Elizabeth.....**



**Br. REMIGIO TAVARA, Carmen Lizeth.....**



**PIURA – PERÚ  
2025**

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

## CERTIFICADO DE ÍNDICE DE SIMILITUD DE APLICACIÓN DEL TURNITIN

La Jefatura de Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" en atención al Art. 60 del Reglamento de Investigación e Innovación.

### Certifica:

Que, la TESIS con fines de Obtención del Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial presentado por el investigador: **ESPINOZA TAVARA THELMA ELIZABETH** y **REMIGIO TAVARA CARMEN LIZETH** del Programa de Profesionalización Docente, Programa de Estudios de Educación Inicial denominado: **ESTRATEGIAS LUDICAS Y SU EFECTO EN LA GESTIÓN DE LAS EMOCIONES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANN GOULDEN PIURA 2023-** Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud requerido lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación e Innovación y en la normativa para la presentación de trabajos académicos; pondera como Índice de Similitud

**17%**

Distrito veintiséis de octubre,

19 SET. 2025

Mg. AMBS/JUI  
Bam.



*"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"*

## AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

### 1. IDENTIDAD PERSONAL

Apellidos y Nombres REMIGIO TAVARA CARMEN LIZETH, identificada con DNI N° 77247382  
Correo electrónico [carmentavara.25@gmail.com](mailto:carmentavara.25@gmail.com) Código de alumno 77247382

ID ORCID: 0000-0002-9775-3556

### 2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS: Título de la TESIS

ESTRATEGIAS LUDICAS Y SU EFECTO EN LA GESTIÓN DE LAS EMOCIONES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "ANN GOULDEN" PIURA 2023.

Programa de Estudios  
EDUCACIÓN INICIAL

Autor (a) REMIGIO TAVARA CARMEN LIZETH

Asesor (a) Dr. MARIO LUCIANO SANDOVAL ROSAS

ID ORCID Asesor 0000-0002-3316-121X DNI N° 02610627

### 3. TIPO DE ACCESO

Acceso abierto\*

Acceso restringido\*\*

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

---

---

---

---

### 4. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el archivo Word y Archivo PDF que entrego a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico, es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN – (Metadato Obligatorio – Repositorio Institucional)

Línea de Investigación.

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Eje Temático

JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE Y GAMIFICACIÓN

Distrito Veintiséis de octubre,

19 SET. 2025

REMIGIO TAVARA CARMEN LIZETH

DNI N° 77247382



Mg. AMBS/JUI  
b.a.m.

*"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"*

## AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

### 6. IDENTIDAD PERSONAL

Apellidos y Nombres ESPINOZA TAVARA THELMA ELIZABETH, identificada con DNI N° 40659665 Correo electrónico maricielo819@hotmail.com Código de alumno 40659665 ID ORCID: 0009-0009-9838-2038

### 7. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS: Título de la TESIS

ESTRATEGIAS LUDICAS Y SU EFECTO EN LA GESTIÓN DE LAS EMOCIONES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANN GOULDEN PIURA 2023.

Programa de Estudios  
EDUCACIÓN INICIAL

Autor (a) ESPINOZA TAVARA THELMA ELIZABETH

Asesor (a) Dr. MARIO LUCIANO SANDOVAL ROSAS

ID ORCID Asesor 0000-0002-3316-121X DNI N° 02610627

### 8. TIPO DE ACCESO

Acceso abierto\*

Acceso restringido\*\*

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

---

---

---

---

### 9. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el archivo Word y Archivo PDF que entrego a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico, es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

10. LINEA DE INVESTIGACIÓN - (Metadato Obligatorio - Repositorio Institucional)

Línea de Investigación.

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Eje Temático

JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE Y GAMIFICACIÓN

Distrito Veintiséis de octubre, **19 SET. 2025**

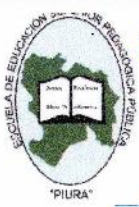


ESPINOZA TAVARA THELMA ELIZABETH

DNI N° 40659665



Mg. AMBS/JUI  
b.a.m.



**"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"**

**DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE  
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL  
REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL**

Yo, Br. ESPINOZA TAVARA THELMA ELIZABETH, identificada con DNI N° 40659665, como autor (a) de la TESIS titulada: **ESTRATEGIAS LUDICAS Y SU EFECTO EN LA GESTIÓN DE LAS EMOCIONES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "ANN GOULDEN" PIURA 2023** -Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes; egresado del Programa de Profesionalización Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial.

**DECLARO:**

Que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención de los Títulos Profesionales de Licenciada en Educación Inicial.

Distrito Veintiséis de octubre,

**19 SET. 2025**



**Br. ESPINOZA TAVARA THELMA ELIZABETH**  
**DNI. N° 40659665**

Mg. AMBS/JUI  
Bam.



**"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"**

**DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE  
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL  
REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL**

Yo, Br. REMIGIO TAVARA CARMEN LIZETH, identificada con DNI N° 77247382, como autor (a) de la TESIS titulada: ESTRATEGIAS LUDICAS Y SU EFECTO EN LA GESTIÓN DE LAS EMOCIONES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "ANN GOULDEN" PIURA 2023 -Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes; egresado del Programa de Profesionalización Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial.

**DECLARO:**

Que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención de los Títulos Profesionales de Licenciada en Educación Inicial.

Distrito Veintiséis de octubre,

**19 SET. 2025**



**Br. REMIGIO TAVARA CARMEN LIZETH**  
DNI. N° 77247382

Mg. AMBS/JUI  
Bam.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 - REVALIDACIÓN

**LICENCIAMIENTO** aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



*"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"*

## CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR (A)

Señor Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"  
Yo, Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas, identificada con DNI N° 02610627 como asesor de la TESIS titulada: **ESTRATEGIAS LUDICAS Y SU EFECTO EN LA GESTIÓN DE LAS EMOCIONES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANN GOULDEN PIURA 2023- Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes desarrollada por el investigador (a) THELMA ELIZABETH ESPINOZA TAVARA, identificada con DNI N° 40659665 Y CARMEN LIZETH REMIGIO TAVARA, identificada con DNI N° 77247382 egresados (a) del Programa de Profesionalización Docente- Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación de la EESPP "PIURA" para la presentación de trabajo con fines de Obtención de los Títulos Profesionales . Por tanto, autorizo la presentación de esta TESIS para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios**

Distrito Veintiséis de octubre,

**19 SET. 2025**

Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas  
DNI. N° 02610627

Mg. AMBS/JUI  
bam

### **Dedicatoria**

A Dios por guiarme en todo momento y darme la sabiduría. A mis padres, Edmundo Remigio Arguello y Cándida Távora Cruz, por su amor incondicional y sacrificio a lo largo de los años, A mi esposo Lucas, por su comprensión y aliento constante. y finalmente mi hijo Franco, que me motiva a seguir luchando por ser mejor cada día. A mis profesores y mentores, por su guía y sabios consejos.

*Carmen Lizeth*

A mis padres, Thelma y José por su apoyo y sacrificio. A mis hijos Katherine, Guadalupe y José por ser mi motivación. A mis hermanos por su aliento constante. A mi compañero de vida Carlos Augusto por creer siempre en mí.

*Thelma Elizabeth*

## **Agradecimiento**

Agradezco profundamente a Dios fuente de sabiduría, fortaleza y amor. A mis profesores quienes a lo largo de la carrera me brindaron herramientas, enseñanza y motivación que enriquecieron mi formación académica.

A mi familia, por su amor incondicional, por creer en mi incluso en los momentos de duda, y por brindarme el apoyo emocional y material necesario para alcanzar esta meta.

*Carmen Lizeth*

Le doy gracias a Dios por ser fuente de luz y sabiduría durante este tiempo de mi vida, le agradezco a mi madre por siempre estar presente en cada momento alentándome a seguir adelante y a mis hermanos por inspirarme. A la maestra Martina Bruno por enseñarnos con esmero.

*Thelma Elizabeth.*

## Índice de Contenido

	Pg
Carátula 1.....	i
Carátula 2.....	ii
Carátula 3.....	iii
Constancia del índice de similitud.....	iv
Formato de Autorización para la publicación en el repositorio.....	v
Constancia de originalidad y autenticidad.....	vii
Informe del asesor.....	viii
Dedicatoria.....	ix
Agradecimiento.....	x
Índice de Contenido.....	xi
Índice de tablas.....	xiii
Índice de figuras.....	xv
Resumen.....	xvi
Abstract.....	xvii
Introducción.....	18
Capítulo I.....	20
Planteamiento de la Investigación.....	20
1.1. Realidad Problemática.....	20
1.2. Formulación del Problema.....	22
1.3. Delimitación del Problema de Investigación.....	22
1.4. Objetivos.....	23
1.3.1. Objetivo General.....	23
1.3.2. Objetivos Específicos.....	23
1.5. Justificación de la Investigación.....	24
Capítulo II.....	27
Marco Teórico.....	27
2.1. Antecedentes de Estudios.....	27
2.2. Bases Teóricas.....	28
2.2.1. Estrategias Lúdicas.....	28
2.2.2. Gestión de las Emociones.....	33
2.3. Definiciones Operacionales.....	39

Capítulo III.....	41
Marco Metodológico.....	41
3.1. Enfoque, Tipo y Nivel de Investigación.....	41
3.2. Diseño de Investigación.....	41
3.3. Población y Muestra.....	42
3.4. Hipótesis y operacionalización de variables.....	43
3.4.1. Hipótesis.....	43
3.4.2. Operacionalización de Variables.....	45
3.5. Métodos de Investigación.....	46
3.6. Técnicas e Instrumentos Aplicados.....	46
3.7. Procesamiento de la Información.....	47
Capítulo IV.....	49
Resultados.....	49
4.1. Análisis e Interpretación de Resultados por Objetivo.....	49
4.2. Contrastación de Hipótesis.....	55
4.3. Discusión de Resultados.....	65
Conclusiones y Recomendaciones.....	67
Conclusiones.....	67
Recomendaciones.....	69
Referencias bibliográficas.....	70
Anexos.....	75
Anexo 1. Matriz de Consistencia.....	76
Anexo 2. Matriz de Operacionalización.....	78
Anexo 3. Fichas de Validación.....	79
Anexo 4. Instrumento de Recojo de Datos.....	81
Anexo 6. Base de Datos.....	86
Anexo 7. Plan de Intervención.....	87
Anexo 8. Sesiones.....	93
Anexo 9. Evidencias de Sesiones Realizadas en el Aula.....	136

## Índice de tablas

Tabla 1 Distribucion de la poblacion de estudio para la investigacion .....	42
Tabla 2 Distribucion de la muestra de estudio para la investigacion .....	43
Tabla 3 Efectos sobre la dimension conciencia emocional .....	49
Tabla 4 Efectos sobre la dimension regulacion emocional .....	50
Tabla 5 Efectos sobre la dimencion empatia .....	51
Tabla 6 Efectos sobre la dimencion habilidades sociales .....	52
Tabla 7 Resultado del pretest para la variable gestion de las emociones .....	53
Tabla 8 Resultado del postest de la variable gestion de las emociones .....	54
Tabla 9 Diferencias calculadas del pretest y postest para gestion de las emociones .	55
Tabla 10 Prueba de normalidad en grupo experimental para gestion de las emciones .....	56
Tabla 11 Prueba de normalidad para la gestion de las emociones y dimensiones en el pretest .....	57
Tabla 12 Prueba de normalidad para gestion de las emociones y dimensiones en el postest .....	58
Tabla 13 Analisis de normalidad para diferencia de puntajes postest-pretest.....	59
Tabla 14 Estadisticos para la prueba T de student correspondientes al pretest y postest .....	60
Tabla 15 Pruba T de student para diferencias emparejadas en el grupo experimenta	60
Tabla 16 Estadisticos para comparacion de muestras de independientes en el pretes	61
Tabla 17 Prueba U de Mann Whitney para comparacion de muestras independientes en el pretest .....	62
Tabla 18 Estadisticos de la prueba U de Mann Whitney para comparacion de muestras independientes en el postest .....	63
Tabla 19 Prueba U de Mann Whitney para comparacion de muestras independientes en el postest.....	63
Tabla 20 Estadisticos de la prueba T de Student para la diferencia de puntajes postest y pretest.....	64
Tabla 21 Pueba T de Student para direncias de medias en pretest y postest .....	64

Tabla 22 Estadísticos del pretest por elemento – escala si se suprime elemento correspondiente al test de competencias emocionales .....	84
Tabla 23 Estadísticos del posttest por elemento-escala si se suprime elemento correspondiente al test de competencias emocionales .....	85

## Índice de figuras

Figura 1 Comparacion de niveles de gestion de las emociones en pretest.....	53
Figura 2 Comparacion de niveles de gestion de gestion de las emociones en postest .....	54

## Resumen

La investigación se ha desarrollado con el objetivo de determinar los efectos que tienen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la gestión de las emociones de la Institución Educativa “Ann Goulden” de Piura en el año 2023. En cuanto a la metodología utilizada se basó en el enfoque cuantitativo, fue de tipo aplicada, con diseño cuasiexperimental, se trabajó con una muestra de 66 estudiantes los cuales se dividieron en dos grupos de igual tamaño (experimental y control). Sobre la técnica utilizada se empleó la observación y en el instrumento se consideró una guía con ítems en escala ordinal. El procesamiento se realizó en el software SPSS versión 27. En los resultados se encontraron diferencias significativas en el grupo experimental en la comparación del pretest y posttest, frente al grupo control ( $T = 16,108$ ;  $\text{sig.} = 0,000 < 0,05$ ). Los resultados permitieron concluir que las estrategias lúdicas tienen efectos significativos en el desarrollo de la gestión de las emociones para niños del nivel inicial.

**Palabras claves:** Gestión de las emociones, niños, nivel inicial, estrategias lúdicas.

### **Abstract**

The research has been developed with the objective of determining the effects that playful strategies have on the development of emotion management in children from the "Ann Goulden" Educational Institution in Piura in the year 2023. Regarding the methodology used, it was based on the quantitative approach, it was applied, with a quasi-experimental design, it worked with a sample of 66 students who were divided into two groups of equal size (experimental and control). Regarding the technique used, observation was employed and the instrument considered a guide with items on an ordinal scale. The processing was carried out in SPSS version 27 software. The results found significant differences in the experimental group in the comparison of the pretest and posttest, compared to the control group ( $T = 16.108$ ;  $\text{sig.} = 0.000 < 0.05$ ). The results led to the conclusion that playful strategies have significant effects on the development of emotion management in children in preschool.

**Keywords:** Emotion management, children, preschool, playful strategies.

## Introducción

A lo largo de los últimos años la gestión de las emociones ha pasado a convertirse en una herramienta que permite una mejor interacción entre los niños y sus compañeros, sin embargo, sus alcances también repercuten en el desarrollo de los aprendizajes así también que pueden ser considerados como componentes del éxito de las personas (Mera et al., 2021). En este marco, enseñar a gestionar las emociones desde los primeros años de la escuela, ayuda a identificar sus propias emociones, conducir las hacia una correcta forma de expresión y también generar una oportunidad de empezar a construir relaciones saludables (Cruz y Alcívar, 2023, p.4).

Esta investigación responde a la observación de una problemática en las aulas del nivel inicial, en el cual para dar respuesta se ha empleado una herramienta que se alinea con los intereses de los estudiantes en esta etapa de su vida y formación, como es el juego. La investigación se centra en la incorporación de un plan de intervención pedagógica basada en el desarrollo de estrategias lúdicas que permiten mejorar los niveles de gestión emocional de los estudiantes del nivel inicial.

Esta experiencia de investigación se ha desarrollado, no solo con la finalidad de obtener mejoras en el desarrollo de la gestión de las emociones, sino que también permiten reafirmar los postulados de las teorías existentes que atribuyen a las estrategias lúdicas el carácter de soporte para permitir que los estudiantes tengan un manejo esperado de habilidades para la regulación de sus emociones, empatía, y sobre todo la conciencia de la expresión de dichas emociones. La organización del desarrollo de esta investigación se ha planteado a lo largo de varios capítulos los cuales se presentan a continuación.

En el primer capítulo se presenta el desarrollo de la problemática de investigación, de los alcances de la misma en los distintos niveles que la realidad educativa permite, esto es, abordando el problema en el contexto internacional, nacional y local. Se agregan a ello los problemas generales, específicos, también se exponen las razones que permiten el desarrollo de la investigación y los objetivos de la misma.

En el segundo capítulo se desarrolla el marco teórico de la investigación, partiendo de la revisión de los trabajos existentes relacionados con el tema de la gestión de las emociones, además, de que se dan los fundamentos del desarrollo de las teorías, conceptos y dimensiones que se han considerado como parte de la investigación. el capítulo se cierra contrastando lo que son las definiciones de los términos básicos empleados durante su desarrollo.

En el tercer capítulo se exponen la metodología utilizada, agrupando el enfoque, tipo y diseño de la investigación además del alcance de la misma de acuerdo con los referentes bibliográficos relacionados con el tema. Se describe el tamaño de la población, la muestra, así como las técnicas e instrumentos utilizados en la investigación. el capítulo se cierra presentando el sistema de hipótesis utilizado en el proceso de obtención del conocimiento y el procesamiento de la información.

En el cuarto capítulo se exponen los resultados que se han obtenido en la investigación, ello contiene un análisis sobre la gestión de las emociones desde una comparativa a nivel descriptivo y pasando al análisis inferencial en el que se desarrolló la respectiva contrastación de hipótesis. El capítulo se cierra con el análisis y discusión de los resultados a la luz de la realidad, de las teorías que se han considerado en la investigación y del planteamiento de las líneas futuras a investigar.

En la última sección de esta investigación se exponen las conclusiones, además de las recomendaciones que se dan a la luz de los resultados obtenidos y de las posibles líneas futuras a futuros investigadores.

## Capítulo I.

### Planteamiento de la Investigación

#### 1.1. Realidad Problemática

La educación inicial es muy importante para el desarrollo emocional de los niños, ya que la integración de las estrategias lúdicas en este proceso puede ser fundamental para su aprendizaje. La gestión de las emociones se ha tornado como un enfoque primordial en la investigación sobre la educación inicial en diversos contextos a nivel mundial (Hoffman et al., 2023).

A nivel internacional, en Europa, Asia y América Latina, se han efectuado numerosas investigaciones para evaluar la eficacia de estrategias en la gestión de las emociones. En Noruega, Hansen et al., (2023) examinaron cómo los juegos asisten a los niños a gestionar y expresar sus emociones, concluyendo que las actividades lúdicas pueden facilitar una mejor comprensión y gestión de las emociones en los niños. En China, Chen (2020) halló que las actividades lúdicas ayudan a potenciar la habilidad de los niños para controlar sus emociones y comportamientos. De igual manera, en México, Sabatier et al. (2017) encontraron que las actividades lúdicas mejoran de manera significativa la habilidad de los niños para manejar las emociones, especialmente la ira y la ansiedad

La realidad de la gestión emocional en la educación inicial en Perú, y especialmente en Piura, es marcadamente diferente. A pesar de los resultados prometedores de las investigaciones internacionales, existe una notoria carencia de estrategias para la gestión emocional en el contexto peruano (Barturén et al., 2022). Según un estudio realizado por Zela et al., (2022), el desarrollo de las habilidades emocionales en niños de educación inicial en Perú es todavía un área desatendida. Adicionalmente, las estadísticas descriptivas revelan que los problemas emocionales, como la ansiedad y la ira, están en aumento entre los niños peruanos de la educación inicial (Benites y Chumbinuni, 2020). Los análisis inferenciales sugieren que la falta

de estrategias en la educación inicial puede estar contribuyendo a este problema (Rothstein et al., 2021, p.8).

Para abordar estos problemas en Perú, y específicamente en Piura, se necesita un cambio de enfoque en la educación inicial. Los estudios sugieren que el uso de juegos y actividades lúdicas puede ser un medio efectivo para enseñar a los niños a gestionar y entender sus emociones (Goldstein y Lerner, 2018; Masoumeh et al., 2022; Pyle et al., 2022). Las habilidades de regulación emocional aprendidas en la infancia pueden ayudar a los niños a tener una mejor adaptación escolar y, a largo plazo, pueden contribuir a su bienestar emocional y mental (Herndon et al., 2013; Stavrou, 2019).

Estos hallazgos sugieren que los profesionales de la educación en Perú deben considerar la implementación de estrategias lúdicas educativos. Además, podría ser beneficioso que los profesionales de la educación participen en formaciones que les proporcionen las herramientas necesarias para enseñar a los niños a gestionar sus emociones. En este sentido, el estudio de Barturén et al., (2022) ofrece un modelo educativo para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de educación inicial que podría ser útil.

Además, es esencial que el sistema educativo de Perú dé prioridad a la investigación en este campo. Los hallazgos de las investigaciones internacionales muestran claramente los beneficios de enseñar a los niños a manejar sus emociones desde una edad temprana. Sin embargo, estos beneficios no se verán si la investigación y las estrategias de gestión emocional no son una prioridad en la educación inicial.

Finalmente, aunque las estrategias de gestión emocional pueden ser beneficiosas, también es crucial recordar que cada niño es único. Lo que funciona para un niño puede no funcionar para otro. Por lo tanto, las estrategias deben ser adaptadas para satisfacer las necesidades individuales de cada niño (Ulutaş et al., 2021, p.18).

Dada esta realidad problemática, se hace evidente la necesidad de investigar el efecto de las estrategias en la gestión de las emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden”, Piura. Este estudio no solo contribuirá a la comprensión de este problema, sino que también puede ofrecer soluciones efectivas para mejorar la gestión emocional de los niños en Piura y, posiblemente, en todo Perú.

## **1.2. Formulación del Problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cuáles son los efectos de las estrategias lúdicas en la gestión de las emociones en niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” Piura 2023?

### **1.2.2. Problemas específicos**

¿Cuál es el nivel de gestión de las emociones que tienen los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” – Piura durante el año 2023 del grupo experimental y control, antes de la aplicación de estrategias lúdicas?

¿Cuál es el nivel de gestión de las emociones que tienen los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” – Piura durante el año 2023 del grupo experimental y control, después de la aplicación de estrategias lúdicas?

¿Cuáles son las diferencias que existen en los niveles de gestión de las emociones que tienen los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” – Piura durante el año 2023 del grupo experimental y control, antes y después de la aplicación de estrategias lúdicas?

## **1.3. Delimitación del Problema de Investigación**

### **Delimitación metodológica**

La investigación se centró en comprender los efectos que tiene la aplicación de una propuesta centrada en estrategias lúdicas para determinar cómo es que se mejoran los niveles de gestión de las emociones en estudiantes del nivel inicial. En este marco la investigación no analiza otras variables intervinientes que puedan afectar a la gestión

de las emociones en niños. Además de que comprende una investigación de tipo preexperimental en el cual no se realizaron comparaciones sobre los efectos en otro grupo de investigación.

### **Delimitación espacial.**

La investigación se desarrolló en la Institución Educativa “Ann Goulden” localizada en la ciudad de Piura, alberga el nivel inicial, primaria y secundaria. La población de estudio corresponde a todos los niños del nivel inicial.

### **Delimitación temporal**

La investigación se desarrolló en el periodo escolar de los meses de junio a noviembre durante el año 2023. En este periodo se realizó la comprensión del problema y la aplicación de instrumento de recojo de información.

## **1.4. Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo General**

Determinar los efectos de las estrategias lúdicas en la gestión de las emociones en niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” Piura 2023.

### **1.3.2. Objetivos Específicos**

Diagnosticar el nivel de gestión de las emociones que tienen los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” – Piura durante el año 2023 del grupo experimental y control, antes de la aplicación de estrategias lúdicas.

Identificar el nivel de gestión de las emociones que tienen los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” – Piura durante el año 2023 del grupo experimental y control, después de la aplicación de estrategias lúdicas.

Comparar las diferencias que existen en los niveles de gestión de las emociones que tienen los niños de la de la Institución Educativa “Ann Goulden” – Piura durante el año 2023 del grupo experimental y control, antes y después de la aplicación de estrategias lúdicas.

## **1.5. Justificación de la Investigación**

### **1.5.1. Justificación Teórica**

La investigación se justifica en el aspecto teórico a partir de lo que sostiene la teoría Sociocultural del aprendizaje formulado por Vygotsky y desarrollado por otros teóricos, en donde se afirma que el juego más que un actividad innata en los niños, es una herramienta que permite el desarrollo cognitivo a partir de la interacción con sus pares, pero también fortalece el aspecto emocional ya que fomenta, en el caso de los juegos de roles, el poder asumir diferentes personajes, así como las emociones que experimentan, lo cual ayuda a entender el alcance de la expresión de sus emociones y el impacto sobre las demás personas (Bredikyte y Brandisauskiene, 2023).

En este aspecto, los trabajos de Vygotsky (1979) permitieron entender que algunas funciones psicológicas superiores como son la autorregulación tienen su desarrollo a partir de la interacción social empleando como herramientas mediadoras a las diferentes componentes culturales del entorno, es por ello que se deben desarrollar desde la infancia recurriendo para ello a elementos como el juego, la cual sirve para recrear las conductas que asumen los niños en actividades cotidianas. Estas premisas son el fundamento también con el cual se propuso mejorar el nivel de gestión de las emociones, buscando la interacción social de los estudiantes a través de estrategias lúdicas, de ahí que los resultados aportan contrastando estos aspectos teóricos con los resultados de la investigación.

### **1.5.2. Justificación Práctica**

La investigación se desarrolló en respuesta a la demanda de contribuir al desarrollo del aspecto emocional de los niños, los cuales como se ha podido revisar, presentan una oportunidad también para contribuir al aprendizaje. Así, la investigación tiene potencial para proporcionar estrategias efectivas para la gestión de las emociones en la educación inicial. Los resultados de esta investigación pueden ayudar a los educadores y psicólogos a diseñar e implementar estrategias efectivas en la Institución Educativa “Ann Goulden”, y potencialmente en otras instituciones educativas de Piura y de todo el Perú. Esto podría conducir a mejoras significativas en la calidad de la educación y el bienestar emocional de los niños.

En concreto, con los resultados de la investigación se brinda aportes para poder elevar el nivel de gestión de las emociones en estudiantes del nivel inicial, principalmente porque se aprovecha un conjunto de estrategias que, sobre todo, toman como punto de partida actividades propias del nivel, solamente articulando componentes lúdicos se permite mejorar mecanismos autorregulatorios de la conducta de los estudiantes en el nivel inicial.

### **1.5.3. Justificación Metodológica**

En cuanto a la justificación, la investigación permitió comprobar a través del enfoque cuantitativo, la eficacia de un instrumento de investigación el cual fue validado por expertos y permitió determinar el efecto de estrategias en la gestión de las emociones en niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” en Piura. Esta elección metodológica contribuirá al campo de la educación inicial al proporcionar evidencia empírica sobre la eficacia de las estrategias, y permitirá comparaciones con estudios anteriores, mejorando así las futuras investigaciones y promoviendo prácticas basadas en evidencia.

Por otra parte, los resultados de la eficacia de las estrategias lúdicas sirven como antecedente para futuras investigaciones desarrolladas por maestras o gestores educativos, a fin de compararse con nuevos métodos de mejora de la gestión de las emociones en estudiantes del nivel inicial,

#### **1.5.4. Relevancia Social**

Desde una perspectiva de relevancia social, el estudio tiene el potencial de marcar una diferencia positiva en las vidas de los niños, al mejorar su capacidad para gestionar las emociones, lo que a su vez puede influir positivamente en el logro de capacidades, su adaptación social y su bienestar general. Además, los hallazgos de este estudio podrían influir en las políticas de educación inicial, promoviendo la integración de las estrategias en la gestión de las emociones en el currículo de la educación inicial. En resumen, la investigación propuesta tiene una justificación práctica sólida y una alta relevancia social, ya que puede contribuir a mejorar la educación inicial y el bienestar de los niños en Perú.

## **Capítulo II.**

### **Marco Teórico**

#### **2.1. Antecedentes de Estudios**

##### **2.1.1. Internacional**

En Irán, Rahat et al. (2022) realizaron un estudio con el objetivo de determinar el efecto de la educación basada en el juego en la regulación emocional y las relaciones sociales de los estudiantes. Investigación con enfoque cuantitativo, diseño cuasi-experimental, se seleccionó una muestra de 30 estudiantes mediante muestreo por conveniencia. Se aplicó la técnica de encuesta, como instrumento un cuestionario de Regulación de Relaciones Sociales. Los resultados indicaron una diferencia significativa entre los grupos experimental y de control en términos de regulación emocional y relaciones sociales de los estudiantes en la post-prueba ( $P < 0.001$ ). La conclusión de este estudio fue que la educación basada en el juego fue efectiva para mejorar la regulación emocional y las relaciones sociales de los estudiantes. Estos resultados respaldan el uso de la terapia de juego para mejorar la regulación emocional y las relaciones sociales de los estudiantes.

En Canadá, Pyle et al. (2022) llevaron a cabo un estudio con el objetivo de examinar las estrategias utilizadas por los maestros para apoyar el desarrollo de la autorregulación en contextos de juego en aulas. Fue una investigación de enfoque cualitativo, diseño fenomenológico, se trabajó con una muestra de 24 docentes, aplicando la técnica de la encuesta y cuestionario una entrevista semiestructurada. Los resultados mostraron dos enfoques diferenciados en cuanto al papel del juego en el desarrollo de la autorregulación: uno se centraba en fomentar los aspectos emocionales de la autorregulación a través del juego libre, y el otro abogaba por una definición holística de la autorregulación cultivada tanto en el juego libre como en el juego guiado por el maestro. Este estudio contribuye proporcionando evidencia práctica para los educadores sobre cómo estructurar las actividades de juego para apoyar el desarrollo de la autorregulación.

### **2.1.2. Nacional**

En Lima, Rothstein et al. (2021) llevaron a cabo una investigación con el objetivo de caracterizar los entornos de juego y aprendizaje en el hogar de niños de 6 a 23 meses de edad pertenecientes a hogares de bajos ingresos en la periferia de Lima, Perú. Basado en un enfoque mixto, diseño fenomenológico, se aplicó la técnica de la encuesta, realizando entrevistas, observaciones no estructuradas grabadas en video y verificaciones puntuales con 30 díadas de cuidador-niño seleccionadas aleatoriamente, así como entrevistas con 12 instructores de guarderías. Los resultados mostraron que los entornos sociales de los niños estaban caracterizados por hogares multigeneracionales y la presencia de hermanos y primos como compañeros de juego. Sin embargo, el acceso a libros y juguetes que requerían coordinación ojo-mano compleja era limitado. Este estudio destaca la elaboración de intervenciones basadas en el hogar para mejorar el desarrollo infantil temprano en entornos de bajos recursos.

## **2.2. Bases Teóricas**

### **2.2.1. Estrategias Lúdicas**

#### **2.2.1.1. Teorías que sustentan las estrategias lúdicas**

El juego ha sido reconocido como una actividad fundamental en la vida de los niños, ya que no solo les brinda diversión y entretenimiento, sino que también desempeña un papel crucial en su aprendizaje y desarrollo integral. Algunas posturas teóricas derivadas del constructivismo respaldan la importancia del juego como una herramienta pedagógica en la educación inicial. En este subapartado, exploraremos algunas de estas teorías y su relación con el aprendizaje y el desarrollo infantil.

La teoría del juego de Piaget (1973) sostiene que el juego desempeña un papel central en el desarrollo cognitivo de los niños. Según Piaget, el juego permite a los niños explorar el mundo, experimentar con diferentes conceptos y desarrollar habilidades mentales, como la resolución de problemas y la representación simbólica. A través del juego, los niños asimilan y acomodan nuevos conocimientos, lo que impulsa su crecimiento intelectual.

Además de Piaget, otros teóricos han destacado la importancia del juego en el desarrollo emocional y social de los niños. Vygotsky (1978) propuso la teoría sociocultural del juego, enfatizando cómo el juego promueve la interacción social, el aprendizaje de roles y la adquisición de normas sociales. Según Vygotsky, el juego de roles permite a los niños practicar habilidades sociales y emocionales, como la empatía y la cooperación, mientras internalizan las normas y valores de su cultura.

Por otro lado, la teoría del juego como aprendizaje autodirigido de Bruner (1972) destaca el papel activo del niño en su propio aprendizaje a través del juego. Bruner sugiere que el juego permite a los niños explorar, descubrir y construir conocimiento de manera autónoma. Al brindarles libertad para explorar diferentes roles y escenarios, el juego fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, habilidades fundamentales para el aprendizaje a lo largo de la vida.

Las teorías de Piaget y Vygotsky pueden ofrecer valiosos marcos para la gestión de emociones en el nivel preescolar. Según Piaget, los niños pasan por etapas de desarrollo cognitivo, y en la etapa preoperacional, que cubre desde los 2 hasta los 7 años aproximadamente, empiezan a desarrollar una mayor conciencia de sus propias emociones y las de los demás (Piaget, 1999). Este creciente entendimiento puede ser utilizado por educadores para ayudar a los niños a manejar y expresar sus emociones de manera saludable.

Por otro lado, la teoría de Vygotsky sobre el desarrollo sociocultural resalta la importancia del contexto social y las interacciones en el aprendizaje. Este enfoque sugiere que las emociones no solo son experiencias individuales, sino también fenómenos sociales que se aprenden y se gestionan dentro de un contexto comunitario (Gómez, 2017). Por tanto, los educadores pueden aprovechar esta perspectiva para enseñar a los niños preescolares a entender y manejar sus emociones en el marco de sus relaciones e interacciones sociales, promoviendo así una educación emocional efectiva desde una temprana edad.

La evidencia empírica respalda estas teorías y resalta los beneficios del juego en el desarrollo de los niños. Por ejemplo, un estudio realizado por (Solís, 2019) encontró que los niños que participaron en actividades de aprendizaje educativos basados en el juego mostraron un mayor progreso académico y socioemocional en comparación con aquellos que no participaron en dichos talleres. Estos hallazgos respaldan la idea de que el juego promueve el desarrollo integral de los niños, incluida la gestión de las emociones.

En el contexto de estrategias, las teorías del juego ofrecen fundamentos sólidos para comprender cómo las actividades lúdicas pueden impactar en la gestión de las emociones en los niños de preescolar. Al proporcionar un entorno seguro y estimulante para el juego, las estrategias brindan a los niños la oportunidad de explorar y expresar sus emociones de manera lúdica, facilitando así el desarrollo de habilidades de regulación emocional.

#### **2.2.1.2. Definiciones conceptuales de las estrategias lúdicas**

El juego es una actividad intrínseca en la vida de los niños y desempeña un papel crucial en su desarrollo cognitivo, emocional y social, pues a través del juego, los niños tienen la oportunidad de explorar, experimentar y aprender de manera activa y significativa (Guzmán, 2022). En este subapartado, examinaremos la importancia del juego en la adquisición de habilidades cognitivas, emocionales y sociales, respaldado por evidencia de investigaciones recientes.

En primer lugar, el juego contribuye significativamente al desarrollo cognitivo de los niños. Según (Albornoz, 2019), el juego promueve la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas. Durante el juego, los niños tienen la libertad de explorar diferentes escenarios y roles, lo que les permite practicar habilidades de pensamiento crítico y creativo. Además, el juego simbólico y de roles fomenta la representación mental y la capacidad de simbolizar objetos y situaciones, lo que impulsa el desarrollo del lenguaje y la capacidad de abstracción (J. González et al., 2022).

En términos emocionales, el juego ofrece un espacio seguro para que los niños expresen y regulen sus emociones. De acuerdo con (Figuroa y Figuroa, 2019), el

juego libre proporciona un contexto en el cual los niños pueden experimentar y explorar diferentes emociones y situaciones emocionales. Durante el juego, los niños tienen la oportunidad de practicar habilidades de autorregulación emocional, como la expresión emocional adecuada y la resolución de conflictos emocionales. Además, el juego imaginativo y de roles permite a los niños explorar diferentes perspectivas y desarrollar empatía hacia los demás (González, 2022, p. 174).

Desde una perspectiva social, el juego facilita el desarrollo de habilidades sociales y promueve la interacción entre los niños. Según (X. González et al., 2021), el juego social brinda a los niños la oportunidad de practicar habilidades de comunicación, cooperación y negociación. Durante el juego en grupo, los niños aprenden a tomar turnos, compartir, resolver conflictos y colaborar para alcanzar metas comunes. Estas interacciones sociales en el contexto del juego promueven el desarrollo de habilidades sociales fundamentales, como la empatía, la reciprocidad y la comprensión de las normas sociales (Guzmán, 2018).

La evidencia empírica respalda la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños. Por ejemplo, un estudio realizado por Armas (2018) encontró que el juego enriquecido promovía el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los niños, incluyendo mejoras en la resolución de problemas, la autorregulación emocional y las habilidades sociales. Estos hallazgos demuestran cómo el juego puede ser una herramienta efectiva en la adquisición de habilidades fundamentales para el aprendizaje y el desarrollo infantil.

### **2.2.1.3. Dimensiones de las estrategias lúdicas**

A través del juego y la participación activa en actividades lúdicas, los niños pueden explorar, expresar y regular sus emociones de manera saludable. En este subapartado, se presentarán diez estrategias y técnicas lúdicas que pueden ser utilizadas en estrategias para promover la gestión de las emociones en niños. De acuerdo con González et al (2022), las dimensiones del juego pueden ser abordadas desde la concepción de su naturaleza, en ese sentido se tienen los juegos de roles y

dramatización, de mesa emocionales, cuentos y narrativas emocionales, juegos de relajación y respiración, de trabajo en equipo, todos ellos se detallan a continuación.

a) Juegos de roles y dramatización: Permiten a los niños representar diferentes situaciones y personajes, lo que les brinda la oportunidad de explorar y expresar emociones de manera segura. A través de la dramatización, los niños pueden experimentar y comprender diversas emociones.

b) Juegos de mesa emocionales: Estos juegos están diseñados específicamente para ayudar a los niños a identificar y comprender diferentes emociones. Por ejemplo, el juego “La ruleta de las emociones” permite a los niños reconocer y expresar emociones mientras juegan.

c) Cuentos y narrativas emocionales: A través de la lectura de cuentos y la creación de narrativas emocionales, los niños pueden conectar con personajes y situaciones que les ayuden a comprender y gestionar sus propias emociones. Los cuentos pueden servir como punto de partida para discusiones y reflexiones emocionales.

d) Juegos de relajación y respiración: La incorporación de técnicas de relajación y respiración en el juego puede ayudar a los niños a regular sus emociones y encontrar la calma en momentos de estrés. Por ejemplo, juegos de seguimiento de la respiración o juegos de relajación muscular progresiva.

e) Actividades artísticas y creativas: Las actividades artísticas, como la pintura, el dibujo o la arcilla, ofrecen a los niños una forma de expresar sus emociones de manera no verbal. A través de la creatividad, los niños pueden canalizar y dar forma a sus sentimientos.

f) Juegos de cooperación y trabajo en equipo: Los juegos que fomentan la colaboración y el trabajo en equipo ayudan a los niños a desarrollar habilidades sociales y emocionales, como la empatía, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos. Juegos como el “Pasa la cuerda” o el “Rompecabezas en equipo” promueven la interacción positiva y el apoyo mutuo.

g) Juegos de mindfulness y atención plena: El mindfulness es una práctica que ayuda a los niños a estar presentes en el momento actual, a observar sus pensamientos y emociones sin juzgar. Los juegos de mindfulness, como la atención al cuerpo o la escucha consciente, pueden ser incorporados para promover la autorregulación emocional.

h) Juegos de etiquetado emocional: Estos juegos se centran en enseñar a los niños a identificar y etiquetar diferentes emociones en sí mismos y en los demás. Pueden ser juegos de tarjetas con diferentes expresiones faciales o juegos de asociación entre emociones y situaciones.

i) Juegos de resolución de problemas: Estos juegos desafían a los niños a encontrar soluciones creativas a problemas emocionales o conflictos. Pueden ser juegos de rol en los que los niños representen situaciones problemáticas y busquen soluciones juntos.

j) Juegos de reflexión y discusión: Después de participar en actividades lúdicas, es importante dedicar tiempo a la reflexión y discusión de las emociones experimentadas. Los juegos de preguntas y respuestas, o las rondas de conversación, permiten a los niños compartir sus experiencias emocionales y aprender unos de otros.

Estas estrategias y técnicas lúdicas proporcionan a los niños herramientas y oportunidades para explorar, expresar y regular sus emociones de manera saludable. Al incorporar estas prácticas en las estrategias, se puede promover la gestión emocional y el bienestar de los niños.

## **2.2.2. Gestión de las Emociones**

### **2.2.2.1. Teorías que sustentan la gestión de las emociones**

A continuación, se exponen las principales teorías que permiten comprender los alcances pedagógicos, así como personales de la gestión de las emociones en niños.

La Teoría de la inteligencia emocional: Esta teoría, propuesta por el psicólogo Daniel Goleman en 1995, sostiene que la inteligencia emocional es un conjunto de habilidades que influyen en la forma en que percibimos, comprendemos y manejamos nuestras propias emociones y las emociones de los demás. Según esta teoría, la inteligencia emocional se compone de cinco habilidades: autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales. La enseñanza de estas habilidades emocionales puede mejorar el bienestar emocional, el rendimiento académico y la resiliencia en los niños. En el contexto de la educación inicial, esta teoría sugiere que la enseñanza de habilidades emocionales puede ayudar a los niños a comprender y regular sus emociones de manera efectiva y establecer relaciones positivas con sus compañeros y adultos.

En cuanto a la Teoría del aprendizaje social: Esta teoría, propuesta por el psicólogo Albert Bandura en la década de 1970, sostiene que el aprendizaje humano es un proceso social en el que las personas aprenden observando el comportamiento de otros y las consecuencias que resultan de ese comportamiento. Según esta teoría, los niños pueden aprender habilidades emocionales al observar y modelar el comportamiento de los adultos y de otros niños.

También se cita la Teoría de la educación integral: Esta teoría sostiene que la educación debe ser un proceso integral que fomente el desarrollo de todas las dimensiones del ser humano, incluyendo el desarrollo socioemocional. Según esta teoría, la educación emocional es un componente esencial de la educación integral y puede mejorar el bienestar emocional, el rendimiento académico y la resiliencia en los niños.

En cuanto a la Teoría de la educación social y emocional: Esta teoría es fundamental para el diseño y la implementación de estrategias de gestión emocional en la educación inicial. Esta sostiene que la educación social y emocional es un enfoque sistemático y basado en la evidencia para el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños. Según esta teoría, la enseñanza de habilidades sociales y emocionales puede mejorar el bienestar emocional, el rendimiento académico y la resiliencia en los niños. En el contexto de la gestión emocional en la educación inicial,

esta teoría sugiere que las estrategias de gestión emocional deben ser diseñados de manera sistemática, basados en la evidencia y adaptados a las necesidades y características de los niños

#### **2.2.2.2. Definiciones conceptuales de la gestión de las emociones**

La gestión de las emociones en estudiantes de educación inicial es un aspecto fundamental del desarrollo socioemocional en los primeros años de vida. La gestión emocional se refiere a “la capacidad de regular y expresar adecuadamente las emociones en diferentes situaciones” (APA, 2021). En el contexto de la educación inicial, la gestión emocional es esencial para el bienestar y la adaptación de los niños. También se define como “la capacidad de los niños para regular sus emociones y comportamientos se relaciona con su capacidad para establecer relaciones positivas con sus compañeros y adultos, resolver conflictos y aprender de manera efectiva”(Cedeño et al., 2022, p. 78).

La gestión emocional también es importante para el desarrollo cognitivo de los niños. Como señala el psicólogo y educador Daniel Goleman, “la emoción tiene un papel crítico en la cognición... las emociones pueden facilitar o interferir en la capacidad de atención, memoria, aprendizaje y razonamiento” (Goleman, 1995). Por lo tanto, es importante que los educadores de la primera infancia fomenten la gestión emocional en sus estudiantes. Según la National Association for the Education of Young Children, “los educadores pueden ayudar a los niños pequeños a reconocer y etiquetar sus emociones, a expresar sus sentimientos de manera apropiada y a desarrollar estrategias para regular sus emociones” (Naeyc, 2016, p. 10).

Los estudios han demostrado que los niños que aprenden habilidades de gestión emocional en la educación inicial tienen mayores posibilidades de éxito en la vida. Según un estudio realizado por el Centro de Investigación en Educación Infantil de la Universidad de Vanderbilt, los niños que participaron en educación emocional en la primera infancia demostraron mejoras significativas en su capacidad para regular sus emociones y su comportamiento, lo que se correlacionó con mejores resultados académicos y una mejor salud mental y física a largo plazo (Heras, 2016). Es

importante destacar que la gestión emocional en la educación inicial no solo beneficia a los niños, sino que también tiene un impacto positivo en los educadores y en el ambiente de aprendizaje. Según la psicóloga y educadora Susan Kaiser Greenland, “los educadores que aprenden a cultivar su propia habilidad de gestión emocional son capaces de crear un ambiente de aprendizaje más positivo, receptivo y colaborativo para sus estudiantes” (García, 2012, p. 20).

Otro aspecto importante de la gestión emocional en la educación inicial es que puede ayudar a prevenir problemas de salud mental en la niñez y la adolescencia. Según la Asociación Americana de Psicología, “la falta de habilidades de gestión emocional se ha relacionado con problemas de salud mental, como la depresión, la ansiedad y el trastorno por déficit de atención e hiperactividad” (APA, 2021). Por lo tanto, la enseñanza de habilidades de gestión emocional en la educación inicial puede ser una forma efectiva de prevenir estos problemas. De esta manera, la gestión emocional en la educación inicial también puede tener un impacto positivo en la relación entre los niños y sus cuidadores. Los niños que tienen habilidades de gestión emocional tienden a tener relaciones más saludables y satisfactorias con sus padres, cuidadores y otros adultos importantes en sus vidas.

La gestión emocional en estudiantes de educación inicial es una variable crítica para su desarrollo socioemocional y cognitivo, así como para su éxito a largo plazo. Los educadores deben enfocarse en fomentar habilidades de gestión emocional en los niños, lo que les permitirá establecer relaciones positivas, resolver conflictos y aprender de manera efectiva, y también mejorar el ambiente de aprendizaje en general.

### **2.2.2.3. Dimensiones de la gestión de las emociones**

La gestión de emociones en niños es un proceso complejo que se compone de varias dimensiones. A continuación, se describe algunas de las dimensiones más importantes de la gestión emocional en niños:

**Conciencia emocional:** Según el psicólogo y educador Marc Brackett, “la conciencia emocional es la capacidad de reconocer y nombrar las emociones propias y de los demás” (Perera et al., 2019). Esta dimensión es fundamental para el desarrollo

de habilidades emocionales en los niños, ya que les permite comprender sus propias emociones y las de los demás, y así establecer relaciones positivas.

**Regulación emocional:** Según la psicóloga y educadora Lisa Feldman Barrett, “la regulación emocional es la capacidad de controlar y modificar las emociones propias y de los demás” (Sabatier et al., 2017). Esta dimensión implica enseñar a los niños habilidades para regular sus emociones, como la respiración profunda, la relajación muscular y la meditación, para ayudarles a manejar sus emociones de manera efectiva.

**Empatía:** Según el psicólogo y educador Martin Hoffman, “la empatía es la capacidad de comprender y responder a las emociones de los demás de manera efectiva” (Hoffman, 2000). Esta dimensión implica enseñar a los niños a comprender y compartir las emociones de los demás, lo que puede mejorar su capacidad para establecer relaciones positivas.

**Habilidades sociales:** Según el psicólogo y educador Daniel Goleman, “las habilidades sociales son un conjunto de habilidades que influyen en la forma en que interactuamos con los demás” (Goleman, 1995). Esta dimensión implica enseñar a los niños habilidades para la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y la toma de decisiones, para ayudarles a establecer relaciones positivas y efectivas con los demás.

Las dimensiones de la gestión emocional en niños incluyen la conciencia emocional, la regulación emocional, la empatía y las habilidades sociales. Los educadores pueden enseñar habilidades emocionales efectivas en la educación inicial al enfocarse en estas dimensiones, lo que puede mejorar el desarrollo socioemocional de los niños y su éxito a largo plazo.

#### **2.2.2.4. Evaluación de la gestión de las emociones**

La evaluación de la gestión de las emociones en estudiantes de educación inicial es un tema importante para los educadores, ya que les permite identificar las fortalezas y debilidades de los niños en cuanto a sus habilidades emocionales y

determinar las áreas en las que se puede trabajar para mejorar su gestión emocional. Para evaluar la gestión de las emociones en estudiantes de educación inicial, se pueden utilizar diferentes instrumentos, como cuestionarios, escalas de medición, entrevistas y observación directa. Estos instrumentos pueden evaluar diferentes aspectos de la gestión emocional, como la identificación y reconocimiento de las emociones, la regulación emocional, la empatía y la resolución de conflictos.

Es importante tener en cuenta que la evaluación de la gestión de las emociones en estudiantes de educación debe ser adaptada a la edad y el nivel de desarrollo de los niños. Por ejemplo, los cuestionarios y las escalas de medición pueden ser menos adecuados para niños muy pequeños, mientras que la observación directa puede ser más efectiva. Además, es importante que los educadores tengan en cuenta los factores contextuales que pueden influir en la gestión emocional de los niños, como el ambiente familiar, la cultura y las experiencias previas. Por lo tanto, es importante evaluar la gestión emocional en un contexto holístico y considerar estos factores contextuales al interpretar los resultados de la evaluación.

Como se ha mencionado existen diferentes propuestas para la evaluación de la gestión de las emociones en estudiantes de educación inicial. A continuación, se presentan algunas de ellas:

**Observación directa:** La observación directa de los niños en situaciones cotidianas puede proporcionar información valiosa sobre su capacidad para gestionar sus emociones. Según Schonert-Reichl (2017), la observación directa puede ser utilizada para identificar patrones de comportamiento en los niños y para evaluar su capacidad para regular sus emociones en situaciones sociales.

**Cuestionarios de autorreporte:** Los cuestionarios de autorreporte pueden ser utilizados para recopilar información sobre la experiencia emocional de los niños y su capacidad para gestionar sus emociones. Según Laghi et al. (2013), los cuestionarios de autorreporte pueden ser adaptados para niños en edad preescolar y pueden incluir preguntas simples y fáciles de entender sobre las emociones.

Entrevistas: Las entrevistas pueden ser utilizadas para recopilar información más detallada sobre la experiencia emocional de los niños y su capacidad para gestionar sus emociones. Según Aldao et al. (2014), las entrevistas pueden proporcionar información valiosa sobre la percepción que tienen los niños de sus emociones y sobre las estrategias que utilizan para regularlas.

Escalas de evaluación de competencias emocionales: Las escalas de evaluación de competencias emocionales pueden ser utilizadas para evaluar la capacidad de los niños para identificar y regular sus emociones. Según Barreda (2016), estas escalas pueden incluir preguntas sobre la capacidad de los niños para identificar emociones en sí mismos y en los demás, para expresar sus emociones de manera efectiva y para regular sus emociones de manera saludable.

De este modo, la evaluación de la gestión de las emociones en estudiantes de educación inicial puede ser realizada mediante diferentes enfoques, como la observación directa, los cuestionarios de autorreporte, las entrevistas y las escalas de evaluación de competencias emocionales. Los educadores y profesionales de la salud mental pueden utilizar estas herramientas para evaluar la capacidad de los niños para gestionar sus emociones y para identificar áreas en las que pueden necesitar apoyo adicional en su desarrollo socioemocional

### **2.3. Definiciones Operacionales**

**Autorregulación.** Es una habilidad que consiste en poder manejar las conductas de una persona de forma efectiva, para ello se hace importante manejar aspectos emocionales, logrando su modulación en cuanto a intensidad y el tipo de respuesta hacia el estímulo que la genera.

**Emoción.** Es una reacción psicofisiológica que se origina como el resultado de un estímulo agradable o desagradable, el cual se exterioriza en forma de conducta, reacción corporal o pensamiento.

**Estrategia.** Constituye un enfoque para alcanzar objetivos a través de un plan en el que se organizan recursos, actividades, toma de decisiones, prioridades con la finalidad de obtener éxito hacia una meta.

**Habilidades sociales.** Se definen como la manifestación de las capacidades para poder direccionar la conducta interactuando en diferentes contextos, además de que son considerados responsables de la comunicación e interacción social.

**Juego.** Desde un enfoque pedagógico, el juego es una herramienta que permite el desarrollo integral del niño, es el considerado una forma de expresión del conocimiento del mundo que le rodea, la socialización de sus experiencias previas, así como una herramienta de desarrollo cognitivo.

## Capítulo III

### Marco Metodológico

#### 3.1. Enfoque, Tipo y Nivel de Investigación

La investigación se sustentó en el enfoque cuantitativo, esto debido a que la realidad educativa fue medida en forma objetiva y el conocimiento obtenido de ella se ha derivado como resultado de un análisis estadístico (Hernández y Mendoza, 2018). En este caso, en la investigación se ha utilizado este enfoque para recoger información y validar los efectos que produce la variable estrategias lúdicas sobre la gestión de las emociones en el nivel inicial.

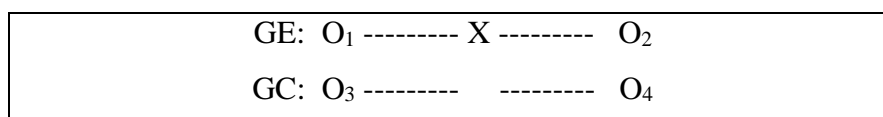
Fue una investigación de tipo aplicada, debido a que se usaron los principios teóricos referidos a una estrategia pedagógica con la finalidad de obtener o modificar los niveles de otra variable (Hernández y Mendoza, 2018). En este caso, se empleó la los principios teóricos de las estrategias lúdicas para realizar una intervención con la finalidad de para mejorar los niveles de conciencia emocional, regulación, empatía, así como las habilidades sociales.

El nivel de investigación fue explicativo, esto debido a que se buscó entender en qué medida la intervención realizada sobre una variable producía o no efectos significativos, con ello se buscó profundizar en el conocimiento mediante la comparación de dichos efectos (Hurtado, 2000). En este caso la relación de causalidad se analizó considerando como variable independiente a las estrategias lúdicas y como variable dependiente a la gestión de las emociones, de ahí que el conocimiento surge a partir de los efectos que se derivan de ella.

#### 3.2. Diseño de Investigación

La investigación contempló un diseño cuasiexperimental, debido a que se realizó una intervención con la finalidad de modificar la realidad existente, además de comparar los efectos mediante el establecimiento de un grupo control (Ñaupas et al., 2016).

Este diseño se implementó considerando dos mediciones, un pretest con el que se diagnosticó la realidad existente y el postest el cual sirvió para demostrar que la investigación generó efectos significativos. Gráficamente se representa en el siguiente diseño



Donde: GE : Grupo experimental  
 GC : Grupo control  
 O<sub>1</sub> y O<sub>3</sub> : Pre test sobre gestión de las emociones  
 X : Plan de intervención basado en estrategias lúdicas.  
 O<sub>2</sub> y O<sub>4</sub> : Postest sobre gestión de las emociones

### 3.3. Población y Muestra

En la investigación, una población se define como el conjunto de personas, fenómenos o hechos que son observados por un investigador, además que presentan características comunes entre ellos (Hernández y Carpio, 2019, p.17).

Para este caso la investigación asumió como población al total de estudiantes pertenecientes a las tres aulas del mismo año con las que la Institución Educativa durante el año 2023. El tamaño de la población fue de 94 estudiantes, cuya distribución según aula y sexo se presenta en la siguiente tabla.

**Tabla 1**

*Distribución de la población de estudio para la investigación*

Aula	Femenino		Masculino		Total	
	f	%	f	%	f	%
Amistosos	14	42,4%	19	57,6%	33	35,1%
Generosos	18	54,5%	15	45,5%	33	35,1%
Bondadosos	8	28,6%	20	71,4%	28	29,8%
Total	40	42,6%	54	57,4%	94	100%

Fuente. Información de la dirección de la Institución Educativa.

En cuanto a la muestra se consideró a dos aulas de la Institución Educativa: “Los generosos” y “Los amistosos”. El muestreo fue de tipo no probabilístico, específicamente se realizó considerando el criterio de los grupos intactos en donde se consideró una sección como grupo experimental y otro como grupo control, específicamente en donde se realizaron las observaciones que permitieron plantear el respectivo problema de investigación.

**Tabla 2**

*Distribución de la muestra de estudio para la investigación*

Aula	Femenino		Masculino		Total	
	f	%	f	%	f	%
Amistosos (G. Experimental)	14	42,4%	19	57,8%	33	35,2%
Generosos (G. Control)	18	54,5%	15	45,5%	33	34%
Total	32	49,2	33	50,8	66	100

Fuente: Tabla 1

Para ser parte de la muestra se asumió como criterio de inclusión a todos los estudiantes que tuvieran una asistencia regular a más del 80% de las asistencias que implicaban el periodo de la investigación. En cuanto a los criterios de exclusión se consideró eliminar de la muestra estudiantes con una asistencia menor a lo establecido o en cuyo caso los padres no firmaran el consentimiento informado.

### 3.4. Hipótesis y operacionalización de variables

#### 3.4.1. Hipótesis

##### **Hipótesis general**

$H_1$  : Las estrategias lúdicas tienen efectos significativos en la gestión de las emociones en niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” en Piura, 2023.

$H_0$  : Las estrategias lúdicas no tienen efectos significativos en la gestión de las emociones en niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” en Piura, 2023.

**Hipótesis específica 1**

H<sub>1</sub>: Existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, antes de la aplicación de estrategias lúdicas.

H<sub>0</sub>: No existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, antes de la aplicación de estrategias lúdicas.

**Hipótesis específica 2**

H<sub>1</sub>: Existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, después de la aplicación de estrategias lúdicas.

H<sub>0</sub>: No existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, después de la aplicación de estrategias lúdicas.

**Hipótesis específica 3**

H<sub>1</sub>: Existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, antes y después de la aplicación de estrategias.

H<sub>0</sub>: No existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, antes y después de la aplicación de estrategias.

### 3.4.2. Operacionalización de Variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
<b>Variable independiente</b> Estrategias Lúdicas	Un conjunto estructurado de actividades basadas en juegos y experiencias lúdicas diseñadas específicamente para promover el desarrollo socioemocional, cognitivo y físico de los estudiantes de educación inicial, a través de la participación activa, la exploración y el aprendizaje significativo (Hellebrandt y Knapp, 2020, p. 18).	Un conjunto de 10 sesiones de aprendizaje con actividades basadas en juegos diseñadas para fomentar el desarrollo de la gestión emocionales en estudiantes de Educación inicial.	Estrategias de expresión y representación emocional	Juegos de roles y dramatización	
				Actividades artísticas y recreativas	
				Cuentos y narrativas emocionales	
			Estrategias de regulación emocional y relajación	Juegos de relajación y respiración	
				Juegos de Mindfulness y atención plena	
				Juegos de cooperación y trabajo en equipo	
			Estrategias de desarrollo socioemocional y resolución de problemas	Juegos de etiquetado emocional	
				Juegos de resolución de problemas	
				Juegos de reflexión y discusión	
<b>Variable Dependiente</b> Gestión de las emociones	La capacidad de los estudiantes de educación inicial para reconocer, comprender y regular sus propias emociones, así como su habilidad para mostrar empatía y establecer relaciones sociales saludables. Incluye la conciencia emocional, la regulación emocional, la expresión y comprensión emocional, así como la adquisición de habilidades sociales y competencias emocionales (Eisenberg, 2020).	La capacidad de los estudiantes de educación inicial para reconocer, comprender y regular sus propias emociones, así como su capacidad para mostrar empatía y habilidades sociales.	Conciencia emocional	Reconocimiento y expresión de emociones propias y de los demás	Ordinal Tipo Likert
			Regulación	Capacidad para regular las emociones y controlar las reacciones Emocionales	
			Empatía	Comportamiento empático hacia los demás	
			Habilidades sociales	Habilidades sociales, como el compartir, la cooperación y la resolución de conflictos	

### **3.5. Métodos de Investigación**

La investigación recurrió a la aplicación del método hipotético deductivo. En este caso este método permitió que el conocimiento obtenido se validara mediante la comprobación de hipótesis, las cuales tenían una estructura lógica que va desde la comprobación general hacia lo particular (Novás et al., 2021). Es por ello que en la investigación se establecieron hipótesis generales como específicas a fin de demostrar los efectos de una variable sobre otra.

### **3.6. Técnicas e Instrumentos Aplicados**

En este estudio, se utilizó la técnica de observación para medir el nivel de gestión emocional en los estudiantes de la Institución Educativa, 2023. La observación es una técnica de recolección de datos que permite obtener información directa y sistemática sobre el comportamiento y las características de los sujetos en su entorno natural (Castellano, 2017). En este caso, la observación se utilizó para registrar y evaluar las manifestaciones de la gestión emocional de los niños durante actividades específicas de estrategias lúdicas.

Como instrumento de recojo de datos se aplicó la guía de observación estructurada en escala de Likert con niveles de excelente, bueno, regular y malo; fundamentada en su capacidad para capturar y evaluar directamente las manifestaciones y habilidades de gestión emocional de los estudiantes de preescolar durante las actividades lúdicas (Pascual, 2023).

La guía de observación, diseñada específicamente para este estudio, constó de 20 ítems organizados en 4 dimensiones (Conciencia emocional, regulación, empatía y habilidades sociales), aspectos de la gestión emocional de los estudiantes de preescolar. Cada ítem se evaluó utilizando una escala de Likert de cuatro puntos y con los puntajes totales se establecieron tres baremos o niveles que incluyeron las categorías “Inicio” (con un puntaje entre 12 a 21 puntos), “Proceso” (22 a 36 puntos), “Logrado” (37 a 48 puntos).

En términos de validez, se llevó a cabo varias estrategias. En primer lugar, se realizó una revisión exhaustiva de la literatura científica para asegurar que los ítems incluidos en la ficha sean teóricamente fundamentados y relevantes para la medición de la gestión emocional en niños de preescolar (Carmines y Zeller, 2014). Además, se buscó la retroalimentación y validación de 3 expertos en el campo de la psicología infantil y la educación para garantizar la validez de contenido y la pertinencia de los ítems en relación con la gestión emocional en este grupo de edad (Hakim, 2020).

En cuanto a la confiabilidad, se emplearon estrategias para garantizar la consistencia y estabilidad de los resultados obtenidos, ello mediante un análisis en el cual diferentes observadores evaluarán a los mismos estudiantes para determinar el grado de concordancia en las puntuaciones asignadas (Bautista et al., 2022). En este caso, por la naturaleza del instrumento, se implementó la confiabilidad mediante el cálculo del coeficiente Alfa de Cronbach, el cual de acuerdo con la literatura, se esperaba que su valor fuese mayor a 0,7 para considerar como válido al instrumento aplicado con estudiantes del nivel inicial.

En este caso se aplicó un pilotaje sobre un grupo de 10 estudiantes ajenos a la investigación en donde se demostró la confiabilidad del instrumento el cual tuvo un Coeficiente Alfa de Cronbach igual a 0,870 el mismo que indicó que los ítems producían resultados consistentes y confiables para medir la gestión de las emociones.

### **3.7. Procesamiento de la Información**

Una vez recogida la información se procedió a generar una base de datos en el software SPSS versión 27 en donde se registró por medio de una vista de variables y datos los resultados que se obtuvieron de la aplicación de las fichas de observación.

Las técnicas de procesamiento se basaron en la aplicación de estadística descriptiva para las frecuencias relativas que presentaban los niveles de desarrollo de la gestión de las emociones en niños, considerando los baremos establecidos para la variable.

Para la contrastación de hipótesis se aplicó el análisis de normalidad a fin de establecer si los puntajes obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos de investigación tuvieron o no una distribución normal. En este caso como el total de la muestra era mayor a 50 unidades ( 33 del grupo control y 33 del grupo experimental) se aplicó la prueba de Kolmogoróv Smírnov.

Luego con la implementación de la prueba se analizó la pertinencia de la aplicación de una prueba paramétrica o no paramétrica a fin de establecer las hipótesis respectivas. En este caso se trabajó con la prueba U de Mann Whitney para comparar los grupos cuando no se cumpla el supuesto de normalidad, mientras que en el caso contrario se aplicará la prueba T de Student. Para poder hacer el contraste respectivo se tomó un nivel de significancia igual a 0,05 considerando la siguiente regla de decisión:

Si  $sig. \geq 0,05$  entonces se acepta la hipótesis nula.

Si  $sig. < 0,05$  entonces se rechaza la hipótesis nula.

## Capítulo IV

### Resultados

#### 4.1. Análisis e Interpretación de Resultados por Objetivo

Objetivo general: Determinar los efectos de las estrategias lúdicas en la gestión de las emociones en niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” Piura 2023.

**Tabla 3**

*Efectos sobre la dimensión Conciencia emocional*

ITEM	Pre test				Postest			
	M	R	B	E	M	R	B	E
Identifica sus propias emociones en diferentes situaciones.	5 (15%)	15 (45%)	7 (21%)	6 (18%)	0 (0%)	0 (0%)	15 (45%)	18 (55%)
Reconoce las emociones en los rostros y expresiones de los demás.	2 (6%)	17 (52%)	14 (42%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (3%)	16 (48%)	16 (48%)
Utiliza un vocabulario emocional apropiado para describir cómo se siente.	1 (3%)	17 (52%)	12 (36%)	3 (9%)	0 (0%)	3 (9%)	16 (48%)	14 (42%)
Comprende y analiza las emociones que experimenta, estableciendo una relación entre ellas y los sucesos	6 (18%)	15 (45%)	10 (30%)	2 (6%)	0 (0%)	0 (0%)	16 (48%)	17 (52%)
Percibe las sensaciones corporales y las asocia a las emociones básica	2 (6%)	17 (52%)	11 (33%)	3 (9%)	0 (0%)	1 (3%)	15 (45%)	17 (52%)

Nota: E (Excelente), B (Bueno), R (Regular), M (Malo)

De acuerdo con la tabla 3, se observaron variaciones porcentuales importantes en los niveles de logro en cuanto a la conciencia social para el grupo experimental. Así se evidenció que: en el pretest 45% de estudiantes tenía un nivel regular de identificación de sus propias emociones y en el posttest 55% se encontraba en un nivel excelente; 52% tenía un nivel regular para reconocer las emociones en los rostros el cual se modificó a 48% del posttest quienes tenían un nivel excelente; en esta misma situación se encontró 52% de estudiantes que utilizaban un vocabulario emocional apropiado para describir cómo se sentían el cual cambió a 48% con un nivel bueno en el posttest. Además, 45% en el pretest tenía un nivel regular para comprender las emociones que experimentaba el cual luego varió en el posttest a 48% en un nivel bueno. Para cerrar, 52% tenía un nivel regular en la percepción y asociación de las emociones básicas, mientras que en posttest se encontró a 52% en un nivel excelente.

**Tabla 4***Efectos sobre la dimensión Regulación emocional*

ITEM	Pretest				Posttest			
	M	R	B	E	M	R	B	E
Aplica técnicas de autorregulación como respirar hondo o contar hasta diez.	8 (24%)	18 (55%)	6 (18%)	1 (3%)	0 (0%)	1 (3%)	19 (58%)	13 (39%)
Espera su turno en actividades y juegos, mostrando autocontrol	9 (27%)	16 (48%)	6 (18%)	2 (6%)	0 (0%)	1 (3%)	19 (58%)	13 (39%)
Busca la ayuda de un adulto o compañero cuando se siente abrumado emocionalmente.	4 (12%)	18 (55%)	9 (27%)	2 (6%)	0 (0%)	0 (0%)	18 (55%)	15 (45%)
Ante alguna negativa de sus compañeros o docente, acepta la decisión o explota, se enoja, llora, hace pataletas.	5 (15%)	17 (52%)	8 (24%)	3 (9%)	0 (0%)	6 (18%)	14 (42%)	13 (39%)
Responde de manera agresiva ante situaciones desagradables u opuestas a sus deseos – demandas	3 (9%)	22 (67%)	7 (21%)	1 (3%)	0 (0%)	3 (9%)	23 (70%)	7 (21%)

Nota: E (Excelente), B (Bueno), R (Regular), M (Malo)

En la tabla 4 se muestran los efectos sobre la dimensión de regulación emocional que tuvieron los estudiantes del nivel inicial. Pudo evidenciarse un cambio en la aplicación de técnicas de regulación al partir de 55% en el nivel regular en el pretest hasta 58% con un nivel bueno en posttest; también 48% tenían un nivel regular al momento de esperar su turno el cual luego cambió a 58% con un nivel bueno en posttest; también 55% tenía un nivel regular para buscar apoyo de un compañero el cual cambió a 55% en un nivel bueno y 45% en un nivel excelente.

**Tabla 5***Efectos sobre la dimensión Empatía*

ITEM	Pre test				Postest			
	M	R	B	E	M	R	B	E
Muestra compasión ante el sufrimiento o malestar de otros.	6 (18%)	18 (55%)	6 (18%)	3 (9%)	0 (0%)	1 (3%)	22 (67%)	10 (30%)
Realiza preguntas o comentarios para comprender mejor el estado emocional de los demás.	7 (21%)	21 (64%)	5 (15%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	20 (61%)	13 (39%)
Ofrece ayuda o consuelo a compañeros que muestran signos de malestar.	0 (0%)	21 (64%)	11 (33%)	1 (3%)	0 (0%)	4 (12%)	19 (58%)	10 (30%)
Interrumpe mientras sus compañeros o docente está hablando	13 (39%)	13 (39%)	6 (18%)	1 (3%)	0 (0%)	0 (0%)	13 (39%)	20 (61%)
Muestra atención e interés cuando alguno de sus compañeros está contando algo.	9 (27%)	16 (48%)	7 (21%)	1 (3%)	0 (0%)	0 (0%)	13 (39%)	20 (61%)

Nota: E (Excelente), B (Bueno), R (Regular), M (Malo)

De acuerdo con la tabla 5, en el pretest el 55% de estudiantes tenía un nivel regular al mostrar compasión ante el malestar de otros, el cual cambió a un nivel bueno en el 67% de estudiantes. También hubo una variación de 64% en un nivel regular para realizar preguntas o comentarios para comprender mejor el estado emocional, el cual cambió a 61% en un nivel bueno. El 64% de estudiantes tenía un nivel regular en cuanto a ofrecer ayuda o consuelo a compañeros, lo cual cambió a 58% en un nivel

bueno en el postest. También, el 48% de estudiantes mostró un nivel regular de atención e interés cuando alguno de sus compañeros cuenta algo, el cual se modificó a 61% en un nivel excelente en el postest.

**Tabla 6**

*Efectos sobre la dimensión Habilidades sociales*

ITEM	Pre test				Postest			
	M	R	B	E	M	R	B	E
Participa en juegos grupales cooperativos, tomando y cediendo turnos.	3 (9%)	20 (61%)	9 (27%)	1 (3%)	0 (0%)	2 (6%)	18 (55%)	13 (39%)
Utiliza la comunicación verbal para resolver conflictos en lugar de recurrir a la agresión.	2 (6%)	24 (73%)	7 (21%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (3%)	18 (55%)	14 (42%)
Comparte materiales, espacio y tiempo de juego de manera equitativa con los demás.	2 (6%)	18 (55%)	13 (39%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (3%)	18 (55%)	14 (42%)
Suele utilizar las palabras como gracias, por favor, permiso	6 (18%)	21 (64%)	4 (12%)	2 (6%)	0 (0%)	1 (3%)	18 (55%)	14 (42%)
Expresa sus necesidades personales considerando los sentimientos de sus compañeros	5 (15%)	19 (58%)	7 (21%)	2 (6%)	0 (0%)	0 (0%)	17 (52%)	16 (48%)

Nota: E (Excelente), B (Bueno), R (Regular), M (Malo)

De acuerdo con los resultados de la tabla 6, se encontró que 61% de estudiantes tenía un nivel regular en la participación en juegos grupales cooperativos en el pretest, el cual varió a 55% con un nivel bueno en el postest. Por otra parte, 73% de los que tenían un nivel regular al utilizar la comunicación verbal para resolver conflictos en lugar de agredir luego cambió a un 55% en un nivel bueno. En cuanto a los que suelen utilizar las palabras como gracias, por favor, permiso, eran 64% con un nivel regular en el pretest, el cual cambió a 55% en un nivel bueno en el postest. Finalmente, 58% de los que estaban en un nivel regular para expresar sus necesidades personales considerando sentimientos de sus compañeros, luego cambió a 52% en el nivel bueno en el postest.

**Objetivo específico 1:** Establecer el nivel de gestión de las emociones que tienen los niños de la de la Institución Educativa “Ann Goulden” – Piura durante el año 2023 del grupo experimental y control, antes de la aplicación de estrategias lúdicas.

**Tabla 7**

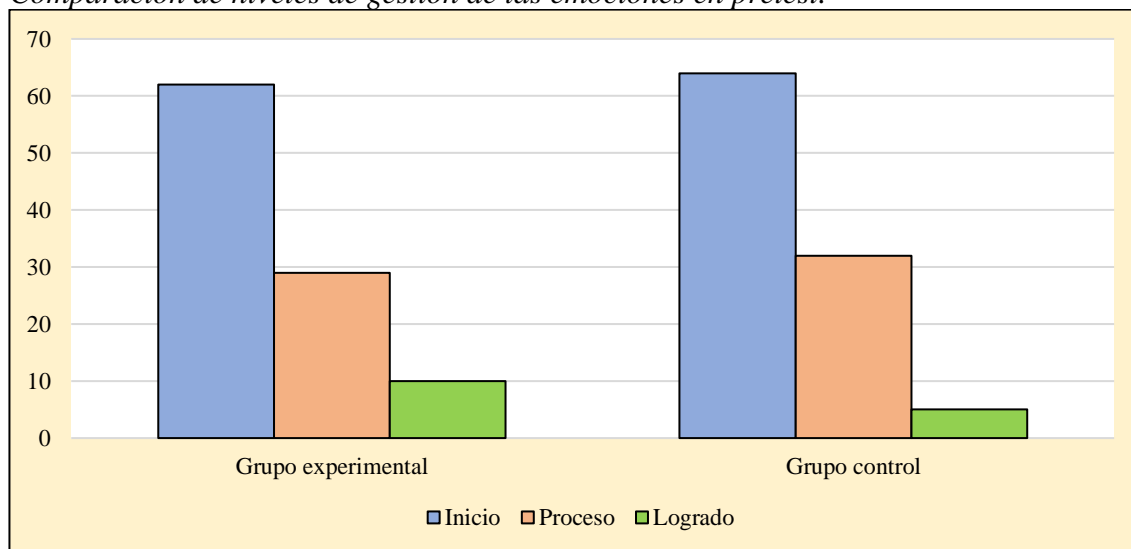
*Resultado del pretest para la variable gestión de las emociones*

Nivel de logro en gestión de las emociones	Grupo experimental		Grupo control	
	f	%	f	%
Logrado	2	6%	3	9%
En proceso	8	24%	13	39%
En inicio	23	70%	17	52%
Total	33	100%	33	100%

Fuente: Base de datos del pretest

**Figura 1**

*Comparación de niveles de gestión de las emociones en pretest.*



Fuente: Tabla 4

De acuerdo con la tabla 8 y figura 2, en el pretest solamente 6% del grupo experimental y 9% del grupo control tenían un nivel logrado para la gestión de las emociones en el nivel inicial. Sin embargo, 70% del grupo experimental tuvo un nivel en inicio, mientras que en el grupo control se encontró a 52% de los estudiantes. En este caso se encontró que el comportamiento era similar entre las distribuciones porcentuales de estudiantes.

**Objetivo específico 2:** Identificar el nivel de gestión de las emociones que tienen los niños de la de la Institución Educativa “Ann Goulden” – Piura durante el año 2023 del grupo experimental y control, después de la aplicación de estrategias lúdicas.

**Tabla 8**

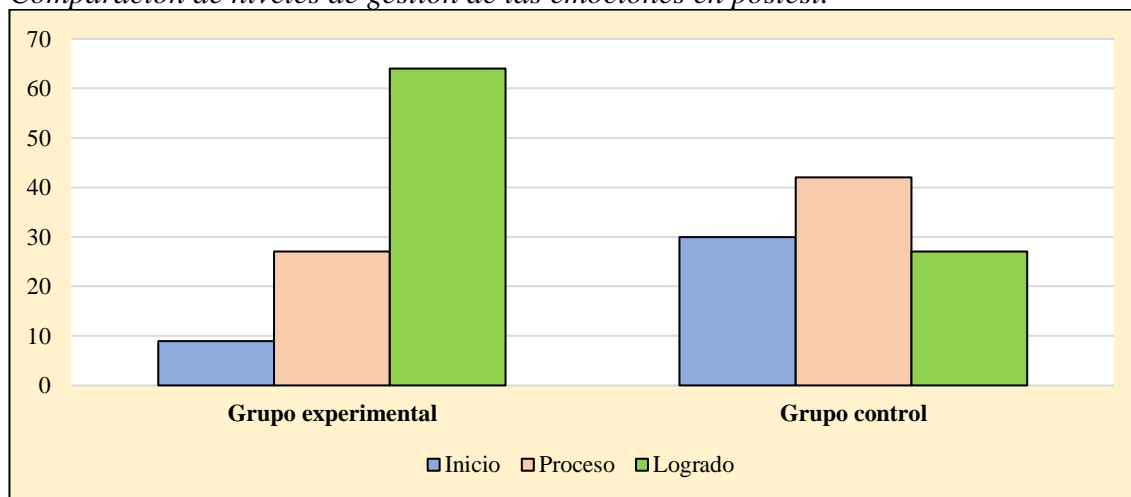
*Resultado del postest de la variable gestión de las emociones*

Nivel de logro en gestión de las emociones	Grupo experimental		Grupo control	
	f	%	f	%
Logrado	21	64%	9	27%
En proceso	9	27%	14	42%
En inicio	3	9%	10	30%
Total	33	100%	33	100%

Fuente: Base de datos del pretest

**Figura 2**

*Comparación de niveles de gestión de las emociones en postest.*



Fuente: Tabla 5

Los resultados del postest que se presentan en la tabla 9 permitieron evidenciar que en el postest el grupo experimental tuvo 64% de estudiantes en un nivel logrado, mientras que el grupo control tenía solamente 27%. Además, en el nivel de inicio, el grupo experimental mantenía 9% de estudiantes sin embargo el grupo control tenía un porcentaje de 30% de la muestra. Al comparar ambos grupos, en el postest se observaron diferencias entre el grupo experimental y control, a favor del primero, lo cual muestra la efectividad de las estrategias lúdicas.

**Objetivo específico 3:** Comparar las diferencias que existen en los niveles de gestión de las emociones que tienen los niños de la de la Institución Educativa “Ann Goulden” – Piura durante el año 2023 del grupo experimental y control, antes y después de la aplicación de estrategias lúdicas.

**Tabla 9**

*Diferencias calculadas del pretest y postest para gestión de las emociones*

Nivel de logro en gestión de las emociones	Grupo experimental		Grupo control	
	f	%	f	%
Logrado	19	58%	6	18%
En proceso	1	3%	1	3%
En inicio	-20	-61%	-7	-21%

Fuente: Base de datos de la gestión de las emociones.

La tabla 10 permitió evidenciar que el nivel de inicio se redujo en un 61% al comparar los puntajes obtenidos por los estudiantes en el pretest y postest, los cuales 3% se ubicaron aún en el nivel de inicio mientras que 58% avanzaron hacia un nivel logrado. Por otra parte, el grupo control solamente reflejó una disminución de 21% en el nivel de inicio, además de que estos cambios se establecieron en el 3% en un nivel de proceso y 18% en un nivel logrado. En definitiva, se observaron mejores variaciones en los resultados que tuvo el grupo experimental al comparar las mediciones del pretest y postest.

#### **4.2. Contrastación de Hipótesis**

Siguiendo la perspectiva del enfoque cuantitativo, se realizó el análisis de normalidad para los datos provenientes del pretest, así como del postest. También fue necesario calcular una nueva variable a partir de las diferencias de los puntajes que obtuvieron los estudiantes para comparar pretest y postest. El contraste de normalidad se realizó partiendo de la verificación de datos considerando si se distribuyen como una población normal o diferente a ella.

Para el contraste de la normalidad se empleó el siguiente sistema de hipótesis:

$H_0$  : Los datos del pretest provienen de una población distribuida normalmente.

$H_1$  : Los datos del pretest no provienen de una población distribuida normalmente.

La prueba de normalidad se realizó considerando el total de la muestra, que en este caso para el grupo experimental fue de 33 niñas y niños, al igual que el grupo de que se conformó la misma cantidad de participantes, con lo cual se acumuló una muestra final de 66 estudiantes. El tamaño de la muestra finalmente hizo que se considerara la prueba de normalidad Kolmogorov – Smírnov. Sin embargo, para la hipótesis general se aplicó el test de normalidad de Shapiro – Wilk ya que en este caso solamente se consideró al grupo experimental el cual contó con 33 estudiantes.

**Tabla 10**

*Prueba de normalidad en grupo experimental para Gestión de las emociones*

Parámetros	Gestión de las emociones	Conciencia Emocional	Regulación Emocional	Empatía	Habilidades Sociales
N	33	33	33	33	33
Estadístico de prueba	0,432	0,378	0,449	0,407	0,461
Sig. asintótica (bilateral)	0,230	0,114	0,081	0,178	0,339

Nota: La distribución de prueba es normal.

Fuente. Base de datos de Test de Gestión de las emociones

De acuerdo con los resultados de la tabla 11, el nivel de significancia de la prueba de Shapiro Wilk aplicada al grupo experimental tuvo una significancia asintótica de  $0,230 > 0,05$  lo que no permite rechazar el supuesto de normalidad para los resultados del grupo experimental. El análisis del comportamiento por dimensiones también reflejó que se tenía un escenario similar para cada una de las dimensiones que se evaluaron como parte de la gestión de las emociones en el nivel inicial. Como consecuencia, de ello se decidió aplicar la prueba T de Student a fin de contrastar la hipótesis general.

Ahora se presentan los resultados de la contrastación de normalidad para el pretest, postest y las diferencias.

**Tabla 11***Prueba de normalidad para Gestión de las emociones y dimensiones en el pretest*

Parámetros de comparación		Gestión de las emociones	Conciencia Emocional	Regulación Emocional	Empatía	Habilidades Sociales
N		66	66	66	66	66
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	47.70	12.92	11.76	11.42	11.59
	Desviación estándar	7.403	2.214	2.608	2.475	1.763
Máximas diferencias extremas	Absoluta	.130	.132	.144	.127	.152
	Positivo	.100	.132	.120	.127	.151
	Negativo	-.130	-.120	-.144	-.092	-.152
Estadístico de prueba		.130	.132	.144	.127	.152
Sig. asintótica (bilateral)		.007	.006	.002	.010	.001

Nota: La distribución de prueba es normal.

Fuente. Base de datos de Test de Gestión de las emociones

La tabla 12 contiene los resultados de la prueba de Kolmogorov – Smírnov, en el cual el nivel de significancia asintótica fue de 0,007 para el Test en general, pero el análisis por dimensiones mostró que en el pretest todas las dimensiones tenían sig. menor a 0,05 a partir del cual se acepta la hipótesis alterna y se rechaza el supuesto de normalidad. Por tanto, los datos del pretest de la Gestión de las emociones, no provienen de una población distribuida en forma normal, en tal sentido, fue conveniente realizar un análisis no paramétrico para la comparación de grupos, en este caso la prueba U de Mann Whitney.

**Tabla 12***Prueba de normalidad para Gestión de las emociones y dimensiones en el postest*

Parámetros de comparación	Gestión de las emociones	Conciencia Emocional	Regulación Emocional	Empatía	Habilidades Sociales	
N	66	66	66	66	66	
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	67,65	17,11	16,62	17,12	16.80
	Desviación estándar	5,287	1,637	1,680	1,714	1.808
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,216	,159	,159	,168	.199
	Positivo	,216	,159	,159	,168	.199
	Negativo	-,129	-,117	-,098	-,105	-,113
Estadístico de prueba	,216	,159	,159	,168	,199	
Sig. asintótica (bilateral)	,000	,000	,000	,000	,000	

Nota: a. La distribución de prueba es normal.

Fuente. Base de datos de Test de Gestión de las emociones

De acuerdo con el análisis de normalidad de la tabla 13, se puede observar que los puntajes de la Gestión de las emociones en la posprueba, tuvo un nivel de significancia de 0,000 el cual es menor al valor de la contrastación, bajo ese contexto, los puntajes totales no provienen de una población distribuida normalmente. Como consecuencia de ello se acepta la hipótesis de investigación en donde se afirma que los datos del postest no provienen de una población distribuida normalmente. Como consecuencia corresponde la aplicación de una prueba no paramétrica para la diferencia de grupos, en este caso la prueba U de Mann Whitney.

### Análisis de normalidad de los datos de las Diferencias Posttest – Pretest

La prueba de normalidad se basa en el siguiente sistema de hipótesis.

$H_0$  : La diferencia de puntajes Posttest – Pretest provienen de una población distribuida normalmente.

$H_1$  : La diferencia de puntajes Posttest – Pretest no provienen de una población distribuida normalmente.

**Tabla 13**

*Análisis de normalidad para diferencia de puntajes Posttest – Pretest*

Valores de contrastación		Diferencia Posttest - Pretest
N		66
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	19,95
	Desviación estándar	7,844
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,104
	Positivo	,104
	Negativo	-,060
Estadístico de prueba		,104
Sig. asintótica (bilateral)		.075

Nota: a. La distribución de prueba es normal.

Fuente. Base de datos de Gestión de las emociones

La prueba de normalidad para los datos provenientes del pretest y posttest, tuvieron como nivel de significancia igual a 0,075 el cual es mayor al valor teórico de la contrastación en este caso de 0,05. En consecuencia, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis de investigación, es decir la diferencia de puntajes Posttest – Pretest provienen de una población distribuida normalmente. En ese sentido, se debe utilizar la prueba paramétrica T de Student para muestras independientes.

### Prueba de hipótesis general

H<sub>1</sub> : Las estrategias lúdicas tienen efectos significativos en la gestión de las emociones en niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” en Piura, 2023.

H<sub>0</sub> : Las estrategias lúdicas no tienen efectos significativos en la gestión de las emociones en niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” en Piura, 2023.

Se aplicó la prueba T de Student para el grupo experimental en dos momentos, el pretest, así como el postest, encontrándose los siguientes resultados.

**Tabla 14**

*Estadísticos para la prueba T de Student correspondientes al pretest y postest*

Medición	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Postest	33	67,9091	5,76283	1,00318
Pretest	33	44,0909	8,35301	1,45407

Nota: Calculado a partir del grupo experimental en las dos mediciones

Fuente: Base de datos de software SPSS v26.

**Tabla 15**

*Prueba T de Student para diferencias emparejadas en el grupo experimental*

Diferencias emparejadas							
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
			Inferior	Superior			
23,81818	8,49432	1,47867	20,80623	26,83014	16,108	32	,000

Nota. Comparaciones de los efectos en el grupo experimental

En la tabla 15 se muestra que el grupo experimental tuvo una media de 67,90 puntos en el postest, en comparación con el pretest en donde la media fue de 44,09 puntos, del cual se puede inferir que los puntajes aumentaron 23,81 como efecto positivo de las estrategias lúdicas.

De igual forma, en la tabla 16 se realizó la prueba T para medir las diferencias de las muestras, aquí el nivel de significancia fue igual a  $0,000 < 0,05$  con lo cual se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula. En consecuencia, las estrategias lúdicas tienen efectos significativos en la gestión de las emociones en niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” en Piura, 2023.

### **Prueba de hipótesis específica 1**

H<sub>1</sub>: Existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, antes de la aplicación de estrategias lúdicas.

H<sub>0</sub>: No existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, antes de la aplicación de estrategias lúdicas.

Se tomó en cuenta el análisis de normalidad del pretest, en consecuencia, se aplicó la prueba U de Mann Whitney, obteniéndose los siguientes resultados.

**Tabla 16**

*Estadísticos para comparación de muestras independientes en el pretest*

Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Experimental	33	33,82	1116,00
Control	33	33,18	1095,00

Fuente: Procesamiento de base de datos en software SPSS v. 26

**Tabla 17**

*Prueba U de Mann Whitney para comparación de muestras independientes en el pretest*

Resultados	Pretest
U de Mann-Whitney	534,000
W de Wilcoxon	1095,000
Z	-,135
Sig. asintótica (bilateral)	,892

Fuente: Procesamiento de base de datos en software SPSS v. 26

Los estadísticos encontrados para la prueba U de Mann Whitney de la tabla 17 mostraron que el grupo control tuvo un mayor rango promedio igual a 33,82 puntos en comparación con el grupo experimental que alcanzó un rango promedio de 33,18 puntos. Ahora la contrastación por medio de la prueba de la tabla 18, reflejó que el nivel de significancia bilateral obtenida fue de  $0,892 > 0,05$  con lo cual la diferencia de rangos no era significativa. En ese sentido, se acepta la hipótesis nula en donde se afirma que “No existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden”, antes de la aplicación de estrategias lúdicas”, esto implica que, en la investigación, se partió con dos grupos equivalentes.

### **Prueba de hipótesis específica 2**

H<sub>1</sub>: Existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, después de la aplicación de estrategias lúdicas.

H<sub>0</sub>: No existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, después de la aplicación de estrategias lúdicas.

Se aplicó la prueba T de Student para muestras independientes, esto a raíz de los resultados de normalidad de la prueba.

**Tabla 18**

*Estadísticos de la prueba U de Mann Whitney para comparación de muestras independientes en el posttest*

Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Control	33	30,68	748,50
Experimental	33	44,32	1462,50

Fuente: Procesamiento de base de datos en software SPSS v. 26

**Tabla 19**

*Prueba U de Mann Whitney para comparación de muestras independientes en el posttest*

Resultados	Pretest
U de Mann-Whitney	187,500
W de Wilcoxon	748,500
Z	-4,590
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Fuente: Procesamiento de base de datos en software SPSS v. 26

Los estadísticos encontrados para la prueba U de Mann Whitney de la tabla 19 mostraron que el grupo experimental tuvo un mayor rango promedio igual a 44,32 puntos en comparación con el grupo experimental que alcanzó un rango promedio de 30,68 puntos. Ahora la contrastación por medio de la prueba de la tabla 20, reflejó que el nivel de significancia bilateral obtenida fue de  $0,000 < 0,05$  con lo cual la diferencia de rangos era significativa. En ese sentido, se acepta la hipótesis de investigación en donde se afirma que “Existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden”, después de la aplicación de estrategias lúdicas”. Esto implica que la investigación con dos grupos no equivalentes.

### Prueba de hipótesis específica 3

- H<sub>1</sub>: Existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, antes y después de la aplicación de estrategias.
- H<sub>0</sub>: No existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, antes y después de la aplicación de estrategias.

Los resultados se expresan a continuación.

**Tabla 20**

*Estadísticos de la prueba T de Student para la diferencia de puntajes postes y pretest*

Grupo	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Experimental	33	23,82	8,494	1,479
Control	33	16,09	4,693	,817

Fuente: Base de datos de software SPSS v26.

**Tabla 21**

*Prueba T de Student para diferencias de medias en pretest y posttest*

t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
4,574	64	,000	7,727	1,689	4,352	11,102

Nota. Se asumen varianzas iguales a partir de la prueba de Levene.

Fuente. Procesamiento estadístico en software SPSS v26.

En la tabla 21 se muestran los estadísticos de la Prueba T de Student aplicados a la diferencia de puntajes del posttest y del pretest aplicado a cada uno de los estudiantes, mostraron que el grupo experimental tuvo una media de 23,82 puntos

frente al grupo control que tuvo una media igual a 16,09. Ahora al momento de comparar estas diferencias en la tabla 22, se pudo observar que el valor de significancia fue de  $0,000 < 0,05$  con lo cual se garantiza que éstas diferencias son significativas. En consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación en donde se afirma que Existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” antes y después de la aplicación de estrategias.

### **4.3. Discusión de Resultados**

La investigación ha permitido reforzar la noción de que la gestión de las emociones es fundamental para poder lograr el desarrollo integral en los estudiantes, los cuales le van a permitir enfrentar desafíos personales conforme vaya creciendo y madurando a nivel físico, cognitivo y emocional propiamente. De ahí que es crucial permitir que los estudiantes alcancen un alto nivel de autoconocimiento, autoestima y sobre todo de regulación emocional.

En este momento de la investigación no solamente se presenta el análisis de la experiencia realizada a partir de un enfoque cuantitativo en donde se midieron los efectos de las estrategias lúdicas en un grupo experimental conformado por 33 estudiantes, los cuales fueron comparados con los avances que tuvo otro grupo control en el cual no se realizaba mucho énfasis a las actividades lúdicas.

Para comprobar estos hallazgos se partió de la medición inicial o pretest, en el cual la tabla 13 permitió asegurar las similitudes entre ambos grupos, cuya proporción mayoritariamente se encontraban en inicio y en cuyas características no habían diferencias significativas (Sig. = 0,892). Ello corroboró la existencia de una problemática con respecto a la gestión de las emociones, en el cual se debe hacer una profunda reflexión puesto que las instituciones educativas representan el lugar donde los estudiantes pueden aprender a manejar las emociones, sin caer en desbordarse de ellas.

La continuidad de esta realidad generaría que los estudiantes no puedan tolerar aspectos como la frustración, también tener un bajo nivel de relaciones sociales y una consecuencia mayor es la afectación de la autoestima. Así se destaca lo que sostiene

García (2022) quien refiere que son los educadores quienes tienen que fomentar ambientes de aprendizajes en donde los estudiantes se vuelvan más receptivos y colaborativos con sus compañeros ya que ello también se convierte en un modo de vivir.

Para evitar ello, se diseñó una propuesta que consideró los principios de las estrategias lúdicas, las cuales incluyeron juegos de roles, juegos de mesa o emocionales, de relajación y respiración, además de la implementación de actividades artísticas creativas que permitían hacer una manifestación verbal y no verbal de las emociones que tenían los niños. Lo que se buscó en todo momento fue propiciar la exteriorización de las emociones, procurando también fortalecer la empatía y la conciencia de las emociones personales y de los demás compañeros.

En el postest los resultados de la investigación mostraron la existencia de diferencias significativas entre el grupo experimental que tuvo una mayor proporción de estudiantes en un nivel logrado, frente al grupo control que aunque avanzó también hacia este nivel, la proporción era menor, además de que la prueba estadística permitió demostrar diferencias significativas entre éstas ( $\text{sig.} = 0,000$ ). Con ello se evidenció la eficacia de la propuesta, ya que no solamente es el valor estadístico sino los cambios porcentuales lo que explican los cambios a favor del grupo experimental.

Los resultados obtenidos en la investigación se comparan a lo que han obtenido Kökönyei et al. (2019) quienes también han demostrado que los juegos son reguladores de la conducta, sobre todo cuando los juegos no tienen un componente pedagógico ni orientan en un sentido correcto la expresión de las emociones. Los resultados del postest se comparan con los hallazgos de Rahat et al. (2022), quienes demostraron que la educación basada en el juego permite mejorar la regulación emocional de estudiantes del nivel preescolar. Con ello, los hallazgos son sólidos en demostrar eficiencia, la cual ha sido corroborada por otras realidades y que merece incorporarse como un componente crucial del aprendizaje.

## Conclusiones y Recomendaciones

### Conclusiones

- Primera. Se determinó que las estrategias lúdicas tuvieron efectos significativos en la gestión de las emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden”<sup>2</sup> de Piura durante el año 2023. Esto a partir de los resultados de la tabla 6 que contiene la prueba T de Student, en donde se mostró que el puntaje de la gestión de las emociones se incrementó en el grupo experimental como efecto de la aplicación de estrategias lúdicas ( $t = 16,108$ ; sig. = 0,000).
- Segunda. Se estableció que no existían diferencias en el nivel de la gestión de las emociones que tenían los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, antes de la aplicación de estrategias lúdicas. Esto a raíz de la tabla 8 en donde la prueba U de Mann Whitney tuvo un nivel de significancia de  $0,892 > 0,05$ . Esto permitió inferir que ambos grupos tenían características similares en cuanto a la problemática de la gestión de las emociones.
- Tercera. Se identificó existían diferencias significativas en el nivel de gestión de las emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, después de la aplicación de estrategias lúdicas. Esto debido a la tabla 10, en donde la comparación de los puntajes obtenidos en el posttest según la prueba U de Mann Whitney tuvo un nivel de significancia de  $0,000 < 0,05$ . Ello implica que la mitad del grupo experimental tuvo mejores resultados que el grupo control en la medición final aplicada a los estudiantes.
- Cuarta. Las diferencias en el nivel de gestión de las emociones que tienen los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, antes y después de la aplicación de estrategias fueron significativas. Esto a partir de la tabla 12 en donde la prueba T de Student

tuvo un nivel de significancia  $0,000 < 0,05$  el cual pudo interpretarse como que el grupo experimental tuvo mejores resultados que el grupo control al comparar las mediciones del pretest y postest.

## **Recomendaciones**

- Primera. Los resultados de la investigación permitieron demostrar los efectos que tienen las estrategias lúdicas en el proceso de desarrollo de la gestión de las emociones, a partir de ello se recomienda a las docentes del nivel inicial, aplicar sesiones de aprendizaje en donde se incluyan juegos, dinámicas, dramatizaciones y una variedad de recursos lúdicos que permitan seguir fortaleciendo la gestión de las emociones en sus dimensiones de conciencia emocional, autorregulación y habilidades sociales.
- Segunda. Los resultados del pretest mostraron que los estudiantes mayormente no estaban en un nivel esperado de desarrollo de la gestión de las emociones, es por ello que se recomienda a las docentes a complementar la formación en educación emocional, ello mediante la participación de sesiones o cursos auto formativos de inteligencia emocional, los cuales les permitirán combinar los enfoques pedagógicos y psicológicos en sus sesiones de aprendizaje.
- Tercera. Los resultados del postest permitieron evidenciar que las estrategias lúdicas tenían efectos sobre el grupo experimental en los niveles de gestión de las emociones, por ello a las directoras de las instituciones educativas del nivel inicial se recomienda monitorear e investigar el impacto a nivel institucional que tiene la incorporación de capacitaciones para la aplicación de las estrategias lúdicas como mejora de las conductas y expresiones emocionales en niños del nivel inicial.
- Cuarta. A las autoridades de la Dirección Regional de Educación de Piura, se recomienda implementar recursos didácticos adecuados que permitan generar espacios de aprendizaje y favorecer el trabajo de los docentes a partir de estrategias lúdicas, las cuales también repercutirán en su nivel de gestión de las emociones.

### Referencias bibliográficas

- Albornoz, E. J. (2019). *El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión*. *Revista Conrado*, 15(66).
- APA. (2021). *Emotion regulation*. <https://www.apa.org/topics/emotion-regulation>
- Armas Guerrero, H. (2018). *Importancia del juego en el desarrollo integral infantil*. *SATHIRI*, 4. <https://doi.org/10.32645/13906925.247>
- Bautista, M., Franco, K., & Hickman, H. (2022). Objetividad, validez y confiabilidad: atributos científicos de los instrumentos de medición. *Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de La Salud Universidad Autónoma Del Estado de Hidalgo*, 11(21). <https://doi.org/10.29057/icsa.v11i21.10048>
- Bredikyte, M., & Brandisauskiene, A. (2023). Pretend play as the space for development of self-regulation: cultural-historical perspective. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1186512>
- Castellano, L. (2017). Metodología de la Investigación, Técnica de Observación. *Wordpress*.
- Cedeño, W. A., Ibarra, L. M., Galarza, F. A., Verdesoto, J. D. R., & Gómez, D. A. (2022). *Habilidades socioemocionales y su incidencia en las relaciones interpersonales entre estudiantes*. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(4).
- Cruz, A., & Alcívar, J. (2023). *La gestión de emociones en niños de segundo de Educación General Básica. Una experiencia de apoyo con padres de familia*. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.896>
- Figueroa, Y., & Figueroa, M. (2019). *Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años*. *UCV Hacer*, 8(3). <https://doi.org/10.18050/revucvhacer.v8n3a2>
- García, J. (2012). *La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje*. *Revista Educación*, 36(1). <https://doi.org/10.15517/revedu.v36i1.455>

- Goleman, D. (1995). *Inteligencia Emocional. Best-Seller*, 145–230.  
<https://acortar.link/uOyhyu>
- Gómez, L. (2017). *Desarrollo cognitivo y educación formal: análisis a partir de la propuesta de L. S. Vygotsky. Universitas Philosophica*, 34(69).  
<https://doi.org/10.11144/javeriana.uph34-69.dcef>
- González, C. (2022). *Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 52(1).  
<https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.1.478>
- González, J., Vele, D., Tapia, D., & Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional, ISSN-e 2550-682X, Vol. 7, N°. 2, 2022, 7(2)*.
- González, X., Chao, C., & Patiño, H. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 51(2).  
<https://doi.org/10.48102/rlee.2021.51.2.375>
- Guzmán, M. del C. (2022). *Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el Centro infantil Cumbaya Valley. Revista Conrado*, 64(14).
- Heras, D. (2016). *Desarrollo Emocional en a Infancia. Un Estudio Sobre Las Competencias Emocionales De Niños Y Niñas. International Journal of Developmental and Educational Psychology. Revista INFAD de Psicología.*, 1(1).  
<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2016.n1.v1.217>
- Hernández, C., & Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *ALERTA Revista Científica Del Instituto Nacional de Salud*, 2(1).  
<https://doi.org/10.5377/alerta.v2i1.7535>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (McGraw Hill Interamerica SA, Ed.; Primera).

- Hurtado, J. (2000). *Metodología de la Investigación Holística* (Primera Edición, Vol. 1). Instituto Universitario de Tecnología Caripito.
- Kököneyi, G., Kocsel, N., Király, O., Griffiths, M. D., Galambos, A., Magi, A., Paksi, B., & Demetrovics, Z. (2019). The role of cognitive emotion regulation strategies in problem gaming among adolescents: A nationally representative survey study. *Frontiers in Psychiatry, 10*(APR). <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00273>
- Mera, A., Montenegro, M., Mondragón, G., Moscol, J., Uriarte, E., & Centurión, Á. (2021). Gestión de emociones y calidad educativa. *EDUCARE ET COMUNICARE: Revista de Investigación de La Facultad de Humanidades, 9*(1). <https://doi.org/10.35383/educare.v9i1.622>
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., & Villagómez, A. (2016). *Metodología de la Investigación* (Ediciones de la U, Ed.; Tercera Edición, Vol. 1).
- Novás, J. D., Gallego Machado, B., & Calles, A. (2021). Bases y aplicación del método hipotético-deductivo en el diagnóstico. *Revista Cubana de Medicina General Integral, 27*(3), 378–387. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21252011000300008&lng=es&nrm=iso&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252011000300008&lng=es&nrm=iso&tlng=es)
- Pascual, S. (2023). *¿Qué es una guía de observación y ejemplo?* Clubmitsubishia.
- Perera, C., Navarrete, C., & Bone, M. (2019). Conciencia Emocional y Regulación Emocional. *Visionario Digital, 3*(3). <https://doi.org/10.33262/visionariodigital.v3i3.645>
- Piaget, J. (1973). *Memory and intelligence* (Routledge y Kegan Paul., Ed.).
- Piaget, J. (1999). *¿Qué sé? El estructuralismo*. Publications O.
- Pyle, A., Danniels, E., Larsen, N. E., & Martinussen, R. (2022). Supporting children's self-regulation development in play-based kindergarten classrooms. *International Journal of Educational Research, 116*. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2022.102059>

- Rahat, M., Mehdinejad, V., & Karbalaei, F. (2022). The Effect of Play Education on Students' Emotional Regulation and Social Relationships. *Pajouhan Scientific Journal*, 20(4), 277–285. <https://doi.org/10.61186/psj.20.4.277>
- Rothstein, J. D., Buckland, A. J., Gagnier, K., Ochoa, M., Allen-Valley, A., Jivapong, B., Cabrera, L. Z., Leontsini, E., & Fisher, K. R. (2021). Assessing the play and learning environments of children under two years in peri-urban Lima, Peru: a formative research study. *BMC Public Health*, 21(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-020-10119-3>
- Sabatier, C., Restrepo Cervantes, D., Moreno Torres, M., Hoyos De los Rios, O., & Palacio Sañudo, J. (2017). *Regulación emocional en niños y adolescentes: conceptos, procesos e influencias. Psicología Desde El Caribe*, 34(1). <https://doi.org/10.14482/psdc.34.1.9778>
- Simeón, E., Aguirre, V., Simeón, A., & Carcausto, W. (2021). *Desarrollo y fortalecimiento de competencias emocionales en la educación infantil en Iberoamérica: una revisión sistemática. Investigación Valdizana*, 15(4). <https://doi.org/10.33554/riv.15.4.893>
- Solís, P. (2019). *La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. Voces de La Educación*, 4(7).
- Stavrou, P.-D. (2019). The Development of Emotional Regulation in Pre-Schoolers: The Role of Sociodramatic Play. *Psychology*, 10(01). <https://doi.org/10.4236/psych.2019.101005>
- Thümmler, R., Engel, E. M., & Bartz, J. (2022). Strengthening Emotional Development and Emotion Regulation in Childhood—As a Key Task in Early Childhood Education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(7). <https://doi.org/10.3390/ijerph19073978>
- Vygotsky, L. S. (1979). Mind in Society. The Development of Higher Psychological Processes. *The American Journal of Psychology*, 92(1). <https://doi.org/10.2307/1421493>

Zela, N., Chambi, N., Ticona, H., & Barrionuevo, J. (2022). *Nivel de inteligencia emocional en niños y niñas del II ciclo de instituciones educativas de la zona rural durante la pandemia-Puno 2021. Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 6(22). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i22.312>

**Anexos**

### Anexo 1. Matriz de Consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología
¿Cuáles son los efectos de las estrategias lúdicas en la gestión de las emociones en niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” Piura 2023?	Determinar los efectos de las estrategias lúdicas en la gestión de las emociones en niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” Piura 2023	<p>H1 : Las estrategias lúdicas tiene un efecto significativo en la gestión de las emociones en niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” en Piura, 2023.</p> <p>H0 : Las estrategias lúdicas no tiene un efecto significativo en la gestión de las emociones en niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” en Piura, 2023.</p>	Estrategias lúdicas	<p>Estrategias de expresión y representación emocional</p> <p>Estrategias de regulación emocional y relajación</p> <p>Estrategias de desarrollo socioemocional y resolución de problemas</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo de investigación: Aplicada</p> <p>Diseño de investigación: Experimental de tipo pre experimental</p> <p>Instrumento de recolección de datos</p> <p>Guía de observación</p> <p>Validez</p>
<b>Problemas específicos</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Hipótesis específicas</b>			
¿Cuál es el nivel de gestión de las emociones que tienen los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” – Piura durante el año 2023 del grupo experimental y control, antes de la aplicación de estrategias lúdicas?	Establecer el nivel de gestión de las emociones que tienen los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” – Piura durante el año 2023 del grupo experimental y control, antes de la aplicación de estrategias lúdicas	<p>H1: Existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, antes de la aplicación de estrategias lúdicas.</p> <p>H0: No existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, antes de la aplicación de estrategias lúdicas.</p>			<p>Tres expertos en el campo educativo</p> <p>Confiabilidad Alfa de Cronbach</p> <p>Población 66 estudiantes</p> <p>Muestra Todos los niños y niñas del aula, con muestreo no probabilístico por conveniencia.</p>

<p>¿Cuál es el nivel de gestión de las emociones que tienen los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” – Piura durante el año 2023 del grupo experimental y control, después de la aplicación de estrategias lúdicas?</p>	<p>Identificar el nivel de gestión de las emociones que tienen los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” – Piura durante el año 2023 del grupo experimental y control, después de la aplicación de estrategias lúdicas</p>	<p>H1: Existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, después de la aplicación de estrategias lúdicas. H0: No existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, después de la aplicación de estrategias lúdicas.</p>			
<p>¿Cuáles son las diferencias que existen en los niveles de gestión de las emociones que tienen los niños de la de la Institución Educativa “Ann Goulden” – Piura durante el año 2023 del grupo experimental y control, antes y después de la aplicación de estrategias lúdicas?</p>	<p>Comparar las diferencias que existen en los niveles de gestión de las emociones que tienen los niños de la de la Institución Educativa “Ann Goulden” – Piura durante el año 2023 del grupo experimental y control, antes y después de la aplicación de estrategias lúdicas</p>	<p>H1: Existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, antes y después de la aplicación de estrategias. H0: No existen diferencias significativas en el nivel de gestión de emociones en los niños de la Institución Educativa “Ann Goulden” del grupo experimental y control, antes y después de la aplicación de estrategias</p>			

## Anexo 2. Matriz de Operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
<b>Variable independiente</b> Estrategias Lúdicas	Un conjunto estructurado de actividades basadas en juegos y experiencias lúdicas diseñadas específicamente para promover el desarrollo socioemocional, cognitivo y físico de los estudiantes de educación inicial, a través de la participación activa, la exploración y el aprendizaje significativo (Hellebrandt & Knapp, 2020).	Un conjunto de 10 sesiones de aprendizaje con actividades basadas en juegos diseñadas para fomentar el desarrollo de la gestión emocionales en estudiantes de Educación inicial.	Estrategias de expresión y representación emocional	Juegos de roles y dramatización	
				Actividades artísticas y recreativas	
				Cuentos y narrativas emocionales	
			Estrategias de regulación emocional y relajación	Juegos de relajación y respiración	
				Juegos de Mindfulness y atención plena	
				Juegos de cooperación y trabajo en equipo	
			Estrategias de desarrollo socioemocional y resolución de problemas	Juegos de etiquetado emocional	
				Juegos de resolución de problemas	
				Juegos de reflexión y discusión	
<b>Variable Dependiente</b> Gestión de las emociones	La capacidad de los estudiantes de educación inicial para reconocer, comprender y regular sus propias emociones, así como su habilidad para mostrar empatía y establecer relaciones sociales saludables. Incluye la conciencia emocional, la regulación emocional, la expresión y comprensión emocional, así como la adquisición de habilidades sociales y competencias emocionales (Eisenberg, 2020).	La capacidad de los estudiantes de educación inicial para reconocer, comprender y regular sus propias emociones, así como su capacidad para mostrar empatía y habilidades sociales.	Conciencia emocional	Reconocimiento y expresión de emociones propias y de los demás	Ordinal Tipo Likert
			Regulación	Capacidad para regular las emociones y controlar las reacciones Emocionales	
			Empatía	Comportamiento empático hacia los demás	
			Habilidades sociales	Habilidades sociales, como el compartir, la cooperación y la resolución de conflictos	

### Anexo 3. Fichas de Validación

#### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y VALORACIÓN DE INSTRUMENTO

Por medio de la presente hago constar que he revisado la Ficha Técnica y de la validez del Instrumento denominado:

#### GUÍA DE OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA

cuyo objetivo es:

*"Evaluar las competencias emocionales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Aní Goulden".*

El mismo que permite reunir datos para medir la variable **Gestión emocional** y sus dimensiones.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones:

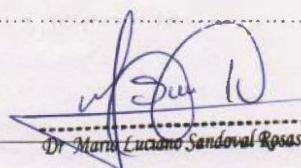
Criterios evaluados	Valoración Positiva		Valoración negativa	
	Muy Adecuada	Adecuada	Poco Adecuada	Nada Adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.	/			
Pertinencia y coherencia entre variables-dimensión e indicadores	/			
Pertinencia del ítem con los indicadores.	/			
Calidad en la redacción de los ítems	/			

Fecha: 24 / set / 2023

Apellidos y nombres: SANDOVAL ROSAS, MARIO LUCIANO

DNI: 02610627

Firma/sello/huella

  
Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas

**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y  
VALORACIÓN DE INSTRUMENTO**

Por medio de la presente hago constar que he revisado la Ficha Técnica y de la validez del Instrumento denominado:

\_\_\_\_\_

cuyo objetivo es:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

El mismo que permite recoger información para medir la variable \_\_\_\_\_ y sus dimensiones.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valoración Positiva		Valoración negativa	
	Muy Adecuada	Adecuada	Poco Adecuada	Nada Adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.	✓			
Pertinencia y coherencia entre variables-dimensión e indicadores	✓			
Pertinencia del ítem con los indicadores.	✓			
Calidad en la redacción de los ítems	✓			

Fecha:

02 de Septiembre 2023

Apellidos y nombres: Bruno Seminario DNI: 02690664

Firma/ sello/ huella




Sc. Ángela Marín Bruno Seminario  
ORCID ID: 0000-0002-3308-4509  
Jefatura de Unidad de Investigación

#### Anexo 4. Instrumento de Recojo de Datos

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura” PPD – Inicial				
Guía de Observación Estructurada				
Objetivo				
Evaluar las competencias emocionales de estudiantes de 5 años				
ACTITUDES	CATEGORIA			
	4 Excelente	3 Bueno	2 Regular	1 Malo
<b>D.1 Conciencia Emocional</b>				
<i>Reconocimiento y expresión de emociones propias y de los demás</i>				
1. Identifica sus propias emociones en diferentes situaciones.				
2. Reconoce las emociones en los rostros y expresiones de los demás.				
3. Utiliza un vocabulario emocional apropiado para describir cómo se siente.				
4. Comprende y analiza las emociones que experimenta, estableciendo una relación entre ellas y los sucesos				
5. Percibe las sensaciones corporales y las asocia a las emociones básica				
<b>D.2. Regulación Emocional</b>				

<i>Capacidad para regular las emociones y controlar las reacciones emocionales</i>				
6.-Aplica técnicas de autorregulación como respirar hondo o contar hasta diez.				
7. Espera su turno en actividades y juegos, mostrando autocontrol				
8. Busca la ayuda de un adulto o compañero cuando se siente abrumado emocionalmente.				
9.- Ante alguna negativa de sus compañeros o docente, acepta la decisión o explota, se enoja, llora, hace pataletas.				
10.- Responde de manera agresiva ante situaciones desagradables u opuestas a sus deseos – demandas				
<b>D. 3. Empatía</b>				
<i>Comportamiento empático hacia los demás</i>				
11.- Muestra compasión ante el sufrimiento o malestar de otros.				
12- Realiza preguntas o comentarios para comprender mejor el estado emocional de los demás.				
13.-Ofrece ayuda o consuelo a compañeros que muestran signos de malestar.				
14.- Interrumpe mientras sus compañeros o docente esta hablando				
15.- Muestra atención e interés cuando alguno de sus compañeros está contando algo.				
<b>D.4. Habilidades Sociales</b>				
Habilidades sociales, como el compartir, la cooperación y la resolución de conflictos				
16.- participa en juegos grupales cooperativos, tomando y cediendo turnos.				
17.-. Utiliza la comunicación verbal para resolver conflictos en lugar de recurrir a la agresión.				

18.- Comparte materiales, espacio y tiempo de juego de manera equitativa con los demás.				
19.- Suele utilizar las palabras como gracias, por favor, permiso				
20.- Expresa sus necesidades personales considerando los sentimientos de sus compañeros				

Nombres y apellidos: \_\_\_\_\_

Hora: \_\_\_\_\_

Lugar: \_\_\_\_\_

Observaciones:

---

---

---

---

---

### Análisis de confiabilidad del instrumento tanto en el pretest como postest

**Tabla 22**

*Estadísticos del pretest por elemento – escala si se suprime elemento correspondiente al Test de Competencias Emocionales.*

Ítem	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Ítem1	44.95	49.675	.359	.870
Ítem2	44.98	49.861	.453	.865
Ítem3	45.15	49.700	.523	.862
Ítem4	45.30	50.676	.351	.869
Ítem5	45.17	50.356	.409	.866
Ítem6	45.30	49.322	.473	.864
Ítem7	45.41	47.015	.692	.855
Ítem8	45.26	48.071	.638	.858
Ítem9	45.30	48.214	.567	.860
Ítem10	45.45	49.390	.588	.860
Ítem11	45.38	48.424	.541	.861
Ítem12	45.55	48.867	.679	.858
Ítem13	45.32	52.497	.270	.870
Ítem14	45.45	46.929	.674	.856
Ítem15	45.36	47.712	.629	.858
Ítem16	45.32	50.528	.435	.865
Ítem17	45.45	52.529	.280	.870
Ítem18	45.29	53.624	.107	.875
Ítem19	45.44	51.389	.286	.871
Ítem20	45.39	51.104	.333	.869

**Tabla 23**

*Estadísticos del posttest por elemento – escala si se suprime elemento correspondiente al Test de Competencias emocionales.*

Ítem	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Ítem1	64.24	25.263	.457	.809
Ítem2	64.26	25.148	.483	.808
Ítem3	64.44	25.512	.328	.816
Ítem4	64.09	26.361	.261	.818
Ítem5	64.12	25.800	.346	.814
Ítem6	64.36	25.373	.413	.811
Ítem7	64.30	25.199	.454	.809
Ítem8	64.23	25.778	.354	.814
Ítem9	64.36	25.281	.344	.815
Ítem10	64.38	26.362	.233	.820
Ítem11	64.24	25.140	.481	.808
Ítem12	64.23	25.163	.474	.808
Ítem13	64.41	24.215	.535	.804
Ítem14	64.12	26.570	.218	.820
Ítem15	64.14	25.689	.366	.813
Ítem16	64.30	25.261	.442	.810
Ítem17	64.26	25.148	.452	.809
Ítem18	64.24	25.602	.390	.812
Ítem19	64.32	24.990	.380	.813
Ítem20	64.33	25.487	.382	.813



## **Anexo 7. Plan de intervención**

**Denominación del Plan:** “Un viaje por las emociones”

Institución educativa donde se llevó a cabo la intervención: Ann Goulden

Beneficiarios: Aula de 5 años

Duración: del 13 / 09 / 2023 al: 07 / 12 / 2023

### **Justificación del Plan de Intervención**

Este presente plan de intervención, se realiza por la necesidad existente en los niños de edad de la Institución Educativa Ann Goulden, de cómo saber gestionar sus emociones. Es por ello que este plan de intervención propuesto está fundamentado en las teorías del desarrollo emocional y social en la infancia, que indican que los niños pueden aprender habilidades emocionales significativas a través de experiencias prácticas y orientación activa.

En este caso el proyecto de intervención que parte del enfoque construye su identidad, permitirá que los niños y niñas desarrollen habilidades para saber controlar sus emociones y conocerse a sí mismos y de sus transformaciones biológicas, cognitivas, afectivas, de comportamiento y sociales que se da en todo el proceso de nuestra vida. Por ello el siguiente plan de intervención se presentará en fases:

1° Recojo preliminar de información mediante el uso del diario de campo, obteniendo datos sobre las carencias que posean los niños.

2° Mediante una Guía de Observación Estructurada, se procedió a diagnosticar a los niños mediante la observación sobre la variable de gestión de las emociones, identificando la necesidad que tienen los niños de saber a prender a controlarse ellos mismos con diferentes emociones que se les presente.

3° Se realizó la planificación a tomar en cuenta para la intervención, teniendo provisto realizar 10 sesiones.

4° Se llevará a cabo la intervención en aula por medio de las estrategias de cómo gestionar sus emociones

5° Se realiza nuevamente un recojo de datos identificando si la necesidad pudo ser cubierta.

### **Objetivos Del Plan**

#### **Objetivo general**

Implementar y ejecutar talleres con enfoque de desarrollo personal para mejorar la gestión emocional en los niños de la Institución educativa Ann Goulden.

#### **Objetivos específicos**

Los niños de cuatro años de la Institución Educativa Ann Goulden, serán capaces de:

Ayudar a los niños a identificar y comprender sus propias emociones y las emociones de los demás.

Enseñar a los niños estrategias para manejar y regular sus emociones, especialmente emociones intensas como el enojo o el miedo.

Desarrollar la capacidad de los niños para comprender y compartir las emociones de los demás, así como enseñar habilidades sociales básicas como la empatía y la cooperación.

Cultivar la atención plena en el momento presente y fomentar una actitud de gratitud y positividad.

### Matriz curricular de la intervención pedagógica: proyectos de aprendizaje

Denominación del Plan	Competencias	Capacidades	Desempeños Específicos
“Un viaje por las emociones”	<b>Construye su Identidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se valora a sí mismo.</li> <li>- Autorregula sus emociones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Comparte hechos importantes de su historia familiar.</li> <li>- Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.</li> <li>- Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.</li> <li>- Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o con tenido. Da razón de lo que le sucedió.</li> </ul>

a) Matriz De Evaluación E Indicadores (De Resultado En Relación Con Las Hipótesis De Investigación Y Que Tienen Que Ver Con Los Efectos De La Intervención Para Revertir La Problemática Identificada

<b>Hipótesis de Investigación</b>	<b>Resultados Esperados</b>
<b>Hipótesis de Investigación 1</b>	Sí aplicamos el plan de intervención entonces se mejora la gestión de las emociones en los niños de cinco años de la Institución Educativa “Ann Goulden”, 2023.
<b>Hipótesis de Investigación 2</b>	Sí aplicamos el plan de intervención entonces no se mejora la gestión de las emociones en los niños de cinco años de la Institución Educativa “Ann Goulden”, 2023.
<b>Hipótesis de Investigación 3</b>	La Gestión de las emociones en los niños de la Institución Educativa An Goulden, alcanzó un efecto positivo luego de las estrategias aplicadas con el plan de intervención.

Fuente Elaboración Propia

#### a) Sesiones

Identificamos nuestras emociones. Descubro la emoción que siento  Contamos historias de nuestras emociones” Tela araña Mágica”. Mi cuerpo me dice que estoy. No conocemos más. Un viaje a mi volcán interior. Así soy. Estrategias que nos ayudan a gestionar el enojo
---

## b) Planificador semanal

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<b>semana 1</b>	2 DE OCT.	3 DE OCT.	4 DE OCT.	5 DE OCT.	6 DE OCT.
	Identificamos nuestras emociones				
<b>semana 2</b>	9 DE OCT.	10 DE OCT.	11 DE OCT.	12 DE OCT.	13 DE OCT.
		Soplando emociones: Respiración y Relajación en la aventura emocional			
<b>Semana 3</b>	16 DE OCT.	17 DE OCT.	18 DE OCT.	19 DE OCT.	20 DE OCT.
			Expresión creativa para los pequeños exploradores.		
<b>Semana 4</b>	23 DE OCT.	24 DE OCT.	25 DE OCT.	26 DE OCT.	27 DE OCT.
				Explorando emociones a través de cuentos mágicos.	
<b>Semana 5</b>	30 DE OCT.	31 DE OCT.	1 DE NOV.	2 DE NOV.	3 DE NOV.

		Expresando nuestras emociones a través de nuestro cuerpo.		Las normas para poder enfadarse	
<b>Semana 6</b>	6 DE NOV.	7 DE NOV.	8 DE NOV.	9 DE NOV.	10 DE NOV.
			No conocemos más.	Me amo como soy.	
<b>Semana 7</b>	13 DE NOV.	14 DE NOV.	15 DE NOV.	16 DE NOV.	17 DE NOV.
			Un viaje a mi volcán interior.		
<b>Semana 8</b>	20 DE NOV.	21 DE NOV.			24 DE NOV.
				23 DE NOV.	
					La magia de la gratitud y positividad.

## Anexo 8. Sesiones

### Sesión N° 1

#### I. Datos Generales:

<b>Título</b>	“Identificamos Nuestras Emociones”
<b>Edad</b>	5 años
<b>Fecha</b>	02/10/2023

#### II. Aprendizajes Esperados:

<b>Competencia/ Capacidades</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Criterio</b>	<b>Evidencia</b>
<b>Construye su identidad.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencias de las de los otros a través de palabras o acciones. Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás	Menciona sus características preferencias, cualidades; dice lo que siente; utiliza gestos, movimientos corporales y palabras; busca compañía de un adulto cuando se siente vulnerable	Los niños dicen la emoción que siente. Compara sus emociones con las que observa en la lámina, se describen así mismos a través de lo que observan por las imágenes. Menciona a quien buscar cuando se siente vulnerable. Muestra sus representaciones y explica la emoción que ha representado

	<p>cuando el adulto las nombra.</p> <p>Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere.</p> <p>Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede.</p> <p>Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención</p>		
--	--	--	--

### III. Secuencia Didáctica:

Secuencia Metodológica	Recursos y Materiales	Tiempo
<p><b>Inicio</b></p> <p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les da la bienvenida a los niños y se les invita a participar de la canción “Nuestras Emociones”</li> <li>• Se les comunica el propósito del taller: “Hoy vamos a reconocer nuestras emociones luego las vamos a plasmar”</li> </ul>	Canción	5 min.
<p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se invita a escuchar canción alegre y que vayan expresando con su movimiento al ritmo de la música como se van sintiendo</li> <li>• Se le presenta a los estudiantes una caja mágica, cada uno irá sacando una carita de diferentes emociones y van opinando según la carita algún episodio que les haya sucedido con relación a esa emoción</li> <li>• Investigamos sobre alguna estrategia que podemos aplicar para llegar a la calma</li> </ul> <p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños llegan a un compromiso</li> <li>• Que cada vez que tengan alguna emoción intensa puedan aplicar una estrategia para calmarse</li> </ul>	<p>Caja</p> <p>Hojas A 4 Colores</p> <p>Imágenes</p>	35 min

<ul style="list-style-type: none"> <li>Se entrega a cada estudiante hojas para que puedan realizar un dibujo de alguna emoción que le gustaría representar</li> </ul>		
<b>Cierre</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se agradece a los niños por su participación.</li> <li>Se les pregunta: ¿Qué es lo que más les gustó de lo hemos realizado?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Qué otros materiales les gustaría que se usaran en el siguiente taller?</li> </ul>		5 min.

### Guía de Observación

#### Datos informativos:

- Institución educativa : I.E. Ann Goulden
- Aula : 5 años
- Título de la sesión de aprendizaje: “Identificamos nuestras Emociones”

N°	Nombres	Criterios de Evaluación		
		Identifica sus propias emociones en diferentes situaciones		
		A	B	C
1	Luana			
2	Emilio Thiago			
3	Patrick Luan			
4	Diego Abraham			
5	Ivana Sofia			
6	Amy Valentina			
7	Alessa Yacori			
8	Eduardo			
9	Dayana Korina			
10	Janelle Belen			
11	Zoeh Valentina			
12	Sofía Pricila			

13	Gael Mateo			
14	Gia Emiley			
15	Mikeila Alexandra			
16	Thiago Jose			
17	Alonso Jhair			
18	Thaisa Luciana			
19	Khloe Valentina			
20	Paula Arminda			
21	Adriano Saul			
22	Thiago Ariel			
23	Santiago Benjamin			
24	Bianca Hinata			
25	Lus Arena			
26	Leiba Ricardo			
27	Gael			
28	Victor Gael			
29	Isabel Cristina			
30	Andrea Lisbeth			
31	GianLuca Mariano			
32	Loana Belen			
33	Patricia Rafaela			

## Sesión N° 2

### I. Datos Generales:

<b>Título</b>	“Descubro la emoción que siento”
<b>Edad</b>	5 años
<b>Fecha</b>	10/10/2023

### II. Aprendizajes Esperados:

<b>Competencia/ Capacidades</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Criterio</b>	<b>Evidencia</b>
<b>Construye su identidad.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencias de las de los otros a través de palabras o acciones. Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra. Busca la compañía y consuelo del adulto en	Menciona sus características preferencias, cualidades; dice lo que siente; utiliza gestos, movimientos corporales y palabras; busca compañía de un adulto cuando se siente vulnerable	Los niños dicen la emoción que siente. Compara sus emociones con las que observa en la lámina, se describen así mismos a través de lo que observan por las imágenes. Menciona a quien buscar cuando se siente vulnerable. Muestra sus representaciones y explica la emoción que ha representado

	<p>situaciones en que lo requiere.</p> <p>Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede.</p> <p>Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención</p>		
--	---	--	--

### III. Secuencia Didáctica:

Secuencia Metodológica	Recursos y Materiales	Tiempo
<p><b>Inicio</b></p> <p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les da la bienvenida a los niños.</li> <li>• Leemos sacha cuna el bosque de las emociones</li> <li>• Se les pregunta alguna vez han sentido alguna de estas emociones ¿qué les paso? ¿Cómo se sintieron?</li> <li>• Se propone los acuerdos.</li> <li>• Se les comunica el propósito del taller: “Hoy vamos a reconocer técnicas que nos ayuden a calmar nuestras emociones</li> </ul>		5 min.
<p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se invita a los niños a sentarse en un lugar cómodo.</li> <li>• Presentamos una situación problemática</li> <li>• Ayer Pepito en la hora de la alimentación se le cayó su yogurt y empezó a llorar y no paraba de llorar como podemos hacer para que Pepito se calme</li> <li>• ¿Qué podemos hacer o decirle? ¿Dónde podemos investigar?</li> <li>• Leemos una receta que nos envió la psicóloga de la posta donde nos da varias estrategias para calmarnos</li> <li>• Se invita a los niños a aplicar estas estrategias</li> <li>• Cierren los ojos y respiren profundo como si estuvieran oliendo su flor favorita. Inhalar y exhalar despacito.</li> </ul>	<p>Botella Caja Parlante Pelotas antiestrés</p>	35 min

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahora, imaginemos que estamos inflando un globo dentro de nuestra barriguita cuando inhalamos y dejamos salir todo el aire cuando exhalamos. ¡Vamos a hacerlo juntos! Inhalar, exhalar... ¡Muy bien!</li> <li>• Bolas antiestrés, les va ayudar a relajarse y liberar tensión al apretarlas</li> <li>• Peluche, este es un objeto donde el niño necesita un abrazo que les permita liberar su estrés</li> <li>• Les preguntamos como te sentiste al aplicar estas estrategias</li> <li>• ¿Te sentiste bien realizar esta técnica ?, ¿Que técnica te gustaría volver a repetir ?, ¿Ahora cómo te sientes al practicar este método?</li> </ul> <p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes comparten lo que dibujaron y responden: ¿Por qué creen que es importante practicar la respiración y relajación ¿Cómo se sienten cuando hacen esta técnica?</li> <li>• A que se comprometen ahora si sienten una emoción</li> <li>• En un papelote se anota el compromiso de los niños</li> <li>• Se entrega a cada estudiante hojas para que puedan dibujar en cada espacio según sus gustos y preferencias.</li> </ul>		
<p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se agradece a los niños por su participación.</li> <li>• Se les pregunta: ¿Qué es lo que más te gusto de lo hemos realizado?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Qué otros materiales les gustaría que se usaran en el siguiente taller?</li> </ul>		5 min.

### Guía de Observación

**Datos informativos:**

1. Institución educativa : I.E. Ann Goulden
2. Aula : 5 años
3. Título de la sesión de aprendizaje: “Descubro la emoción que siento”

N°	Nombres	Criterios de Evaluación					
		Participa en juegos grupales cooperativos, tomando y cediendo turnos			Comparte materiales, espacio y tiempo de juego de manera equitativa		
		A	B	C	A	B	C
1	Luana						
2	Emilio Thiago						
3	Patrick Luan						
4	Diego Abraham						
5	Ivana Sofia						
6	Amy Valentina						
7	Alessa Yacori						
8	Eduardo						
9	Dayana Korina						
10	Janelle Belen						
11	Zoeh Valentina						
12	Sofia Pricila						
13	Gael Mateo						
14	Gia Emiley						
15	Mikeila Alexandra						
16	Thiago Jose						
17	Alonso Jhair						
18	Thaisa Luciana						
19	Khloe Valentina						
20	Paula Arminda						
21	Adriano Saul						
22	Thiago Ariel						
23	Santiago Benjamin						
24	Bianca Hinata						
25	Lus Arena						

26	Leiba Ricardo						
27	Gael						
28	Victor Gael						
29	Isabel Cristina						
30	Andrea Lisbeth						
31	GianLuca Mariano						
32	Loana Belen						
33	Patricia Rafaela						

### Sesión N° 3

#### I. Datos Generales:

<b>Título</b>	“Contamos historias de nuestras emociones”
<b>Edad</b>	5 años
<b>Fecha</b>	18/10/2023

#### II. Aprendizajes Esperados:

<b>Competencia/ Capacidades</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Criterio</b>	<b>Evidencia</b>
<b>Construye su identidad.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencias de las de los otros a través de palabras o acciones. Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra. Busca la compañía y consuelo del adulto en	Menciona sus características preferencias, cualidades; dice lo que siente; utiliza gestos, movimientos corporales y palabras; busca compañía de un adulto cuando se siente vulnerable	Los niños dicen la emoción que siente. Compara sus emociones con las que observa en la lámina, se describen así mismos a través de lo que observan por las imágenes. Menciona a quien buscar cuando se siente vulnerable. Muestra sus representaciones y explica la emoción que ha representado

	<p>situaciones en que lo requiere.</p> <p>Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede.</p> <p>Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención</p>		
--	---	--	--

### III. Secuencia Didáctica:

Secuencia Metodológica	Recursos y Materiales	Tiempo
<p><b>Inicio</b></p> <p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les da la bienvenida a los niños y se les invita a participar en el baile “El baile de la felicidad”</li> <li>• ¿Cómo se han sentido al bailar? ¿En qué otro momento se sienten felices?</li> <li>• les comunica el propósito del taller: “Hoy vamos Dramatizar y representar diferentes emociones”</li> </ul>		5 min.
<p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• se le presenta una situación sobre un día de clases en el aula de 4 años los niños visitaron a su amigo Joaquín que estaba enfermo él estuvo muy alegre por la visita que le hicieron</li> <li>• luego le preguntamos a los niños en qué momento se han sentido felices</li> <li>• Se le presenta a los estudiantes un dado, cada parte del dado habrá (alegría tristeza, miedo rabia, sorpresa, asco.</li> <li>• Cada uno irá lanzando el dado, y lo que le haya tocado, el alumno deberá contar una historia que le despierte o haga sentir dicha emoción.</li> </ul> <p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada niño describe como se sienten en ese momento con la historia contada. Para ello se le pregunta ¿Cómo se sintieron al expresar esa</li> </ul>	<p>Dado</p> <p>Hojas A 4 Colores Imágenes</p>	35 min

<p>emoción ?, ¿Nos gusta sentir esa emoción?, ¿Qué cosas nos ponen así? ¿Qué rol les gusta más?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Como puedo hacer para llegar a la calma</li> <li>• Las emociones no son buenas ni malas, pero debemos gestionarlas para que no nos afecte</li> <li>• Compromisos formaran un compromiso</li> <li>• Se entrega a cada estudiante hojas para que puedan realizar un dibujo de la emoción que más le gusta</li> </ul>		
<p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se agradece a los niños por su participación.</li> <li>• Se les pregunta: ¿Qué es lo que más te gusta de lo hemos realizado?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Qué otros materiales les gustaría que se usaran en el siguiente taller?</li> </ul>		5 min.

### Guía de Observación

#### Datos informativos:

1. Institución educativa : I.E. Ann Goulden
2. Aula : 5 años
3. Título de la sesión de aprendizaje: “Contamos historias de nuestras emociones”

N°	Nombres	Criterios de Evaluación		
		Comprende y analiza las emociones que experimenta, estableciendo una relación entre ellas y los sucesos		
		A	B	C
1	Luana			
2	Emilio Thiago			
3	Patrick Luan			
4	Diego Abraham			
5	Ivana Sofia			
6	Amy Valentina			
7	Alessa Yacori			

8	Eduardo			
9	Dayana Korina			
10	Janelle Belen			
11	Zoeh Valentina			
12	Sofia Pricila			
13	Gael Mateo			
14	Gia Emiley			
15	Mikeila Alexandra			
16	Thiago Jose			
17	Alonso Jhair			
18	Thaisa Luciana			
19	Khloe Valentina			
20	Paula Arminda			
21	Adriano Saul			
22	Thiago Ariel			
23	Santiago Benjamin			
24	Bianca Hinata			
25	Lus Arena			
26	Leiba Ricardo			
27	Gael			
28	Victor Gael			
29	Isabel Cristina			
30	Andrea Lisbeth			
31	GianLuca Mariano			
32	Loana Belen			
33	Patricia Rafaela			

## Sesión N° 4

### I. Datos Generales:

<b>Título</b>	“Tela araña Mágica”
<b>Edad</b>	5 años
<b>Fecha</b>	26/10/2023

### II. Aprendizajes Esperados:

<b>Competencia/ Capacidades</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Criterio</b>	<b>Evidencia</b>
<b>Construye su identidad.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencias de las de los otros a través de palabras o acciones. Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra. Busca la compañía y consuelo del adulto en	Menciona sus características preferencias, cualidades; dice lo que siente; utiliza gestos, movimientos corporales y palabras; busca compañía de un adulto cuando se siente vulnerado	Los niños dicen la emoción que siente. Compara sus emociones con las que observa en la lámina, se describen así mismos a través de lo que observan por las imágenes. Menciona a quien buscar cuando se siente vulnerado. Muestra sus representaciones y explica la emoción que ha representado

	<p>situaciones en que lo requiere.</p> <p>Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede.</p> <p>Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención</p>		
--	---	--	--

### III. Secuencia Didáctica:

Secuencia Metodológica	Recursos y Materiales	Tiempo
<p><b>Inicio</b></p> <p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les da la bienvenida a los niños y se les invita a participar de la canción “La imaginación emocional”</li> <li>• ¿Qué nos dice la canción? ¿Qué emociones nombra la canción? ¿Cuándo nos sentimos así?</li> <li>• Les comunica el propósito del taller: “Hoy vamos a expresar y crear nuestras propias historias de emociones</li> </ul>		5 min.
<p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentamos una situación el día de ayer mientras estaba haciendo mi desayuno se me rego el cuáquer y me sentí muy molesta pues eso me demoré para cambiarme de nuevo y todo el tiempo estuve renegando mientras llegaba al colegio</li> <li>• ¿Cómo se hubiesen sentido Uds. frente a esa situación?</li> <li>• Se les entrega a los niños una lana y ellos van diciendo que pasaría si ellos se molestan ejemplo: gritan, lloran, les da colera, llaman a su mama, tiran la cosa de modo tal que vamos tejiendo una tela de araña</li> <li>• Luego les preguntamos qué harían para calmarse</li> <li>• Y seguimos trabajando con la lana</li> </ul> <p><b>Reflexión</b></p>	<p>Cuento</p> <p>Hojas A 4</p> <p>Colores</p> <p>Imágenes</p>	35 min

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminado el juego llegamos una conclusión</li> <li>• Mientras tengamos una emoción podemos gestionarla con alguna estrategia.</li> <li>• Para ello se le pregunta ¿Cómo se sintieron al jugar tela araña de las emociones? ¿Qué fue lo que más les gusto de tus personajes, ¿Poque le pusiste ese nombre a tu cuento? ¿Qué emoción es el que crees que te identifica?</li> </ul>		
<p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se agradece a los niños por su participación.</li> <li>• Se les pregunta: ¿Qué es lo que más les gustó de lo hemos realizado?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Qué otros materiales les gustaría que se usaran en el siguiente taller?</li> </ul>		5 min.

### Guía de Observación

#### Datos informativos:

1. Institución educativa : I.E. Ann Goulden
2. Aula : 5 años
3. Título de la sesión de aprendizaje: “Tela araña mágica”

Nº	Nombres	Criterios de Evaluación		
		Utiliza un vocabulario emocional apropiado para describir cómo se siente.		
		A	B	C
1	Luana			
2	Emilio Thiago			
3	Patrick Luan			
4	Diego Abraham			
5	Ivana Sofia			
6	Amy Valentina			
7	Alessa Yacori			
8	Eduardo			
9	Dayana Korina			
10	Janelle Belen			

11	Zoeh Valentina			
12	Sofia Pricila			
13	Gael Mateo			
14	Gia Emiley			
15	Mikeila Alexandra			
16	Thiago Jose			
17	Alonso Jhair			
18	Thaisa Luciana			
19	Khloe Valentina			
20	Paula Arminda			
21	Adriano Saul			
22	Thiago Ariel			
23	Santiago Benjamin			
24	Bianca Hinata			
25	Lus Arena			
26	Leiba Ricardo			
27	Gael			
28	Victor Gael			
29	Isabel Cristina			
30	Andrea Lisbeth			
31	GianLuca Mariano			
32	Loana Belen			
33	Patricia Rafaela			

## Sesión N° 5

### I. Datos Generales:

<b>Título</b>	“Mi cuerpo me dice que estoy.”
<b>Edad</b>	5 años
<b>Fecha</b>	31/10/2023

### II. Aprendizajes Esperados:

<b>Competencia/ Capacidades</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Criterio</b>	<b>Evidencia</b>
<b>Construye su identidad.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se valora a sí mismo.</li> <li>Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencias de las de los otros a través de palabras o acciones. Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra. Busca la compañía y consuelo del adulto en	Menciona sus características preferencias, cualidades; dice lo que siente; utiliza gestos, movimientos corporales y palabras; busca compañía de un adulto cuando se siente vulnerado	Los niños dicen la emoción que siente. Compara sus emociones con las que observa en la lámina, se describen así mismos a través de lo que observan por las imágenes. Menciona a quien buscar cuando se siente vulnerado. Muestra sus representaciones y explica la emoción que ha representado

	<p>situaciones en que lo requiere.</p> <p>Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede.</p> <p>Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención</p>		
--	---	--	--

### III. Secuencia Didáctica:

Secuencia Metodológica	Recursos y Materiales	Tiempo
<p><b>Inicio</b></p> <p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les da la bienvenida a los niños y se les invita a escuchar atentamente el cuento “Descubro como soy” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=hPDfSoGj2aw">https://www.youtube.com/watch?v=hPDfSoGj2aw</a></li> <li>•</li> <li>• Los estudiantes responden a las preguntas ¿De qué trato la canción? ¿Con qué emociones se encontraron? ¿Crees tú que si nos enojamos debemos dejar que nuestro enfado haga daño a otros? ¿Por qué?</li> <li>•</li> <li>• Se les comunica el propósito del taller: “Hoy los niños y niñas expresen sus emociones a través del cuerpo con la música</li> </ul>	Canción	5 min.

<p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se le presenta a los estudiantes una canción de su infancia, aquí ya se les ha pedido a los padres de familia que nos de conocimiento de diferentes melodías que les gusta sus hijos</li> <li>• Una vez escuchado estas canciones, formamos cuatro grupos</li> <li>• Mientras escuchan la canción, pueden cantarla, hacer movimientos según la letra como: mirarse a los ojos, respirar, sentir como los cachetes “suben al reírse”, o poner la mano sobre el corazón para sentir los latidos.</li> <li>• Después de disfrutar de este momento, invítalos a ubicarse en un espacio cómodo para respirar pausadamente y compartir cómo se sintieron. ¿Qué emoción has representado? ¿Cómo te has sentido al hacer tu representación? ¿A quién te gustaría mostrar lo que has hecho?</li> <li>• Los niños y niñas participan en la elaboración</li> </ul> <p><b>Manualidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Todos los estudiantes participan de la realización de sus dibujos sobre los recuerdos maravillosos que volvieron a sentir con los materiales pedidos unos días antes.</li> </ul> <p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes comparten lo que han realizado.</li> <li>• Se promueve la reflexión a modo de lluvia de ideas con las siguientes preguntas: ¿Te gusto volver a escuchar estas melodías? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué recuerdos trajo a tu mente estas melodías? ¿Qué emoción sentiste?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel de reúso</li> <li>•Crayolas, lápices de colores, plumones</li> <li>• Masa o plastilina <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tela, sábana, bufanda (u otro similar)</li> </ul> </li> </ul>	35 min
<p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se agradece a los niños por su participación.</li> <li>• Se les pregunta: ¿Qué es lo que más les gustó de lo hemos realizado?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Qué otros materiales les gustaría que se usaran en el siguiente taller?</li> </ul>		5 min.

### Guía de Observación

#### Datos informativos:

1. Institución educativa : I.E. Ann Goulden
2. Aula : 5 años
3. Título de la sesión de aprendizaje: “Mi cuerpo me dice que estoy”

N°	Nombres	Criterios de Evaluación		
		Percibe las sensaciones corporales y las asocia a las emociones básica		
		A	B	C
1	Luana			
2	Emilio Thiago			
3	Patrick Luan			
4	Diego Abraham			
5	Ivana Sofía			
6	Amy Valentina			
7	Alessa Yacori			
8	Eduardo			
9	Dayana Korina			
10	Janelle Belen			
11	Zoeh Valentina			
12	Sofia Pricila			
13	Gael Mateo			
14	Gia Emiley			
15	Mikeila Alexandra			
16	Thiago Jose			
17	Alonso Jhair			
18	Thaisa Luciana			
19	Khloe Valentina			
20	Paula Arminda			
21	Adriano Saul			
22	Thiago Ariel			
23	Santiago Benjamin			
24	Bianca Hinata			
25	Lus Arena			
26	Leiba Ricardo			

27	Gael			
28	Victor Gael			
29	Isabel Cristina			
30	Andrea Lisbeth			
31	GianLuca Mariano			
32	Loana Belen			
33	Patricia Rafaela			

## Sesión N° 6

### I. Datos Generales:

<b>Título</b>	“Nos Conocemos Más”
<b>Edad</b>	5 años
<b>Fecha</b>	02/11/2023

### II. Aprendizajes Esperados:

<b>Competencia/ Capacidades</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Criterio</b>	<b>Evidencia</b>
<b>Construye su identidad.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencias de las de los otros a través de palabras o acciones. Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra. Busca la compañía y consuelo del adulto en	Menciona sus características preferencias, cualidades; dice lo que siente; utiliza gestos, movimientos corporales y palabras; busca compañía de un adulto cuando se siente vulnerado	Los niños dicen la emoción que siente. Compara sus emociones con las que observa en la lámina, se describen así mismos a través de lo que observan por las imágenes. Menciona a quien buscar cuando se siente vulnerado. Muestra sus representaciones y explica la emoción que ha representado

	<p>situaciones en que lo requiere.</p> <p>Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede.</p> <p>Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención</p>		
--	---	--	--

### III. Secuencia Didáctica:

Secuencia Metodológica	Recursos y Materiales	Tiempo
<p><b>Inicio</b></p> <p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les da la bienvenida a los niños y se les invita a participar de la dinámica los abrazos musicales.</li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=mrxTQZW9b08">https://www.youtube.com/watch?v=mrxTQZW9b08</a></li> <li>• Mientras la música suena de fondo los niños bailan, y cuando se detiene se abrazan de dos, luego de tres, luego de cuatro, etc.</li> <li>• ¿Cómo se han sentido después de escuchar esta canción?</li> <li>• ¿En qué otro momento se han sentido así?</li> <li>• Se les comunica el propósito de la actividad: “Hoy vamos a expresar las cualidades positivas de nuestros compañeros”</li> </ul>	Canción	5 min.
<p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les cuenta que su amigo pepito sigue en casa enfermito necesitamos subirle su autoestima sus ganas de querer venir al colegio para que se sane pronto</li> <li>• ¿Qué podemos hacer para que se sienta mejor? ¿Qué le podemos decir?</li> <li>• Los estudiantes se ubican sentados en un círculo, uno de los niños tendrá una pelota y para comenzar deberá decir una cualidad positiva de su compañero Pepito</li> </ul>	<p>Pelota</p> <p>Caja</p> <p>Hojas A-4</p>	35 min

<ul style="list-style-type: none"> <li>Ahora se les indica que vamos a escoger a un amigo y también le vamos a decir una cualidad positiva y lanzará la pelota a ese niño o niña, luego ese niño deberá decir una cualidad positiva de otro y lanzarle la pelota, etc.</li> <li>Luego de que los niños y niñas culminan les planteamos las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo se sintieron al expresar una cualidad positiva a otro? ¿Cómo crees que se sintió tu compañero?</li> </ul> <p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes comparten lo que han realizado.</li> <li>Se promueve la reflexión a modo de lluvia de ideas con las siguientes preguntas: ¿Cómo nos hemos sentido cuando dijeron algo bonito de cada uno?, ¿Crees que lo deberíamos hacer en otra situación?</li> </ul>		
<p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se agradece a los niños por su participación.</li> <li>Se les pregunta: ¿Qué es lo que más les gustó de lo hemos realizado?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Qué otros materiales les gustaría que se usaran en el siguiente taller?</li> </ul>		5 min.

### Guía de Observación

#### Datos informativos:

- Institución educativa : I.E. Ann Goulden
- Aula : 5 años
- Título de la sesión de aprendizaje: Nos conocemos más.”

N°	Nombres	Criterios de Evaluación					
		Realiza preguntas o comentarios para comprender mejor el estado emocional de los demás			Ofrece ayuda o consuelo a compañeros que muestran signos de malestar		
		A	B	C	A	B	C
1	Luana						
2	Emilio Thiago						
3	Patrick Luan						
4	Diego Abraham						
5	Ivana Sofia						
6	Amy Valentina						
7	Alessa Yacori						
8	Eduardo						
9	Dayana Korina						
10	Janelle Belen						
11	Zoeh Valentina						
12	Sofia Pricila						
13	Gael Mateo						
14	Gia Emiley						
15	Mikeila Alexandra						
16	Thiago Jose						
17	Alonso Jhair						
18	Thaisa Luciana						
19	Khloe Valentina						
20	Paula Arminda						
21	Adriano Saul						
22	Thiago Ariel						
23	Santiago Benjamin						
24	Bianca Hinata						
25	Lus Arena						
26	Leiba Ricardo						
27	Gael						
28	Victor Gael						
29	Isabel Cristina						
30	Andrea Lisbeth						
31	GianLuca Mariano						
32	Loana Belen						
33	Patricia Rafaela						

## Sesión N° 7

### I. Datos Generales:

<b>Título</b>	“Un Viaje A Mi Volcán Interior”
<b>Edad</b>	5 años
<b>Fecha</b>	08/11/2023

### II. Aprendizajes Esperados:

<b>Competencia/ Capacidades</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Criterio</b>	<b>Evidencia</b>
<b>Construye su identidad.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencias de las de los otros a través de palabras o acciones. Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra. Busca la compañía y consuelo del adulto en	Menciona sus características preferencias, cualidades; dice lo que siente; utiliza gestos, movimientos corporales y palabras; busca compañía de un adulto cuando se siente vulnerado	Los niños dicen la emoción que siente. Compara sus emociones con las que observa en la lámina, se describen así mismos a través de lo que observan por las imágenes. Menciona a quien buscar cuando se siente vulnerado. Muestra sus representaciones y explica la emoción que ha representado

	<p>situaciones en que lo requiere.</p> <p>Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede.</p> <p>Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención</p>		
--	---	--	--

### III. Secuencia Didáctica:

Secuencia Metodológica	Recursos y Materiales	Tiempo
<p><b>Inicio</b> <b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les da la bienvenida a los niños y se les invita a participar de la dinámica sentimientos.</li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2zamWYr1IkM">https://www.youtube.com/watch?v=2zamWYr1IkM</a></li> <li>• Se les comunica el propósito de La actividad: “Hoy vamos a expresar que nos enoja y aprenderemos como controlarnos”</li> </ul>	Canción	5 min.
<p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se le presenta a los estudiantes una caja mágica, cada uno irá prediciendo que es lo que hay en su interior.</li> <li>• Una vez descubierto el interior, se pega en la pizarra el volcán y les planteamos las siguientes preguntas: ¿Ustedes saben qué es esto? ¿Qué sucede con los volcanes?</li> <li>• Les explicamos que a cada uno de nosotros hay cosas que nos hacen sentir enojados entonces cuando sentimos enojo es como si tuviéramos un volcán adentro, les preguntamos ¿Qué cosas los hacen sentir enojados?, luego de responder (les pedimos que cada uno se acerque y de las imágenes que serán puestas en una caja elijan cuales son las que les hacen sentir enojo y las vallan pegando en el volcán), cuando todos hayan pegado sus imágenes, les explicamos que todas esas situaciones nos hacen, al igual</li> </ul>	Caja Imágenes Hojas A-4	35 min

<p>que un volcán ir poniéndonos cada vez más y más calientes, hasta que hacemos erupción, y que eso trae consecuencias, ahora preguntamos ¿Qué pasa cuando me enojo?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les explicamos que al igual que la erupción de un volcán puede causar daño a sus alrededores, nosotros también podemos causar daño a los que nos rodean, con palabras hirientes, con acciones como pegar al compañero, empujarlo, etc.</li> <li>• Ahora para que nuestro volcán de enojo no llegue a erupción les explicamos que vamos a trazar una línea a la mitad del volcán y que ahora nuestras imágenes con las cosas que nos causan enojo deben estar por debajo de ella, simulando el límite al que debe llegar nuestro enojo, les preguntamos, ¿Qué creen que debemos hacer para que nuestro enojo no pase de ese límite?</li> <li>• Luego de sus respuestas brindamos algunas estrategias (las ponemos en práctica), que les permitirán regular su enfado tales como: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si me siento enojado, hablare con mi maestra o el adulto que me acompañe.</li> <li>• Contare hasta 10.</li> <li>• Respirar profundamente.</li> <li>• Pedir un abrazo.</li> <li>• El caparazón de tortuga.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes comparten lo que han realizado.</li> <li>• Se promueve la reflexión a modo de lluvia de ideas con las siguientes preguntas: ¿Qué pasa cuando sentimos enojo?, ¿y si sentimos enojo y no lo controlamos?, ¿Qué vamos a hacer para controlar ese enojo?</li> </ul>		
<p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se agradece a los niños por su participación.</li> <li>• Se les pregunta: ¿Qué es lo que más les gustó de lo hemos realizado?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Qué otros materiales les gustaría que se usaran en el siguiente taller?</li> </ul>		5 min.

### Guía de Observación

#### Datos informativos:

1. Institución educativa : I.E. Ann Goulden
2. Aula : 5 años
3. Título de la sesión de aprendizaje: “Un Viaje A Mi Volcán Interior”

Nº	Nombres	Criterios de Evaluación					
		Ante alguna negativa de sus compañeros o docente acepta la decisión o explota, se enoja llora o hace pataletas			Responde demandas agresivas ante situaciones desagradables u opuestas a sus deseos - demandas		
		A	B	C	A	B	C
1	Luana						
2	Emilio Thiago						
3	Patrick Luan						
4	Diego Abraham						
5	Ivana Sofia						
6	Amy Valentina						
7	Alessa Yacori						
8	Eduardo						
9	Dayana Korina						
10	Janelle Belen						
11	Zoeh Valentina						
12	Sofia Pricila						
13	Gael Mateo						
14	Gia Emiley						
15	Mikeila Alexandra						
16	Thiago Jose						
17	Alonso Jhair						
18	Thaisa Luciana						
19	Khloe Valentina						
20	Paula Arminda						
21	Adriano Saul						
22	Thiago Ariel						
23	Santiago Benjamin						
24	Bianca Hinata						
25	Lus Arena						

26	Leiba Ricardo						
27	Gael						
28	Victor Gael						
29	Isabel Cristina						
30	Andrea Lisbeth						
31	GianLuca Mariano						
32	Loana Belen						
33	Patricia Rafaela						

## Sesión N° 8

### I. Datos Generales:

<b>Título</b>	“Así Soy”
<b>Edad</b>	5 años
<b>Fecha</b>	09/10/2023

### II. Aprendizajes Esperados:

<b>Competencia/ Capacidades</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Criterio</b>	<b>Evidencia</b>
<b>Construye su identidad.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencias de las de los otros a través de palabras o acciones. Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra. Busca la compañía y consuelo del adulto en	Menciona sus características preferencias, cualidades; dice lo que siente; utiliza gestos, movimientos corporales y palabras; busca compañía de un adulto cuando se siente vulnerado	Los niños dicen la emoción que siente. Compara sus emociones con las que observa en la lámina, se describen así mismos a través de lo que observan por las imágenes. Menciona a quien buscar cuando se siente vulnerado. Muestra sus representaciones y explica la emoción que ha representado

	<p>situaciones en que lo requiere.</p> <p>Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede.</p> <p>Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención</p>		
--	---	--	--

### III. Secuencia Didáctica:

Secuencia Metodológica	Recursos y Materiales	Tiempo
<p><b>Inicio</b></p> <p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les da la bienvenida a los niños y se les invita a prestar atención al cuento “Me amo a mi misma”</li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PFBRSayVkp8">https://www.youtube.com/watch?v=PFBRSayVkp8</a></li> <li>• Los estudiantes responden a la pregunta ¿Qué sucedía con la niña? ¿Alguna vez ustedes se han sentido así? ¿Qué hicieron?</li> <li>• Se les comunica el propósito de la actividad: “Hoy vamos a reconocer que somos únicos, valiosos y especiales”</li> </ul>	Canción	5 min.
<p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se le presenta a los estudiantes una caja mágica, que además contiene un tesoro muy especial, maravilloso y que además es único;</li> <li>• Cada uno tocará la caja e irá prediciendo que es lo que hay en su interior.</li> <li>• De uno en uno los estudiantes irán abriendo la caja sin decir que es lo que han visto.</li> <li>• Cuando todos hayan abierto la caja y descubierto el tesoro (ellos reflejados en el espejo que hay en el interior de la caja), se les pide que digan en voz alta que fue lo que vieron.</li> <li>• Les planteamos la siguiente pregunta: ¿Qué creen ustedes que los hace únicos y especiales?</li> </ul>	Caja Espejo Hojas A-4	35 min

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les lee un texto explicando que es lo que nos hace a todos únicos y especiales.</li> </ul> <p>Dialogamos sobre la lectura porque somos únicos y especiales, porque es importante querernos y valorarnos Terminamos dándonos un abrazo a nosotros mismos</p> <p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes comparten lo que han realizado.</li> <li>• Se promueve la reflexión a modo de lluvia de ideas con las siguientes preguntas: ¿Todos somos únicos y especiales? ¿Por qué?</li> </ul>		
<p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se agradece a los niños por su participación.</li> <li>• Se les pregunta: ¿Qué es lo que más te gusto de lo hemos realizado?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Qué otros materiales les gustaría que se usaran en el siguiente taller?</li> </ul>		5 min.

### Guía de Observación

#### Datos informativos:

1. Institución educativa : I.E. Ann Goulden
2. Aula : 5 años
3. Título de la sesión de aprendizaje: “Así soy”

N°	Nombres	Criterios de Evaluación		
		Expresa sus necesidades personales considerando los sentimientos de sus compañeros		
		A	B	C
1	Luana			
2	Emilio Thiago			

3	Patrick Luan			
4	Diego Abraham			
5	Ivana Sofia			
6	Amy Valentina			
7	Alessa Yacori			
8	Eduardo			
9	Dayana Korina			
10	Janelle Belen			
11	Zoeh Valentina			
12	Sofia Pricila			
13	Gael Mateo			
14	Gia Emiley			
15	Mikeila Alexandra			
16	Thiago Jose			
17	Alonso Jhair			
18	Thaisa Luciana			
19	Khloe Valentina			
20	Paula Arminda			
21	Adriano Saul			
22	Thiago Ariel			
23	Santiago Benjamin			
24	Bianca Hinata			
25	Lus Arena			
26	Leiba Ricardo			
27	Gael			
28	Victor Gael			
29	Isabel Cristina			
30	Andrea Lisbeth			
31	GianLuca Mariano			
32	Loana Belen			
33	Patricia Rafaela			

## Sesión N° 09

### I. Datos Generales:

<b>Título</b>	“Estrategias que nos ayudan a gestionar el Enojo”
<b>Edad</b>	5 años
<b>Fecha</b>	15/11/2023

### II. Aprendizajes Esperados:

<b>Competencia/ Capacidades</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Criterio</b>	<b>Evidencia</b>
<b>Construye su identidad.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencias de las de los otros a través de palabras o acciones. Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra. Busca la compañía y consuelo del adulto en	Menciona sus características preferencias, cualidades; dice lo que siente; utiliza gestos, movimientos corporales y palabras; busca compañía de un adulto cuando se siente vulnerado	Los niños dicen la emoción que siente. Compara sus emociones con las que observa en la lámina, se describen así mismos a través de lo que observan por las imágenes. Menciona a quien buscar cuando se siente vulnerado. Muestra sus representaciones y explica la emoción que ha representado

	<p>situaciones en que lo requiere.</p> <p>Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede.</p> <p>Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención</p>		
--	---	--	--

### III. Secuencia Didáctica:

Secuencia Metodológica	Recursos y Materiales	Tiempo
<p><b>Inicio</b></p> <p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les da la bienvenida a los niños y se les invita a escuchar atentamente el cuento “cuando me enfado”</li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=hPDfSoGj2aw">https://www.youtube.com/watch?v=hPDfSoGj2aw</a></li> <li>• Los estudiantes responden a las preguntas ¿De qué trato el cuento? ¿Qué hacía el conejín cuando estaba enfadado? ¿Crees tú que si nos enojamos debemos dejar que nuestro enfado haga daño a otros? ¿Por qué?</li> <li>• Se les comunica el propósito de la actividad de aprendizaje: “Hoy vamos a buscar estrategias que nos ayuden a calmarnos cuando estamos enojados y nos comprometemos a realizarlas”.</li> </ul>	Canción	5 min.
<p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se le presenta a los estudiantes una caja mágica, cada uno irá prediciendo que es lo que hay en su interior.</li> <li>• Una vez descubierto el interior, formamos cuatro grupos y les damos piezas para que armen un rompecabezas, cuando hayan finalizado, les planteamos las siguientes</li> </ul>	Caja Espejo Hojas A-4	35 min

<p>preguntas: ¿Qué imagen descubriste en tu rompecabezas? ¿Alguna vez ustedes realizaron esas mismas acciones? ¿Por qué lo hicieron?, ¿Qué creen que podemos hacer para que no volvamos a repetirlas? ¿Estrategias podemos hacer para cumplir cuando nos sentimos enojados?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Solicitamos a los niños a elaborar la botella de la calma</li> <li>• Los niños y niñas participan en la elaboración de la botella</li> <li>• Todos los estudiantes participan de la realización de la botella de la calma</li> </ul> <p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes comparten lo que han realizado.</li> <li>• Se promueve la reflexión a modo de lluvia de ideas con las siguientes preguntas: ¿Qué normas hemos planteado?, ¿Por qué?, ¿Qué sucedería en si no cumplen con esas normas que estas asumiendo?</li> </ul>		
<p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se agradece a los niños por su participación.</li> <li>• Se les pregunta: ¿Qué es lo que más te gusto de lo hemos realizado?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Qué otros materiales les gustaría que se usaran en el siguiente taller?</li> </ul>		5 min.

### Guía de Observación

#### Datos informativos:

1. Institución educativa : I.E. Ann Goulden
2. Aula : 5 años
3. Título de la sesión de aprendizaje: “Estrategias que nos ayudan a gestionar el enojo”

N°	Nombres	Criterios de Evaluación					
		Utiliza comunicación verbal para resolver conflictos en lugar de recurrir a la agresión			Suele utilizar las palabras como gracias, por favor permiso		
		A	B	C	A	B	C
1	Luana						
2	Emilio Thiago						
3	Patrick Luan						
4	Diego Abraham						
5	Ivana Sofia						
6	Amy Valentina						
7	Alessa Yacori						
8	Eduardo						
9	Dayana Korina						
10	Janelle Belen						
11	Zoeh Valentina						
12	Sofia Pricila						
13	Gael Mateo						
14	Gia Emiley						
15	Mikeila Alexandra						
16	Thiago Jose						
17	Alonso Jhair						
18	Thaisa Luciana						
19	Khloe Valentina						
20	Paula Arminda						
21	Adriano Saul						
22	Thiago Ariel						
23	Santiago Benjamin						
24	Bianca Hinata						
25	Lus Arena						
26	Leiba Ricardo						
27	Gael						
28	Victor Gael						
29	Isabel Cristina						
30	Andrea Lisbeth						
31	GianLuca Mariano						
32	Loana Belen						
33	Patricia Rafaela						

## Sesión N° 10

### I. Datos Generales:

<b>Título</b>	“La Magia de la gratitud y positividad”
<b>Edad</b>	5 años
<b>Fecha</b>	24/11/2023

### II. Aprendizajes Esperados:

<b>Competencia/ Capacidades</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Criterio</b>	<b>Evidencia</b>
<b>Construye su identidad.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencias de las de los otros a través de palabras o acciones. Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra. Busca la compañía y consuelo del adulto en	Menciona sus características preferencias, cualidades; dice lo que siente; utiliza gestos, movimientos corporales y palabras; busca compañía de un adulto cuando se siente vulnerado	Los niños dicen la emoción que siente. Compara sus emociones con las que observa en la lámina, se describen así mismos a través de lo que observan por las imágenes. Menciona a quien buscar cuando se siente vulnerado. Muestra sus representaciones y explica la emoción que ha representado

	<p>situaciones en que lo requiere.</p> <p>Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede.</p> <p>Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención</p>		
--	---	--	--

### III. Secuencia Didáctica:

Secuencia Metodológica	Recursos y Materiales	Tiempo
<p><b>Inicio</b></p> <p><b>Asamblea</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les da la bienvenida a los niños y se les invita a participar de la canción “Me muevo por aquí”</li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ByEFotx06NM">https://www.youtube.com/watch?v=ByEFotx06NM</a></li> <li>• Los estudiantes responden a las preguntas ¿De qué trato la canción? ¿Ustedes se sienten así todos los días con esas ganas? ¿Qué necesitamos hacer para sentirnos así?</li> <li>• Se les comunica el propósito de la actividad de aprendizaje: “Hoy vamos a reconocer las situaciones por las que debemos sentirnos agradecidos y ser positivos”.</li> </ul>	Canción	5 min.
<p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se le presenta a los estudiantes una ruleta, que además contiene imágenes de referencia, que simbolizan las cosas por las que se pueden sentir agradecidos.</li> <li>• Por ejemplo, si la ruleta cae en el color rojo, deben decir porque juguete de los que tienen en casa se sienten agradecidos, si cae en el color azul deben decir porque persona se siente</li> </ul>	Caja Espejo Hojas A-4	35 min

<p>agradecidos (me siento agradecido por tener a mi mamá que me ama), etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les planteamos las siguientes preguntas: ¿Hay cosas por las cuales sentirnos agradecidos? ¿Por qué debemos ser positivos? ¿Qué otros sentimientos nos surgen al ser agradecidos y positivos?</li> <li>• Manualidad</li> <li>• Se entrega a cada estudiante material para que puedan realizar un árbol de agradecimiento, donde pegaran los dibujos que realicen de las cosas por las que se sienten agradecidos.</li> </ul> <p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes comparten lo que han realizado.</li> <li>• Se promueve la reflexión a modo de lluvia de ideas con las siguientes preguntas: ¿Por qué debemos sentirnos agradecidos? ¿Por qué debemos ser positivos?</li> </ul>		
<p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se agradece a los niños por su participación.</li> <li>• Se les pregunta: ¿Qué es lo que más te gusto de lo hemos realizado?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Qué otros materiales les gustaría que se usaran en el siguiente taller?</li> </ul>		5 min.

### Guía de Observación

#### Datos informativos:

1. Institución educativa : I.E. Ann Goulden
2. Aula : 5 años
3. Título de la sesión de aprendizaje: “La Magia De La Gratitud Y Positividad”

N°	Nombres	Criterios de Evaluación					
		Participa en juegos grupales cooperativos, tomando y cediendo turnos			Comparte materiales, espacio y tiempo de juego de manera equitativa		
		A	B	C	A	B	C
1	Luana						
2	Emilio Thiago						
3	Patrick Luan						
4	Diego Abraham						
5	Ivana Sofia						
6	Amy Valentina						
7	Alessa Yacori						
8	Eduardo						
9	Dayana Korina						
10	Janelle Belen						
11	Zoeh Valentina						
12	Sofia Pricila						
13	Gael Mateo						
14	Gia Emiley						
15	Mikeila Alexandra						
16	Thiago Jose						
17	Alonso Jhair						
18	Thaisa Luciana						
19	Khloe Valentina						
20	Paula Arminda						
21	Adriano Saul						
22	Thiago Ariel						
23	Santiago Benjamin						
24	Bianca Hinata						
25	Lus Arena						
26	Leiba Ricardo						
27	Gael						
28	Victor Gael						
29	Isabel Cristina						
30	Andrea Lisbeth						
31	GianLuca Mariano						
32	Loana Belen						
33	Patricia Rafaela						

**Anexo 9. Evidencias de Sesiones Realizadas en el Aula.**































ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

**LICENCIAMIENTO** Aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



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

## RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 189-2023-DG-PPD.EESPP "PIURA"

*Veintiséis de Octubre, 13 de septiembre de 2023*

Visto el Informe N° 068-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 08/09/2023, presentado por la Unidad de Investigación, referido a los Planes de trabajos de investigación para obtención del Título Profesional en el Programa de Profesionalización Docente en la Especialidad de Educación Inicial.

### CONSIDERANDO:

Que, según artículo 15° del Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado mediante Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023, literal e), g), h), i) y del artículo 56°, literal a) que a la letra dice: los estudiantes del Programa de Profesionalización Docente PPD pueden solicitar la asesoría de un docente formador de la Escuela o decidir por la asesoría de un docente externo. El servicio de asesoría de la Escuela se rige por las costas establecidas a nivel institucional. Esta designación se formaliza con la aprobación del proyecto de investigación a través de la Resolución Directoral emitida por el Director General";

Que, por las disposiciones del artículo 75° - inciso f), g) y h) que a la letra dice: Si un proyecto de investigación está en la condición de aprobado, se eleva a Dirección General para la proyección de la resolución de aprobación, la misma que precisa el asesor(a) y los miembros de jurado. La Unidad de Investigación presenta el Informe N° 068-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 08/09/2023, para la aprobación respectiva; en cumplimiento a los incisos citados.

Que, los recurrentes deberán tener en cuenta lo establecido en el artículo 75° inciso h) del Reglamento de Investigación e Innovación que a la letra dice: La resolución de aprobación del proyecto de investigación tendrá una vigencia de 24 meses;

Que, teniendo en cuenta lo expresado en los artículos mencionados que conllevan a garantizar la culminación del trabajo de investigación, se ha sistematizado la información agrupándola en lo que se denomina Planes de los trabajos de investigación;

Que, el Informe N° 068-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 08/09/2023, presentado por la Unidad de Investigación remite a este Despacho la propuesta de designación de miembros de jurado, de los recurrentes que han organizado y presentado sus planes para desarrollo de los trabajos de investigación con fines de titulación;

Que, este Despacho de conformidad a lo establecido en el artículo 76° y artículo 77° del Reglamento de Investigación e Innovación se designan al docente asesor, miembros de jurado, la aprobación de los proyectos de investigación queda definida según como se detalla en el anexo adjunto;



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGPD/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 - REVALIDACIÓN

**LICENCIAMIENTO** Aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



## RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 189-2023-DG-PPD.EESPP "PIURA"

*Veintiséis de Octubre, 13 de septiembre de 2023*

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 001349-2023, Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

### SE RESUELVE:

**Artículo Primero.** - APROBAR LOS PLANES PARA EL DESARROLLO DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN CON FINES DE TITULACIÓN, consignados en el Informe N° 068-2023-JUI-EESPP"PIURA" de fecha 08/09/2023.

**Artículo Segundo.** - NOMBRAR, asesores, miembros de jurado de cada plan según como se indica en el Anexo adjunto a la presente resolución.

**Artículo Tercero.** - PRECISAR el periodo de vigencia del trabajo de investigación es de 24 meses, contados a partir de la fecha de expedición de la resolución de aprobación hasta la fecha de presentación del informe final. Vencido este periodo perderá vigencia y validez, debiendo los investigadores iniciar una nueva investigación.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;



Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas  
DIRECTOR GENERAL

Dr. MLSR/DG.EESPPP

Mg. AMBS/JUI

htv



N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR	
						Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupen Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Maria Elena Aguilar Celi Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor
04	Exp. N° 1881 DEL 25.08.23	CASTILLO ORREGO PAOLA JANET GUTIERREZ MENA ANAIK DE LAS MERCEDES	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Estrategia de gamificación y su efecto en la capacidad de atención de los niños de la Institución Educativa "San José" Piura 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Maria Elena Aguilar Celi Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor
05	Exp. N° 1864 DEL 21.08.23	CERQUERA CRUZ MILAGROS ELIZABEL	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Textos Narrativos y su Efecto en el Pensamiento Crítico de los niños en la Institución Educativa "San José" Piura 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. Maria Elena Aguilar Celi Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor
06	Exp. N° 1768 DEL 09.08.23	ESPINOZA TAVARA THELMA ELIZABETH REMIGIO TAVARA CARMEN LIZETH	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Programa de Estrategias Lúdicas y su Efecto en la Gestión de las Emociones en la Institución Educativa "Ann Goulden" Piura 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. Maria Elena Aguilar Celi Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor
07	Exp. N° 1735 DEL 04.08.23	GARCIA MOREY ANY LEYSLI PAICO NAMUJCHE ELSA KATHERINE	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Estrategias con Enfoque de Desarrollo Personal y su Efecto en la Identidad en la Institución Educativa "Ann Goulden" Piura 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. Maria Elena Aguilar Celi Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupen Ps. Ernesto Pretto Monroy.	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor
08	Exp. N° 1855 DEL 17.08.23	HIDALGO HUAMAN ARELY LIZET MORE ZAPATA RUTH GISELA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Estrategias de Juego Dramático y su Efecto en la Comunicación Oral en la Institución Educativa "Nuestra Señora del Pilar" Piura 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dra. Militz Novoa Seminario Dra. Maria del Socorro Garate Rosas	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor



N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR	
						Presidente	Secretario(a)
09	Exp. N° 1880 DEL 21.08.23	HUACCHILLO TOCTO RITA ESKARLET OJEDA GALLO, Jeannine Lilliam Suetlana	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACION DOCENTE	Plan de Acción para Mejorar la Comunicación Oral en La lengua Materna en la Institución Educativa N° 001 Piura 2023.	Aplicada Diseño Investigación Acción Educativa	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Blanca Sonia Bárcena Reyes Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor
10	Exp. N° 1940 DEL 05.09.23	QUEVEDO NEGRON NANCY HARO BENITES MARIA LUCIA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACION DOCENTE	Metodología Reggio Emilia y su Efecto en el Pensamiento Creativo en Estudiantes de una Institución Educativa María Goretti Castilla 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor
11	Exp. N° 1703 DEL 31.07.23	RETO ALBURQUEQUE MARIA ANTONIA RISCO VEGA JESSICA DEL MILAGRO	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACION DOCENTE	Juego Cooperativo y sus Efectos en las Habilidades Socioemocionales en niños de la institución educativa N° 512-Sullana 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Mg. María Elena Aguilar Celi Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor
12	Exp. N° 1676 DEL 27.07.23	ZAPATA NOLE ROSANA PAMELA RUJEL HERNANDEZ KRISTTY BELKA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACION DOCENTE	Estrategias de la Pedagogía del Amor y su Efecto en las Habilidades Socioemocionales en una Institución Educativa de Sullana 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Mg. María Elena Aguilar Celi Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor
13	Exp. N° 1965 DEL 07.09.23	TIMANÁ YAMUNAQUÉ MARÍA LOURDES	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACION DOCENTE	Estrategias Lúdicas y su Efecto en la Motricidad Gruesa en una Institución Educativa del Distrito de La Arena 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María Elena Aguilar Celi	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor



N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR	
						Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo	

13

13 SET. 2023



*[Handwritten Signature]*  
 Dr. Mario Luciano Sandoval Rojas  
 DIRECTOR GENERAL



*"Año de la Recuperación y la Consolidación de la Economía Peruana"*

## **RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 073 -2025-DG-PPD.EESPP "PIURA"**

*Veintiséis de Octubre, 31 de Marzo del 2025*

### **CONSIDERANDO:**

Que según Resolución Directoral N° 189-2023-DG-EESPP- PIURA del 13/09/2023 **CORRESPONDIENTE AL PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE DIRIGIDO A BACHILLERES Y TITULADOS DE UNIVERSIDADES**, se aprueba PLANES DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE TÍTULOS PROFESIONALES EN EDUCACIÓN;

Que, con informe N° 004-2025-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 12/02/2025, la Jefa de Unidad de Investigación, remite a este despacho la propuesta para la designación de jurado examinador debido a que docentes han concluido su contrato 2024, por tanto, es necesario cambiar algunos de sus integrantes y expedir el acto resolutorio;

Que, este Despacho considera necesario reestructurar el Jurado Examinador para el acto de Sustentación por conclusión de contrato de algunos docentes en el periodo 2024, para obtención de los Títulos Profesionales en Educación, tal como lo prescribe el Reglamento de Investigación e Innovación:

De conformidad con los documentos y en usos de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela, considera necesario reformular el Jurado Examinador para el acto de Sustentación, según la Ley 30512; Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 001843/2024, Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

### **SE RESUELVE:**

**Artículo Primero.- APROBAR la reformulación de los integrantes del Jurado Examinador para el Proceso de Sustentación conducente a la Obtención de los Títulos Profesionales en Educación, que fue aprobado según Resolución Directoral N°189-2023-DG-EESPP- PIURA del 13/09/2023 del Programa de Profesionalización Docente, Programa de Estudios de Educación Inicial.**

**Artículo Segundo. - DESIGNAR, a los nuevos miembros del Jurado Examinador para el Acto de Sustentación titulares y suplente según se indica:**





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"  
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02  
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/MGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 - REEVALUACIÓN  
**LICENCIAMIENTO** aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

**REFORMULACIÓN DE MIEMBROS DE JURADO CON FINES DE OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL EN EL PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL APROBADOS CON RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 073-2025-DG. EESPP "PIURA" (31/03/2025)**

N°	EXPTÉ.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
01	Exp. N° 1870 DEL 25.08.23	BARDALES FLORES YOBELY ARMANDA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	El Dibujo y su Efecto en la Creatividad en la Institución Educativa N° 14008 "Leonor Cerna de Valdiviezo" Piura 2023.	Aplicada Diseño Cuasi experimental	Mg. Angela Seminario Martina Bruno Dra. Miliza Nova Seminario Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Dra. María del Socorro Garáte Rosas
02	Exp. N° 1902 DEL 01.09.23	CALDERON JARAMILLO JOHANNY YADIRA MOGOLLÓN MARTINEZ LUCIA DEL ROSARIO	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Taller de Expresión Gráfico Plástico y su Efecto en la Coordinación Visomotriz en una Institución Educativa de Sullana 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Dra. María del Socorro Garáte Rosas
03	Exp. N° 1872 DEL 25.08.23	CALDERON MONTALVAN ANACELY YOVANI CALLE MONTALVAN ELIZABETH	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Plan de Acción para Mejorar la Comunicación Oral en los Niños de la Institución Educativa Inicial N° 1287 Parihuana Frias 2023.	Aplicada Diseño Investigación Acción Educativa	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. David Peña Arica Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Mg. Angela Martina Bruno Seminario



*[Handwritten signature]*

N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
04	Exp. N° 1881 DEL 25.08.23	CASTILLO ORREGO PAOLA JANET GUTIERREZ MENA ANAIR DE LAS MERCEDES	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Estrategia de gamificación y su efecto en la capacidad de atención de los niños de la Institución Educativa "San José" Piura 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera. Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo
05	Exp. N° 1864 DEL 21.08.23	CERQUERA CRUZ MILAGROS ELIZABEL	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Textos Narrativos y su Efecto en el Pensamiento Crítico de los niños en la Institución Educativa "San José" Piura 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Ps. Ernesto Antonio Preto Monroy. Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Angela Martina Bruno Seminario
06	Exp. N° 1768 DEL 09.08.23	ESPINOZA TAVARA THELMA ELIZABETH REMIGIO TAVARA CARMEN LIZETH	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Programa de Estrategias Lúdicas y su Efecto en la Gestión de las Emociones en la Institución Educativa "Ann Goulden" Piura 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María del Rosario García Cortegana Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Flor María Talledo Coveñas Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
07	Exp. N° 1735 DEL 04.08.23	GARCIA MOREY ANY LEYSLI PAICO NAMUCHE ELSA KATHERINE	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Estrategias con Enfoque de Desarrollo Personal y su Efecto en la Identidad en la Institución Educativa "Ann Goulden" Piura 2023.	Aplicada Diseño Pre Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Juan Francisco Juárez Cruz Dra. Militza Novoa Seminario Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Ps. Ernesto Preto Monroy.
08	Exp. N° 1855 DEL 17.08.23	HIDALGO HUAMAN ARELY LIZET MORE ZAPATA RUTH GISELA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Estrategias de Juego Dramático y su Efecto en la Comunicación Oral en la Institución Educativa "Nuestra Señora del Pilar" Piura 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario



*[Handwritten signature]*

N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR	
						Dra. María del Socorro Garaté Rosas	Asesor
09	Exp. N° 1880 DEL 21.08.23	HUACCHILLO TOCTO RITA ESKARLET OJEDA GALLO, Jeannine Lilliam Suetiana	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN N DOCENTE	Plan de Acción para Mejorar la Comunicación Oral en La lengua Materna en la Institución Educativa N° 001 Piura 2023.	Aplicada Diseño Investigación Acción Educativa	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera. Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente Secretario Vocal Suplente Asesor
10	Exp. N° 1940 DEL 05.09.23	QUEVEDO NEGRON NANCY HARO BENITES MARIA LUCIA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN N DOCENTE	Metodología Reggio Emilia y su Efecto en el Pensamiento Creativo en Estudiantes de una Institución Educativa María Goretti Castilla 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera. Mg. David Peña Arica Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo	Presidente Secretario Vocal Suplente Asesor
11	Exp. N° 1703 DEL 31.07.23	RETO ALBUQUEQUE MARIA ANTONIA RISCO VEGA JESSICA DEL MILAGRO	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN N DOCENTE	Juego Cooperativo y sus Efectos en las Habilidades Socioemocionales en niños de la institución educativa N° 512- Sullana 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente Secretario Vocal Suplente Asesor
12	Exp. N° 1676 DEL 27.07.23	ZAPATA NOLE ROSANA PAMELA RUJEL HERNANDEZ KRISTTY BELKA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN N DOCENTE	Estrategias de la Pedagogía del Amor y su Efecto en las Habilidades Socioemocionales en una Institución Educativa de Sullana 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera. Dra. Militza Novoa Seminario Mg. David Peña Arica Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente Secretario Vocal Suplente Asesor



*[Handwritten signature]*

N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
13	Exp. N° 1965 DEL 07.09.23	TIMANÁ YAMUNAQUÉ MARÍA LOURDES	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	Estrategias Lúdicas y su Efecto en la Motricidad Gruesa en una Institución Educativa del Distrito de La Arena 2023.	Aplicada Diseño Cuasi Experimental	Mg. Walter Erickson Lizano Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Prof. José del Carmen Mondragón Córdoba Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Presidente Secretario Vocal Suplente Asesor

**Artículo Tercero.- RESPONSABILIZAR**, a la Jefa de Unidad de Investigación, de las acciones administrativas establecidas según las normas legales vigentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese

Distrito Veintiseis de Octubre, 31 de marzo del 2025



*[Handwritten signature]*  
 -----  
 Dr. Mario Luciano Samával Rosas  
 DIRECTOR GENERAL

M.L.S.R./D.G.

b.a.m/Sec.



"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

## **RESOLUCIÓN DIRECTORAL 113 -2025-DG-PPD.EESPP "PIURA"**

Veintiséis de Octubre, 12 Junio del 2025

### **CONSIDERANDO:**

Que; según Resolución Directoral N° 0189-2023-DG-EESPP "Piura" (13/09/23) anexo numeral 1 se aprobó el trabajo de investigación para la obtención del Título Profesional de Licenciatura en Educación Inicial denominado: PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU EFECTO EN LA GESTIÓN DE LAS EMOCIONES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANN GOULDEN PIURA 2023, tipo de investigación Aplicada a cargo de las Investigadoras ESPINOZA TAVARA THELMA ELIZABETH y REMIGIO TAVARA CARMEN LIZETH del Programa de Estudios de Educación Inicial del PPD, bajo la asesoría del Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas.

Que; según Resolución Directoral N° 0073-2025-DG-EESPP "Piura" (31/03/25) se aprobó la reformulación de los integrantes del Jurado Examinador para el Proceso de Sustentación conducente a la Obtención de los Títulos Profesionales en Educación, que fue aprobado según Resolución Directoral N° 189-2023-DG-EESPP-PIURA del 13/09/2023 del Programa de Profesionalización Docente, Programa de Estudios de Educación Inicial.

Que, con informe N° 047-2025-JUI-EESPP "PIURA" de fecha: 16.05.2025 la Jefa de Unidad de Investigación, eleva petitorio de investigadores y solicita modificación de resolución N° 0189-2023-DG-EESPP "Piura" (13/09/23) anexo numeral 1, en el sentido que debe reajustarse el título del trabajo de investigación en el modo como se indica en la matriz adjunta.

Que, este Despacho considera necesario reestructurar el título del trabajo de investigación para la continuación del trámite de Titulación a cargo de los peticionados; en consecuencia, se efectivice la modificación en parte de la Resolución Directoral N° 0189-2023-DG-EESPP "Piura" (13/09/23) anexo numeral 1, para continuar con la investigación y trámites posteriores de sustentación y titulación.

De conformidad con los documentos y en usos de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según Ley 30512; Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023; Resolución Directoral Regional N° 000016-2025;

### **SE RESUELVE:**

**Artículo Primero.** - Modificar en parte la Resolución Directoral N° 0189-2023-DG-EESPP "Piura" (13/09/23) anexo numeral 1 como a continuación se indica:





## **RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 113 -2025-DG-PPD.EESPP "PIURA"**

Veintiséis de Octubre, 12 de junio del 2025.

N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	TÍTULO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	DISEÑO INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
01	Exp.N°02369 del 16/10/2025	ESPINOZA TAVARA THELMA ELIZABETH y REMIGIO TAVARA CARMEN LIZETH	ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU EFECTO EN LA GESTIÓN DE LAS EMOCIONES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANN GOULDEN PIURA 2023.	Aplicada  Enfoque Cuantitativo Diseño Cuasi Experimental.	Mg. Ángela Martina Bruno Seminario Mg. María del Rosario García Cortegana. Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Flor María Talledo Coveñas Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor

**Artículo Segundo.** - RESPONSABILIZAR, a la Jefa de Unidad de Investigación, de las acciones administrativas establecidas según las normas legales vigentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese




*[Handwritten Signature]*  
Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas  
DIRECTOR GENERAL

*[Handwritten Signature]*  
Dr. M. SR/DG.EESPPP  
Mg. AMBS/JUI

# Informe Tesis Carmen - Thelma-V2 listo final 1 - copia.docx

 My Files

 My Files

 SAKEC - Shah and Anchor Kutchhi Engineering College

---

## Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::3618:114087946

Fecha de entrega

24 sep 2025, 9:40 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

24 sep 2025, 9:47 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

Informe Tesis Carmen - Thelma-V2 listo final 1 - copia.docx

Tamaño del archivo

181.3 KB

75 páginas

15.856 palabras

85.576 caracteres




# 17% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

## Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 12 palabras)

## Fuentes principales

- 11%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 13%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Marcas de integridad

### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

## Fuentes principales

- 11% Fuentes de Internet
- 5% Publicaciones
- 13% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2024-09-12	1%
2	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	1%
3	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Huancavelica on 2025-09-22	<1%
4	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-02-27	<1%
5	Internet	hdl.handle.net	<1%
6	Internet	repositorio.ug.edu.ec	<1%
7	Internet	repositorio.unapiquitos.edu.pe	<1%
8	Trabajos entregados	College of Alameda on 2023-07-19	<1%
9	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Trujillo on 2023-11-29	<1%
10	Internet	www.slideshare.net	<1%
11	Internet	repositorio.ulp.edu.pe	<1%

12	Trabajos entregados	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-10-12	<1%
13	Internet	repositorio.uns.edu.pe	<1%
14	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2024-07-19	<1%
15	Publicación	"Tendencias en la investigación universitaria. Una visión desde Latinoamérica. Vo...	<1%
16	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2024-12-20	<1%
17	Internet	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe	<1%
18	Internet	www.kidsupchile.org	<1%
19	Trabajos entregados	UNIBA on 2025-07-12	<1%
20	Internet	repositorio.upt.edu.pe	<1%
21	Trabajos entregados	uniminuto on 2024-05-07	<1%
22	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2022-05-15	<1%
23	Internet	www.upo.es	<1%
24	Trabajos entregados	Transylvania University on 2024-08-14	<1%
25	Internet	publicaciones.ibero.edu.co	<1%

26	Internet	repositorio.unini.edu.mx	<1%
27	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-22	<1%
28	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2024-06-01	<1%
29	Internet	repositorio.autonoma.edu.pe	<1%
30	Trabajos entregados	uncedu on 2025-03-02	<1%
31	Trabajos entregados	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2025-07-06	<1%
32	Publicación	Guadalupe Martínez-Borreguero, Francisco Javier Cámara Acedo, Milagros Mateo...	<1%
33	Trabajos entregados	Universidad a Distancia de Madrid on 2024-11-03	<1%
34	Trabajos entregados	Centro Universitario Cardenal Cisneros on 2024-06-08	<1%
35	Internet	repositorio.usanpedro.edu.pe	<1%
36	Publicación	Cardoza Sernaque, Lizbany Sujey. "Plan de catequesis del sacramento de la eucari...	<1%
37	Trabajos entregados	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2025-04-17	<1%
38	Trabajos entregados	Universidad de Nebrija on 2024-11-26	<1%
39	Internet	repositorio.uct.edu.pe	<1%

40 Trabajos entregados  
uncedu on 2024-03-01 <1%

---

41 Trabajos entregados  
National University College - Online on 2023-04-19 <1%

---

42 Internet  
rid.ugr.edu.ar <1%

---

43 Trabajos entregados  
Marikina Polytechnic College on 2024-12-06 <1%

---

44 Trabajos entregados  
Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle on 2025-09-07 <1%

---

45 Internet  
alumnosonline.com <1%

---

46 Internet  
repositorio.uaustral.edu.pe <1%

---

47 Trabajos entregados  
uncedu on 2024-01-05 <1%

---

48 Trabajos entregados  
uncedu on 2024-01-22 <1%

---

49 Trabajos entregados  
AULA VIRTUAL on 2025-09-08 <1%

---

50 Trabajos entregados  
Account Universidad Mariana on 2025-07-24 <1%

---

51 Publicación  
Parra Díaz, María José. "Estrategia pedagógica digital para el desarrollo de habili... <1%

---

52 Trabajos entregados  
Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2024-08-13 <1%

---

53 Trabajos entregados  
Universidad Internacional de la Rioja on 2024-07-17 <1%

---

54	Trabajos entregados	Universidad Internacional de la Rioja on 2025-09-18	<1%
55	Trabajos entregados	Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo on 2024-12-01	<1%
56	Trabajos entregados	Universidad de las Islas Baleares on 2025-03-21	<1%
57	Trabajos entregados	Universidad del Bosque on 2025-06-22	<1%
58	Internet	doczz.es	<1%
59	Internet	investigacion.utc.edu.ec	<1%
60	Internet	repositorio.continental.edu.pe	<1%
61	Internet	repositorio.puce.edu.ec	<1%
62	Trabajos entregados	AULA VIRTUAL on 2025-09-11	<1%
63	Publicación	Cutipa Pilco, Yesen Maribel. "El rol de acompañamiento de la familia en el marco ...	<1%
64	Publicación	Gallegos Rodriguez, Yuliana E.. "Client characteristics in Cognitive Behavioral Soci...	<1%
65	Publicación	Karina Ballestas Arzuza, Alexander Ortiz Ocaña. "Neuropsicología y educación em...	<1%
66	Trabajos entregados	POGRADO on 2025-09-10	<1%
67	Trabajos entregados	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2009-03-17	<1%

68	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2023-07-16	<1%
69	Trabajos entregados	Universidad Europea de Madrid on 2023-10-28	<1%
70	Trabajos entregados	Universidad Internacional de la Rioja on 2023-07-15	<1%
71	Trabajos entregados	Universidad Internacional de la Rioja on 2024-06-28	<1%
72	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Tumbes on 2024-07-04	<1%
73	Trabajos entregados	Universidad de Nebrija on 2025-06-24	<1%
74	Internet	repositorio.pedagogicomadrededios.edu.pe	<1%
75	Internet	repositorio.unjfsc.edu.pe	<1%
76	Trabajos entregados	uncedu on 2024-01-24	<1%
77	Internet	www.edmaltax.com.ar	<1%
78	Internet	1library.co	<1%
79	Trabajos entregados	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-12-11	<1%
80	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-07-28	<1%
81	Trabajos entregados	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2024-02-17	<1%

82	Publicación	Laura Gurzynski-Weiss. "A conversation between task-based researchers, langua...	<1%
83	Trabajos entregados	Mondragon Unibertsitatea on 2023-06-12	<1%
84	Publicación	Rodríguez Sicachá, César Duván   Ruiz Lemus, Igna Verónica. ""Emoción-Ante": U...	<1%
85	Publicación	Rojas Briones, María Elvira. "Estrategias de lectura basadas en el enfoque comuni...	<1%
86	Publicación	Rojas Cárdenas, Olga Patricia   Sarmiento Mancipe, Nydia. "Impacto de un progr...	<1%
87	Publicación	Sierra Rodríguez, Ana Karina. "Creación de un Laboratorio de Experimentación Ar...	<1%
88	Trabajos entregados	UNIBA on 2024-12-14	<1%
89	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2024-07-30	<1%
90	Trabajos entregados	Universidad Continental on 2025-08-05	<1%
91	Trabajos entregados	Universidad Internacional de la Rioja on 2024-02-05	<1%
92	Trabajos entregados	Universidad Internacional de la Rioja on 2024-07-22	<1%
93	Internet	cuba.vlex.com	<1%
94	Internet	repositorio.uap.edu.pe	<1%
95	Internet	repositorio.unsch.edu.pe	<1%

96	Internet	repositorio.upla.edu.pe	<1%
97	Internet	repositorio.upse.edu.ec	<1%
98	Internet	repositorio.usmp.edu.pe	<1%
99	Trabajos entregados	uncedu on 2024-03-11	<1%
100	Trabajos entregados	uncedu on 2025-01-13	<1%
101	Trabajos entregados	uniminuto on 2025-04-02	<1%
102	Internet	www.coursehero.com	<1%
103	Internet	www.unicef.org	<1%