

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Juego de Roles para promover autorregulación emocional en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

AUTORA

FLORES FERRUA, Cenaida

ASESOR

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del niño y el adolescente

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2024



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 000096-2025-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El trabajo de investigación titulado **"JUEGO DE ROLES PARA PROMOVER AUTORREGULACIÓN EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 219, CHURCAMPÁ, 2024"**, presentado por la egresada **Flores Ferrua, Cenaida**, del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del Programa de Profesionalización Docente, ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un 1% de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link: https://drive.google.com/drive/folders/1kLF6GZFi2RuxF0-aTsvptZXPbJJhWqld?usp=drive_link

Por lo que, el trabajo de investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

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

Huanta, 10 de diciembre de 2025



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Dra. Jany Jany Torres Torres
Área de Verificación de Originalidad



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Mg. María J. León Peralta
DIRECTORA GENERAL

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Validación Josaco

FLORES FERRUA, Ceniaida B Rev 2.0

 092 FLORES FERRUA, Ceniaida B

 Validaciones JSCO 2025

 Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Cavero Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega

tm:oid::1:3435738326

Fecha de entrega

6 dic 2025, 12:18 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

8 dic 2025, 9:29 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

FLORES_FERRUA_Ceniaida_B_Rev_2.0.docx

Tamaño del archivo

86.4 KB

23 páginas

7178 palabras

39.585 caracteres




1% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

Fuentes principales

- 1%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 1%  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

- 1%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 1%  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	Internet	
repositorio.unsch.edu.pe		<1%
2	Internet	
renati.sunedu.gob.pe		<1%

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Juego de Roles para promover autorregulación emocional en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

AUTORA

FLORES FERRUA, Cenaida

ASESOR

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del niño y el adolescente

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2024

TABLA DE CONTENIDO

I. Planteamiento del Problema.....	9
1.1. Descripción del Problema.....	9
1.2. Formulación del Problema.....	10
1.2.1. Problema General	10
1.2.2. Problemas Específicos.....	10
1.3. Objetivos.....	10
1.3.1. Objetivo General	10
1.3.2. Objetivos Específicos	11
1.4. Justificación	11
1.4.1. Justificación por Implicancias Prácticas.....	11
1.4.2. Justificación por Valor Teórico	11
1.4.3. Justificación Metodológica.....	11
II. Marco Teórico de la Investigación.....	13
2.1. Antecedentes del Problema.....	13
2.1.1. Antecedentes Internacionales	13
2.1.2. Antecedentes Nacionales	14
2.1.3. Antecedentes Locales	15
2.2. Bases Teóricas	16
2.2.1. Juego de Roles.....	16
2.2.2. Autorregulación Emocional.....	20
2.3. Definición de Términos Básicos.....	25
Emoción	25
Gestión	25
La Autorregulación	25
Rol.....	25
Juego	25
Juego de rol	26
Comprensión	26

Regular	26
2.4. Hipótesis de la Investigación	26
2.4.1. Hipótesis General	26
2.4.2. Hipótesis Específicas.....	26
2.4.3. Operacionales de las Variables de Estudio.....	27
III. Metodología de la Investigación	28
3.1. Tipo y Nivel de Estudio.....	28
3.2. Método de Estudio.....	28
3.3. Diseños de Investigación	29
3.4. Población y Muestra	29
3.5. Técnicas de Muestreo	30
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	30
3.7. Técnicas de procesamiento y análisis e interpretación de datos.....	31
IV. Aspectos Administrativos.....	32
a) Recursos humanos	32
b) Recurso Materiales	32
c) Presupuesto	33
4.1. Financiamiento.....	33
4.2. Cronograma de Ejecución (Use diagrama de Gantt)	34
Referencias	35
ANEXOS.....	40

I. Planteamiento del Problema

1.1. Descripción del Problema

La autorregulación emocional según el Ministerio de Educación del Perú [MINEDU] (2020) es construir relaciones sensibles, comprensivas y alentadoras, basadas en el respeto mutuo y la comprensión de la variedad cultural y personal, es crucial aprender a controlar nuestras emociones y comportamientos.

Asimismo, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2020) menciona que la incapacidad de los niños para hacer frente a las frustraciones y decepciones de la vida se demuestra con rabietas y berrinches. Ya que simplemente están reaccionando; mas no se están portando mal. Por ello en ocasiones pierden el control de sus emociones y su cuerpo porque tienen emociones fuertes y carecen de habilidades de autorregulación bien desarrolladas.

Del mismo modo el Observatorio de la Escuela en Iberoamérica [OES] (2024) dice que, las habilidades socioemocionales en América Latina y el Caribe están enfatizadas en el valor de la empatía, el autocontrol y la tolerancia a la variedad. Aunque los resultados fueron alentadores, mostraron variaciones por género y nivel socioeconómico. El estudio enfatiza la importancia de incluir estas habilidades en los currículos escolares y proporciona prácticas pedagógicas útiles, destacando la importancia de enseñar explícitamente habilidades socioemocionales para el desarrollo integral de los niños y la justicia educativa.

En el Perú la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana [DRELM] (2022) sostiene que, estableciendo normas claras, anticipando la conclusión de las actividades, permitiendo la asistencia autónoma, fomentando los juegos en equipo, utilizando materiales visualmente atractivos, ofreciendo actividades exigentes que interesen a los alumnos y elaborando acuerdos de participación, los profesores pueden ayudar a los alumnos a desarrollar la autorregulación.

En Huancavelica López & Salinas (2018) realizaron una investigación correlacional donde sostienen que la inteligencia emocional y las habilidades socioemocionales de los niños de 5 años tiene una relación moderada, en la que los resultados arrojaron un 95 % de significancia.

Asimismo, una de las principales causas para un bajo desarrollo de la autorregulación emocional es un desarrollo emocional aún inmaduro, la falta de modelos

de comportamiento adecuados en casa, ya que los padres de la mayoría de los estudiantes se dedican al trabajo y dedican poco tiempo a los hijos, y todo ello contribuye a un bajo desarrollo de la autorregulación emocional.

La falta de autorregulación emocional puede traer consecuencias como comportamientos agresivos, dificultades para seguir instrucciones y problemas para interactuar positivamente con sus compañeros. Asimismo, a largo plazo de la vida de los niños, puede afectar su rendimiento académico, la capacidad de formar relaciones saludables y de esta manera podría impactar de una manera negativamente en su autoestima.

Frente a esta problemática se propone emplear los juegos de roles, para mejorar la autorregulación emocional de los niños y niñas de 4 años.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

¿De qué manera influye el juego de roles en el desarrollo de la autorregulación emocional en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024?

1.2.2. Problemas Específicos

¿De qué manera influye el juego de roles en el desarrollo de la identificación de su emoción en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024?

¿De qué manera influye el juego de roles en el desarrollo de la gestión de sus emociones en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024?

¿De qué manera influye el juego de roles en el desarrollo del reconocimiento de las emociones en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Usar el juego de roles para el desarrollo de la autorregulación emocional en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024.

1.3.2. *Objetivos Específicos*

Usar el juego de roles para el desarrollo de la identificación de su emoción en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024.

Usar el juego de roles para el desarrollo de la gestión de sus emociones en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024.

Usar el juego de roles para el desarrollo del reconocimiento de las emociones en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024.

1.4. Justificación

1.4.1. *Justificación por Implicancias Prácticas*

Este estudio se alinea con las prioridades locales, regionales y nacional del Perú, al abordar la necesidad de mejorar las habilidades socioemocionales en la primera infancia, un área crucial para el desarrollo holístico de los niños. La aplicación de juegos de rol para fomentar la regulación emocional en alumnos de 4 años pretende abordar un problema del mundo real: la incapacidad de los niños para controlar sus emociones en el aula. Esto beneficiará a los alumnos de la Institución Educativa Inicial N° 219 de Churcampa, asimismo servirá como modelo para otras instituciones de la zona y del país.

1.4.2. *Justificación por Valor Teórico*

Este estudio abordará un vacío de conocimiento, donde se evaluará la manera en la que influye el juego de roles en la mejora de la autorregulación emocional en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219 de Churcampa. Los resultados aportarán pruebas empíricas para integrar las habilidades socioemocionales en el currículo y serán aplicables a otras instituciones con características similares. Además, la relación entre la mejora de la autorregulación emocional y los juegos de rol contribuirá a la formulación de hipótesis sobre metodologías de enseñanza eficaces en la educación infantil. Se espera que los resultados mejoren el impacto de la variable independiente en el desarrollo emocional de los niños al dilucidar las tendencias en el comportamiento y las interacciones de las variables.

1.4.3. *Justificación Metodológica*

El estudio contribuirá al desarrollo de un instrumento de evaluación para medir en qué medida los juegos de rol ayudan a los niños de 4 años a desarrollar la autorregulación emocional. Esta herramienta podrá utilizarse en futuros estudios y

prácticas pedagógicas, lo que contribuirá a la evaluación continua y a la mejora de los enfoques pedagógicos de la educación inicial.

II. Marco Teórico de la Investigación

2.1. Antecedentes del Problema

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Zinoni (2018) en su tesis, *Autorregulación emocional y uso de estrategias de aprendizaje en alumnos del último año del nivel medio de la ciudad de Paraná*. Tuvo como objetivo de determinar la relación de la autorregulación emocional y las estrategias de aprendizaje. Para ello, empleo un marco metodológico de tipo descriptiva correlacional. Tuvo una población y muestra de 151 estudiantes. Para recoger datos del estudio empleo la técnica de la encuesta y como instrumento tuvo el cuestionario de Motivación y Estrategias de Aprendizaje - MSLQ-e y el cuestionario del inventario de cociente Emocional – EQ-i. Para procesar los datos empleo la estadística descriptiva y el estadístico del SPSS versión 20. Los resultados de la investigación indican que, en lo que respecta a las competencias de autorregulación emocional, los alumnos mostraron un rendimiento superior en “control de los impulsos” en comparación con “flexibilidad del yo” y “tolerancia al estrés”, siendo las medias de las tres variables superiores a la media de la escala. El análisis de correlación de Pearson reveló una relación positiva sustancial entre las habilidades de autorregulación emocional y la utilización de estrategias de aprendizaje complicadas. En el estudio se evidencia una relación positiva con la autorregulación emocional y las estrategias de aprendizaje. Por otro lado, mediante este estudio se busca fomentar el juego de roles para mejorar la autorregulación emocional de los niños de 4 años.

Alarcón (2020) en su tesis doctoral, *Autorregulación Emocional en la Cotidianidad de la Vida Escolar: Observación sistemática en aulas con estudiantes chilenos de 10 a 12 años*. Tuvo como objetivo delinear los patrones comunicativos evidentes en las interacciones entre adultos y niños, relativos a la regulación emocional dentro del entorno del aula. En ello, no menciona la metodología que emplea para el logro de los objetivos. Pero menciona la población y muestra de estudio que tuvo 9 cursos de niños y niñas de 10 y 12 años. Para recoger datos, empleo la técnica de la observación y como instrumento el ad -hoc. Para procesar los datos, empleó el nomotético, seguimiento y multidimensional en el que registró la observación y las grabaciones de audio. Con ello tuvo como resultado donde menciona que, los hallazgos identificados a través de múltiples casos dilucidan cómo diversos actores dentro del aula articulan y gestionan las emociones de los demás, influyen en su enfoque de los temas de clase,

emplean diversos lenguajes y métodos de comunicación, e identifican y abordan los conflictos cotidianos, ya sea proponiendo soluciones o absteniéndose de hacerlo. En el estudio se evidencia la manera en la que una persona influye en el comportamiento de otros en un aula de clases. Por otro lado, mediante este estudio se empleará el juego de roles para desarrollar la autorregulación emocional.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Zela (2023) en su tesis, *Aplicación de los juegos dramáticos para promover la autorregulación emocional en los niños de 4 años de la I.E.I. San Rafael, Alto Selva Alegre, Arequipa, 2023*. Tuvo como objetivo, resolver de qué manera afecta el uso del juego dramático a la capacidad de autorregulación emocional de los niños de 4 años. Para ello, empleo una metodología de enfoque cuantitativo de tipo aplicado, de nivel experimental y de diseño pre experimental. Tuvo una población y muestra de estudio conformada por 24 niños de 4 años. Para recopilar los datos de la investigación utilizo la técnica de observación y como instrumento tuvo la ficha de observación. Para analizar los datos del estudio utilizo las tablas, gráficos y SPSS. En conclusión, las sesiones de Juegos Dramáticos eran beneficiosas para ayudar a los niños de 4 años a desarrollar la autorregulación emocional. En este estudio se evidencia que los juegos dramáticos son esenciales para que los niños regulen sus emociones. Por otro lado, mediante este estudio buscamos promover la autorregulación emocional con el juego de roles en estudiantes de 4 años.

Huarcaya (2023) en su tesis, *nivel de logro de la autorregulación de emociones en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Santa Luzmila, Camaná, 2022*. Tuvo como objetivo, caracterizar el grado de competencia en autorregulación de las emociones alcanzado por los niños de 4 años. Para ello, empleo una metodología de tipo descriptiva, de diseño no experimental. Tuvo una población y muestra de estudio conformada por 25 estudiantes de 4 años. Para recopilar los datos de la investigación utilizo la técnica de observación y como instrumento tuvo la lista de cotejo. Para analizar los datos del estudio, se emplearon tablas, gráficos y programa de Microsoft Excel. En conclusión, se determinó que la mayoría de los niños, es decir, el 96% de ellos, siguen trabajando para conseguir la autorregulación emocional. En este estudio se evidencia que los niños trabajan para conseguir la autorregulación emocional. Por otro lado, mediante este estudio utilizaremos el juego de rol para ayudar la autorregulación emocional en niños de 4 años de educación inicial.

2.1.3. Antecedentes Locales

Enriquez & Sierra (2022) en su tesis, *Inteligencia emocional en niños de 5 años de la institución educativa N.º 142 de Huancavelica, 2017*. Tuvieron como objetivo evaluar la inteligencia emocional de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N.º 142 de Huancavelica, 2017. Para emplear una metodología, de tipo básica, de nivel descriptivo. Tuvieron un diseño descriptivo simple. Tuvieron una población de 18 estudiantes de 5 años y una muestra de 26 estudiantes de 5 años. Para recoger los datos empleó la técnica de la observación y como instrumento tuvo la escala de inteligencia emocional. Para procesar los datos emplearon la estadística descriptiva mediante los estadísticos SPSS y Microsoft Excel. Con ello llegaron a la conclusión de que más del cincuenta por ciento de los niños muestran niveles altos o medios de inteligencia emocional. Esto indica que estos niños son conscientes de los sentimientos que experimentan y de las razones que hay detrás de ellos. Además, reconocen las conexiones entre sus emociones y sus pensamientos, acciones y expresiones verbales en relación con sus compañeros o las personas de su entorno. Son conscientes de sus puntos fuertes y de sus defectos y muestran confianza en sí mismos en sus interacciones con los compañeros. Asimismo, expresan opiniones que provocan disensión y asumen riesgos por lo que consideran justo. Una proporción significativa parece gestionar eficazmente los sentimientos impulsivos y las emociones intensas. El estudio describe de cómo los estudiantes de 5 años son conscientes de los sentimientos que experimentan y de las razones que hay detrás de ellos. Por otro lado, mediante el presente estudio se busca implementar el juego de roles para desarrollar la autorregulación emocional en niños de 4 años.

Huamaní & Serveleón (2020) en su tesis, *Regulación de las emociones, en los estudiantes del 6º grado de la I.E. N.º 22406 "Roberto Pisconti Ramos" de Nasca*. Tuvieron como objetivo dilucidar el manejo de las emociones en los alumnos de sexto grado. Para ello emplearon una metodología, de tipo descriptivo, de nivel descriptivo y de un diseño simple. Tuvieron una población de 96 estudiantes y una muestra de 64 estudiantes. La técnica de recojo de datos fue la observación y el instrumento, el fichaje. Para procesar los datos emplearon la estadística descriptiva y la inferencial. Concluyeron que el aspecto socioemocional se expresa a través de dimensiones como la respiración, el dibujo, la escucha en silencio y la escucha activa, que sirven como herramientas esenciales para la gestión de las emociones y pueden emplearse repetidamente a lo largo

de la sesión de aprendizaje. En el estudio se muestra que la respiración, el dibujo, la escucha en silencio y la escucha activa, son esenciales para la gestión de las emociones. Por otro lado, mediante este estudio se busca, desarrollar la autorregulación emocional mediante el juego de roles.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Juego de Roles

Cobo & Valdivia (2017) citado por Campos & Quispe (2019) menciona que los juegos de rol permiten a los alumnos asumir y representar papeles en el marco de escenarios auténticos o realistas que son habituales en el mundo académico o profesional. Los alumnos son libres de actuar y tomar decisiones basadas en su interpretación de los valores, actitudes y creencias del personaje que están representando, aunque deban seguir las reglas de un juego de rol.

Asimismo, Vela (2018) citado por Campos & Quispe (2019) nos dice que los juegos de rol son un tipo de modelo que actúa como objeto intermediario, es decir, que sugiere una representación de la realidad que permite a los participantes debatir sobre su propia realidad en un ambiente distendido y, a menudo, divertido. Constan de componentes humanos y físicos con los que los jugadores interactúan tras la asignación de roles mediante reglas bien definidas y explícitas, todo ello bajo la supervisión de un facilitador que supervisa el juego. Los alumnos deben improvisar el juego de rol; ellos eligen exactamente qué decir y hacer durante el ejercicio.

A través de los juegos de rol, los alumnos pueden asumir y representar papeles en situaciones auténticas que se dan con frecuencia en contextos profesionales o académicos. Pueden actuar y tomar decisiones de acuerdo con los valores y creencias del personaje que están representando. Estos juegos actúan como mediadores, permitiendo a los participantes hablar de sus realidades en un ambiente distendido y divertido, sin seguir un guion predeterminado. En ellos intervienen elementos humanos y físicos, y los alumnos participan en interacciones mientras son observados por un facilitador. Esto fomenta la improvisación, ya que los alumnos deciden qué decir y hacer durante la actividad.

Características del Juego de Roles. Según, Aragón (2014) citado por Aranciaga (2021) menciona que la esencia del juego es la diversión, por lo que cualquier actividad que requiera la denominación juego debe ser agradable, amena y divertida; de lo

contrario, pierde su esencia. Es importante señalar que, en ocasiones, al intentar incorporar esta actividad en la transformación de la educación y la formación, pierde su naturaleza, es decir, deja de entretener a los niños para aburrirlos, perdiendo así su potencial didáctico.

Por otro lado, García (2018) citado por Aranciaga (2021) nos dice que un niño aprende a explorar, desarrollar y dominar habilidades sociales y físicas a través del juego. Liberado de las tensiones del mundo adulto, el niño explora el trabajo del adulto y de la familia mientras juega. El juego enseña al pequeño a interactuar con los demás, inicialmente como observador y más tarde como participante en actividades lúdicas, competitivas y de grupo. Para ello es de suma importancia:

Escenario. El profesor del aula puede organizar el entorno y los procedimientos para la realización del juego, ya que el escenario fomenta la participación de los alumnos. El entorno debe ser cómodo y visualmente atractivo para los alumnos. Esta característica se pasa por alto en ocasiones durante la transición del juego en la educación y la formación, cuando el instructor debe preparar el espacio de forma que resulte agradable para los alumnos y llame su atención para que puedan jugar con gran ánimo y alegría.

Puesta en Práctica. El juego de rol es una técnica que tiene en cuenta la edad de los niños, en la que cada uno es capaz de tomar la iniciativa, ser creativo y pensar en reglas de juego entretenidas, al tiempo que potencia su inteligencia. Es crucial que el instructor confirme mediante el debate y la observación qué tipo de juegos pueden desarrollarse en el aula para que los alumnos puedan entender y aprender de un determinado juego.

Importancia de los Juegos de Roles. La importancia del juego de roles para Muelas & Delgado (2024) se trata de una forma de juego en la que el niño imita escenarios de la vida real y asume los papeles de otras personas, lo que le permite desarrollar habilidades y crear una imagen del mundo que le rodea. En realidad, el juego de rol es mucho más que una simple diversión, porque ayuda al niño a prepararse para la edad adulta.

Por otro lado, Campos & Quispe (2019) nos menciona que la imaginación, el razonamiento, las actitudes, el lenguaje, la personalidad y la voluntad de los niños se desarrollan a través de los juegos de rol. Además, les permite explorar realmente sus

identidades e interactuar de formas nuevas. Además, la interacción con otros niños durante el juego es beneficiosa para su vida social.

A través de los juegos de rol, los niños pueden imitar situaciones del mundo real, asumir los papeles de otros y adquirir habilidades para la vida. Los niños pueden explorar sus identidades y participar en interacciones novedosas mediante este tipo de juego, que desarrolla su creatividad, razonamiento, actitudes, lenguaje, personalidad y voluntad. Además, la vida social de los niños se beneficia de las interacciones con otros niños a la hora de jugar.

Razones Fundamentales del Juego de Roles en Educación Inicial. Para Muelas & Delgado (2024) existen 5 razones fundamentales de juego de roles en ellos niños y niñas las cuales son las siguientes:

Fomenta la Creatividad. Los niños que fingen ser médicos, padres o abogados no sólo imitan las acciones de las personas de su vida, sino que también ejercitan su inventiva. De hecho, con frecuencia desdibujan la línea que separa lo real de lo ficticio, dando vida a sus propios personajes e inventando escenarios totalmente nuevos. Por ello, es una buena manera de ayudarles a desarrollar su creatividad e imaginación.

Estimula el Desarrollo del Lenguaje. El niño aprende nuevas palabras y conceptos y mejora sus habilidades lingüísticas a través de este tipo de juego. Ya ha oído antes algunos de los términos que utiliza, pero les añade significado y los incorpora a su vocabulario cuando interpreta a un personaje distinto en el juego. Los otros niños que juegan con él también pueden enseñarle nuevas palabras y frases.

Regula sus Emociones. El niño expresa sus pensamientos, sentimientos y visión del mundo a través de los personajes que representa. Puede mostrar más fácilmente su mundo interior y expresar sus ansiedades, tensiones y preocupaciones poniéndose en el lugar de otra persona.

Favorece la Resolución de Problemas. En los juegos de rol, el niño experimenta una serie de problemas y circunstancias típicos de la vida cotidiana. Como resultado, es una oportunidad para que aprendan a resolver conflictos y a emitir sus propios juicios.

Desarrolla las Habilidades Sociales. El niño también aprende a formar diversos tipos de vínculos y a comunicarse con los demás mediante juegos de rol. Mejoran escuchando, respetando los turnos, discutiendo educadamente las normas de los demás y siendo más comprensivos.

Beneficios de los Juegos de Roles. De acuerdo a Muelas & Delgado (2024) el Juego de Roles tiene los siguientes beneficios:

Autoestima. La mejora de sus capacidades comunicativas, psicológicas y físicas aumenta su autoestima y les hace sentirse bien.

Comprensión y Empatía. Puedes comprender y analizar el comportamiento de otras personas poniéndote en su lugar

Estimula la Creatividad e Imaginación. Ponerse en la piel de otra persona o personaje, como un dragón o una princesa, con la ayuda de disfraces, estimula la imaginación de forma sorprendente.

Mejora en sus Habilidades y Resolución de Problemas. Aprenden, exploran y comprenden el mundo que les rodea, así como sus retos e intentos de superarlos, asumiendo los papeles de otras personas o personajes. También amplían su vocabulario con nuevas palabras y frases.

Ventajas del Juego de Roles. Según, Ascencio (2022) menciona que mediante en el juego de roles, se busca que el aprendizaje sea relevante ofreciendo a los estudiantes circunstancias en las que puedan integrar el material recién suministrado con sus conocimientos previos -tanto académicos como no académicos- para crear nuevos conocimientos. Esto presupone que el alumno y sus estilos de aprendizaje, así como el profesor y los métodos de enseñanza, son los principales responsables del acto pedagógico.

Del mismo modo, Ascencio (2022) nos dice que, los juegos de rol fomentan un aprendizaje activo que registra, comprende, evalúa y valora los conocimientos y las emociones; permiten a los alumnos reconocer las normas y tensiones presentes en la realidad social y demuestran cómo se aplica la teoría, ayudan a los niños a desarrollar su individualidad y su capacidad de toma de decisiones, al tiempo que les proporcionan las herramientas conductuales y mentales necesarias para abordar cuestiones sociales. Además, ofrecen la oportunidad de formular posturas críticas y persuasivas, lo que mejora el conocimiento.

Al permitir a los alumnos crear nuevos conocimientos, fusionando la nueva información con los que ya poseen tanto académicos como no académicos, el juego de roles hace que el aprendizaje sea relevante. Este enfoque anima a los alumnos a aprender activamente, documentando, comprendiendo, analizando y evaluando sus conocimientos

y sentimientos. Los alumnos pueden reconocer normas y tensiones en la realidad social y ver cómo se aplica la teoría a través de los juegos de rol.

Dimensiones del Juego de Roles.

Preparación del Escenario. Esta fase consiste en crear un entorno adecuado para el juego de rol. Implica definir los objetivos del ejercicio, establecer las reglas y los papeles de cada participante y reunir los materiales o recursos necesarios. La preparación es esencial para garantizar que todos los participantes comprendan el objetivo del juego y se sientan cómodos y seguros durante el mismo.

Ejecución del Juego de Roles. Los participantes adoptan los papeles que les han sido asignados y ponen en práctica el escenario preestablecido. Es el momento de poner en práctica las habilidades y comportamientos que se van a cultivar o evaluar. Para que los participantes puedan participar y aprender de situaciones de la vida real, la implementación debe ser lo más auténtica posible, todos deben participar activamente y cumplir con las directrices.

Reflexión y Retroalimentación. Tras la actuación se ofrece un resumen de los acontecimientos, tanto los participantes como los espectadores evalúan lo sucedido, comparten sus impresiones y reflexionan sobre la experiencia. En esta fase, la retroalimentación es fundamental, ya que ofrece sugerencias para mejorar, así como detalles pertinentes sobre la actuación de cada participante, esto facilita la identificación de oportunidades para mejorar las prácticas futuras y consolidar los conocimientos existentes.

2.2.2. Autorregulación Emocional

Según Montagud (2020), la capacidad de regular eficazmente las emociones es un constructo dentro de la inteligencia emocional intrapersonal que nos permite transformar una experiencia emocionalmente perturbadora y potencialmente estresante en algo que, aunque sigue siendo desagradable, reconocemos como transitorio, impersonal y manejable. La capacidad de identificar nuestras experiencias, seguir su evolución y tomar medidas para erradicarlas es esencial para una autorregulación emocional eficaz.

Del mismo modo, Terapify (2024) sostiene que la autorregulación emocional es la capacidad de gestionar y responder correctamente a las propias emociones, dado que permite a las personas controlar y modificar sus reacciones emocionales en diversas

situaciones, esta capacidad es fundamental para la salud mental y el bienestar psicológico. La autorregulación emocional está relacionada con la mejora de las relaciones interpersonales, el aumento de la resistencia al estrés y la adversidad, y la mejora del éxito académico o profesional.

En la misma línea, Matthew (2024) define la autorregulación como la capacidad de controlar los propios sentimientos y comportamientos de acuerdo con las exigencias de las circunstancias. Incluye la capacidad de soportar fuertes reacciones emocionales ante estímulos perturbadores, de calmarse cuando se está agitado, de adaptarse a las expectativas cambiantes y de controlar el enfado sin perder el control. Se trata de un conjunto de habilidades que, a medida que se desarrollan, permiten a los niños controlar su propio comportamiento hacia un objetivo a pesar de la imprevisibilidad de su entorno y de sus propios sentimientos.

Uno de los aspectos más importantes de la inteligencia emocional intrapersonal es la autorregulación emocional esto facilita la transformación de situaciones estresantes en situaciones manejables, lo cual es crucial para el bienestar psicológico y mental. Esta habilidad mejora la resiliencia y las interacciones interpersonales, al tiempo que facilita el control de las emociones intensas y la adaptación a las expectativas cambiantes.

Estrategias de Regulación Emocional. Montagud (2020) afirma que existen muchas estrategias para la autorregulación emocional, y que las personas pueden utilizar sus propias técnicas siempre que sean útiles y flexibles:

Supresión del pensamiento. Esta estrategia implica reprimir las ideas incómodas, como su nombre indica y como resultado, intentamos cambiar nuestro estado emocional escapando de la circunstancia incómoda y pasando a un entorno hipotético o real que sea menos estresante.

Reevaluación Afectiva. La estrategia de reevaluación emocional implica cambiar nuestra forma de ver una situación para influir en cómo afecta a nuestro estado emocional, podemos reevaluar la situación e identificar sus ventajas mediante la reevaluación. En este caso, abandonar la relación supone un avance, ya que nos libera de una carga que impide nuestro crecimiento personal y nuestra felicidad. Uno de los mejores y más flexibles métodos para la autorregulación emocional es la reevaluación emocional.

Distanciamiento Cognitivo. Adoptar un punto de vista imparcial y distanciado sobre un acontecimiento o situación perturbadora se conoce como distancia cognitiva. Este método nos permite reducir su impacto en nuestro estado mental, lo que facilita la selección de la respuesta que deseamos dar, es difícil, pero una vez que lo hacemos, podemos ajustar nuestro estado emocional, relajarnos y pensar en el tipo de reacción que queremos dar, en momentos cruciales, la distancia cognitiva ayuda a evitar tomar malas decisiones.

¿Cómo se puede mejorar el autocontrol emocional? a continuación se presentan algunas estrategias útiles para mejorar la autorregulación emocional en niños y adolescentes, según Montagud (2020):

Durante la infancia. El mejor momento para adquirir esta habilidad es durante la infancia, debido a la capacidad de adaptación y la facilidad de aprendizaje de los niños. La enseñanza temprana de la regulación emocional ayudaría a los niños a controlar mejor sus emociones en contextos sociales y académicos, evitando conflictos con sus compañeros y resultados académicos por debajo de la media, enseñar a los niños a identificar sus sentimientos en cualquier momento es el primer paso, los jóvenes suelen tener dificultades para identificar sus sentimientos. Por lo tanto, practicar deliberadamente para aumentar la conciencia sobre ellos puede ser muy ventajoso, comenzando desde un nivel básico.

Se les puede animar a exteriorizar sentimientos intensos como el miedo, la ira y la desesperación, la intención es facilitar que las personas expresen estos sentimientos de una manera controlada y segura, para que puedan identificarlos y controlarlos cuando se enfrenten a ellos en la vida real.

Durante la Adolescencia. Los adolescentes pueden tener dificultades para integrar adecuadamente esta capacidad, a pesar de que son más hábiles que los niños pequeños para identificar las emociones, esto se debe a que la adolescencia es una etapa turbulenta caracterizada por emociones intensas, a pesar de su mayor capacidad cognitiva, animarlos a utilizar un calendario de emociones o a llevar un diario es una buena forma de ayudarles a ser más conscientes de sus emociones así los niños pueden anotar sus emociones cotidianas en el diario, incluyendo los desencadenantes, las reacciones y los mecanismos de afrontamiento; en el calendario, pueden expresar sus emociones a través del color.

Sin embargo, Matthew (2024) sostiene que el mal comportamiento es esencialmente una respuesta ineficaz a un estímulo, en lugar de actuar impulsivamente, los padres o profesores deben ayudar al joven a calmarse y elegir cuidadosamente una respuesta eficaz. Al igual que otras habilidades académicas o sociales, abordamos las habilidades de autorregulación aislando la habilidad y facilitando la práctica.

Aprovechando la capacidad de los niños para aprender y adaptarse rápidamente, se destaca la importancia de la autorregulación emocional desde una edad temprana, la enseñanza temprana del reconocimiento y el control de las emociones puede ayudar a los jóvenes a evitar problemas sociales y académicos, las emociones fuertes pueden dificultar la autorregulación durante la adolescencia, incluso con mejores capacidades cognitivas. Métodos como el uso de un calendario emocional o el mantenimiento de un diario emocional pueden ser útiles.

Beneficios de un Eficaz Autorregulación. Todo el mundo tiene sentimientos y, a veces, nuestras reacciones nos abruma, según Sáenz (s. f.) estas pueden estar provocadas por las palabras o la voz de alguien, por la conducta de otras personas o por nuestros propios errores. Por esta razón, es fundamental dominar la capacidad de regular nuestras respuestas a los acontecimientos de la vida.

Del mismo modo, Sáenz (s. f.), la autorregulación emocional tiene numerosos beneficios, entre ellos el control de las emociones, la prevención de respuestas impulsivas y la capacidad de mantener la compostura en situaciones de presión.

El control de los impulsos permite tomar decisiones más reflexivas y lógicas, eligiendo alternativas beneficiosas a largo plazo en lugar de satisfacer necesidades inmediatas. Además, te ayuda a mantener la motivación para alcanzar tus objetivos y concentrarte en tus tareas, lo que mejora tu rendimiento académico y profesional.

Controlar las emociones y el comportamiento también facilita la creación de relaciones significativas y saludables, lo que fortalece la red de apoyo y el bienestar emocional. La autorregulación reduce el estrés cotidiano, mejora la salud mental y física y permite una mayor flexibilidad ante la adversidad, aumentando la capacidad de recuperarse rápidamente

Características de la Autorregulación Emocional. Para Terapify (2024) un individuo con una autorregulación emocional competente suele demostrar los siguientes rasgos:

Autoconciencia. Son capaces de reconocer las causas y los motivos de sus emociones, así como la forma en que estas afectan a sus ideas y acciones.

Regulación Emocional. Son expertos en controlar sus emociones, por lo que no reaccionan de forma inadecuada o excesiva. Cuando es necesario, pueden provocar sentimientos positivos y disminuir los negativos.

Adaptabilidad. Demuestra flexibilidad en su conducta emocional al ser capaz de adaptar sus reacciones emocionales a diferentes situaciones o acontecimientos.

Empatía. Comprende y está en sintonía con los sentimientos de los demás, lo que le permite dar respuestas adecuadas en situaciones sociales.

Resiliencia. Maneja eficazmente las circunstancias difíciles o desfavorables, recuperándose sin permitir que estas afecten significativamente su comportamiento o estado emocional.

Comunicación Emocional Eficaz. Permite a las personas comprender su estado emocional sin crear malentendidos ni discusiones, expresando sus sentimientos de manera transparente y adecuada.

Toma de Decisiones Equitativa. Haces un buen uso de tus emociones al tomar decisiones, lo que te permite sopesar diversos puntos de vista y elegir el mejor curso de acción con inteligencia emocional y razón.

Establecer conexiones constructivas. Tanto en el ámbito personal como en el profesional, la capacidad de controlar las propias emociones fomenta relaciones sanas y constructivas.

Bienestar Personal. Dado que una regulación emocional eficaz mejora tanto la salud mental como la física, estas personas muestran mayores niveles de satisfacción con la vida y bienestar.

Dimensiones de la Autorregulación.

Identifica su Emoción. Esta dimensión se refiere a la capacidad de una persona para reconocer y clasificar con precisión sus propias emociones, la capacidad de identificar matices más precisos, como la frustración, la ansiedad, la euforia o la tristeza, es más importante que limitarse a identificar la felicidad o la tristeza. Esta habilidad es fundamental porque permite a las personas comprender sus reacciones y comportamientos, lo que constituye el primer paso para gestionarlos adecuadamente.

Gestiona sus Emociones. Una vez que una persona ha identificado sus emociones, necesita aprender a controlarlas, esto puede implicar una serie de estrategias, como la actividad física (yoga, ejercicio), técnicas de relajación (respiración profunda, meditación) o buscar apoyo social (hablar con amigos o familiares). Mantener el control en situaciones difíciles y controlar la intensidad de los sentimientos para evitar que se vuelvan abrumadores son dos aspectos de la gestión de las emociones.

Reconoce una Emoción. Esta característica destaca la conciencia emocional instantánea, es la capacidad de percibir los sentimientos a medida que surgen, en lugar de simplemente observarlos después de que ocurren, la identificación de las emociones en tiempo real permite gestionarlas rápidamente, evitando que se intensifiquen o que se produzcan reacciones impulsivas. Por ejemplo, una persona puede utilizar técnicas para controlar su ira si es consciente de que está empezando a surgir durante una discusión.

2.3. Definición de Términos Básicos

Emoción

Reacción polifacética del organismo que abarca la experiencia subjetiva, la respuesta fisiológica y el comportamiento expresivo.

Gestión

Proceso sistemático de planificación, organización, dirección y regulación de los recursos y acciones de una organización o proyecto para alcanzar los objetivos fijados de forma eficiente y eficaz.

La Autorregulación

Se refiere a la capacidad de una persona para gestionar de forma consciente y adaptativa sus emociones, pensamientos y comportamientos, especialmente en circunstancias difíciles.

Rol

Conjunto de comportamientos, derechos y responsabilidades que se anticipan a un individuo en un escenario o entorno concreto, como el lugar de trabajo, la familia o la sociedad.

Juego

Actividad recreativa realizada para disfrutar, divertirse o con objetivos educativos.

Juego de rol

Actividad en la que los individuos adoptan y representan diversas personalidades o papeles, a menudo para investigar situaciones, adquirir habilidades o simplemente para divertirse.

Comprensión

Capacidad de comprender e interpretar el significado de un documento, situación o concepto. Implica el procesamiento de la información y su correlación con los conocimientos existentes.

Regular

El proceso de regular un sistema para garantizar su funcionamiento de acuerdo con las normas o estándares establecidos. Puede referirse a comportamientos, procesos, sistemas.

2.4. Hipótesis de la Investigación

2.4.1. Hipótesis General

El juego de roles influye de manera positiva en el desarrollo de la autorregulación emocional en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024.

2.4.2. Hipótesis Específicas

El juego de roles influye de manera positiva en el desarrollo de la identificación de su emoción en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024.

El juego de roles influye de manera positiva en el desarrollo de la gestión de sus emociones en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024.

El juego de roles influye de manera positiva en el desarrollo del reconocimiento de las emociones en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024.

2.4.3. Operacionales de las Variables de Estudio

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente Juego de Roles	Campos & Quispe (2019) menciona que los juegos de rol permiten a los alumnos asumir y representar papeles en el marco de escenarios auténticos o realistas que son habituales en el mundo académico o profesional. Los alumnos son libres de actuar y tomar decisiones basadas en su interpretación de los valores, actitudes y creencias del personaje que están representando, aunque deban seguir las reglas de un juego de rol.	Se aplicará un plan de aplicación de 10 actividades de aprendizaje.	Preparación del Escenario Ejecución del Juego de Roles Reflexión y Retroalimentación	Selecciona un rol adecuado para la edad. Creación de un ambiente seguro y estimulante Participación activa en los roles asignados. Interacción y colaboración durante el juego de roles. Discusión guiada sobre las emociones experimentadas durante el juego. Identificación de comportamientos positivos y áreas de mejora. Reconoce y nombra sus propias emociones.	Nominal No aplica
Variable dependiente Autorregulación Emocional	Matthew (2024) dice que la autorregulación es la capacidad de gobernar las propias emociones y acciones de acuerdo con los requisitos de la situación. Abarca la capacidad de resistir respuestas emocionales intensas a estímulos angustiosos, de serenarse cuando uno se enfurece, de ajustarse a expectativas alteradas y de gestionar la irritación sin estallar.	Para el recojo de datos se usará la ficha de observación.	Identifica su emoción Gestiona sus emociones Reconoce una emoción	Diferencia las emociones básicas como alegría, tristeza y enojo. Utiliza técnicas para calmarse. Busca ayuda de un adulto cuando se siente mal. Identifica emociones en los demás a través de expresiones faciales. Responde de manera apropiada a las emociones de sus compañeros.	Ordinal C: En inicio B: En proceso A: Logro esperado AD: Logro destacado

III. Metodología de la Investigación

3.1. Tipo y Nivel de Estudio

El proyecto de investigación será de tipo aplicado.

Sampieri (2018) sustenta la investigación aplicada como analizador de las causas y consecuencias de un problema. Por lo tanto, a través de la investigación se busca promover el uso del juego de roles para desarrollar la regulación emocional.

Por la naturaleza del trabajo de investigación será de nivel explicativo.

Supo (2023) dice que el nivel explicativo pretende averiguar la raíz de un problema, ya que esta forma de indagación aboga por un examen de la causalidad.

3.2. Método de Estudio

Para analizar la información se emplearán los métodos de análisis y el método de síntesis.

Para Bernal (2010) para analizar la información son de suma importancia el método de análisis y de síntesis, ya que “Estudia los hechos, partiendo de la descomposición del objeto de estudio en cada una de sus partes para estudiarlas en forma individual (análisis), y luego se integran esas partes para estudiarlas de manera holística e integral (síntesis)” (p.60).

Los métodos para construir el nuevo conocimiento serán mediante el método inductivo, deductivo, hipotético – deductivo, experimental y estadístico.

Asimismo, para Bernal (2010), el método hipotético y el método deductivo “Consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falseárteles hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos” (p.60).

Galdo (2021) afirma que el método deductivo emplea información establecida, pero el método inductivo se basa en suposiciones que requieren examen y validación para garantizar la fiabilidad del estudio.

Velázquez (s.f.) afirma que el método experimental se emplea para validar hipótesis a través de la experimentación, en la que se altera la variable independiente para investigar relaciones de causa y efecto.

Según Ortega (s.f.), el enfoque estadístico es crucial, ya que facilita la interpretación de los datos y la formulación de diseños estadísticos, permitiendo así una investigación productiva.

3.3. Diseños de Investigación

Dada la naturaleza del estudio de tipo aplicado y nivel explicativo, se empleará un diseño pre-experimental con un único grupo con pre- y post-prueba.

En el diseño preexperimental de acuerdo a Bernal (2010):

Presentan el más bajo control de variables y no efectúan asignación aleatoria de los sujetos al experimento, y son aquellos en los que el investigador no ejerce ningún control sobre las variables extrañas o intervinientes, no hay asignación aleatoria de los sujetos participantes de la investigación ni hay grupo control (p. 146).

Se organiza de la siguiente manera:

GE: O₁ X O²

Ya que:

GE : Grupo de estudio.

O₁ : Prueba pre test.

X : Propuesta.

O² : Prueba Post test.

3.4. Población y Muestra

La investigación tendrá una población de 24 en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024

La población de estudio de acuerdo a Tamayo (1994) “Está determinada por sus características definitorias, por tanto, el conjunto de elementos que posea esta característica se denomina población o universo” (p. 114).

La muestra de estudio serán 12 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024.

De ello Hernández et al. (2010) menciona que la muestra de estudio es, “En esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que

pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (p. 174).

3.5. Técnicas de Muestreo

Para elegir la muestra de estudio se usará el método de muestreo no probabilístico por conveniencia.

De acuerdo a Quispe (2012) el muestreo no probabilístico por conveniencia esta “constituída por grupos existentes o ya establecidos en la realidad, estas pueden ser secciones o aulas, comunidades, instituciones, etc.” (p. 112)

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

La técnica de recopilar los datos del estudio será la observación.

La técnica de la observación según Quispe (2012):

Consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamiento o conducta que manifiesta. Puede utilizarse como instrumento de medición en muy diversas circunstancias. Es un método muy utilizado en la investigación educativa, puede servir para determinar la aceptación de un grupo respecto a su profesor, analizar conflictos en las instituciones, el tratamiento de lenguas, etc. Esta técnica se caracteriza por describir y explicar los problemas observados tal como se presenta en la realidad. (p. 114).

El instrumento de recojo de datos será la ficha de observación.

Quispe (2012) menciona que la ficha de observación:

Utiliza en investigaciones muy bien estructuradas donde el investigador sabe que dimensiones e indicadores son los más relevantes para sus propósitos y merecen ser observadas. Esta responde a un plan específico elaborado antes de su inmersión en el trabajo de campo. (p. 114).

Validez

El instrumento de recopilación de datos será examinado y validado por la opinión de expertos.

Hernández (2014) sustenta que la validez de un instrumento es el “grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir” (p.200).

Confiabilidad

El instrumento será aplicado a una prueba piloto, ajena a la muestra de estudio.

Hernández (2010), dice que la confiabilidad de un instrumento “es el grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes” (p. 200).

3.7. Técnicas de procesamiento y análisis e interpretación de datos.

EL procesamiento será realizará mediante la estadística descriptiva e inferencial, se organizarán en tablas y gráficos estadísticos, para ello se usarán los programas SPSS y Exel.

Seoane, et al (2007) fundamenta la estadística descriptiva como un método que resume los datos recogidos por el instrumento. mientras la estadística inferencial analiza los datos recopilados por el instrumento.

IV. Aspectos Administrativos

a) Recursos humanos

Investigadora

Flores Ferrua Cenaida

Cenaida2336@gmail.com

Código Orcid: <http://orcid.org/0009-0001-6856-7148>

Asesor

Dr. Bibiano, Alcarraz Carbajal

41702029@eesppjsco.edu.pe

Código Orcid: <http://orcid.org/0000-0001-8798-5268>

Participantes:

12 niños y niñas de 4 años

b) Recurso Materiales

Los recursos y materiales que facilitaran la ejecución de la investigación seran:

Materiales de escritorio

Material bibliográfico

Equipos tecnológicos

Servicios

c) Presupuesto

c.1) Bienes

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	P. UNIT (S/)	TOTAL (S/)
MATERIALES DE ESCRITORIO			
Papel bond	1 millares	20.00	40.00
Material bibliográfico	3 libros	10.00	30.00
Pelotas de Plasticos	2 docenas	1.00	20.00
Conos	1 docena	55.00	55.00
Liquida	4 unidades	5.00	20.00
Lápices	1 caja	5.00	5.00
Plumones	12 unidades	18.00	18.00
Resaltadores	2 unidades	3.00	6.00
Grapa	1 cajita	3.00	3.00
Folder manilo	3 unidades	1.00	3.00
Sobre manila	3 unidades	1.00	3.00
Notas adhesivas	500 unidades	3.00	3.00
EQUIPO TECNOLÓGICO			
Cámara fotográfica	2 unidades	900.00	900.00
Tinta de impresora	1 unidad	200.00	200.00
USB de 16MB	1 unidades	20.00	20.00
Equipo de cómputo	1 unidad	3 000.00	3 000.00
Celular	1 unidad	1500.00	1500.00
Impresora	1 unidad	1000.00	1000.00
Otros	--	--	200.00
Total, parcial			S/ 7026.00

c.2) Servicios

Tarifa diaria de movilidad	10 salidas	2.00	20.00
Proyectos de bandas	10 salidas	10.00	140.00
Paquete de informes	5 unidades	7.00	49.00
Impresión de proyectos en línea	1 unidades	20.00	80.00
Validación y fiabilidad de los instrumentos	6 meses	30.00	180.00
Manipulación de datos	5 unidades	15.00	45.00
Impresión del informe del estudio	3 unidades	100.00	300.00
Material para experimentación	1 unidades	100.00	100.00
Realización de copias	3 unidades	20.00	100.00
Anillados de tesis	2 unidades	0.10	40.00
Copias	100 hojas	0.35	35.00
Grabación del CD con el informe	2 unidades	4.0	8.00
Otros	--	--	200.00
Total, parcial			S/ 1,297.00

Resumen total del presupuesto:

4.1. Financiamiento

PRESUPUESTO	TOTAL (S/.)
Bienes	S/ 7,026.00
Servicios	S/ 1,297.00
TOTAL	S/ 8,323.00

La investigación será financiada por la investigadora.

Referencias

- Alarcón, M., C. (2020). *Autorregulación Emocional en la Cotidianeidad de la Vida Escolar: Observación sistemática en aulas con estudiantes chilenos de 10 a 12 años*. [Tesis doctoral inédita]. Universidad de Barcelona.
- Aranciaga S., E. (2021). *El juego de roles para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años de la Institucion Educativa Inicial N° “el progreso” Ambo, Huanuco, 2019*. [Tesis de Licenciatura Inedita]. Universidad Catolica los Angeles Chimbote. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22974/APRENDIZAJE_ESTUDIANTES_ARANCIAGA_VENTURIN_SOFIA_E_SPERANZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ascencio L., M. (2022). *El juego de roles, estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo*. (Eds. científicas). 67-89. Cali, Colombia: Editorial Universidad Santiago de Cali. DOI: <https://doi.org/10.35985/9786287501591.4>.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación administración, economía, humanidades* (Tercera ed.). Colombia: Pearson.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación administración, economía, humanidades* (Tercera ed.). Colombia: Pearson.
- Campos R. & Quispe N., M. (2019). *El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno-2019*. [Tesis de Licenciatura Inedita]. Universidad Nacional del Altiplano. <https://vriunap.pe/repositor/docs/d00007861-Borr.pdf>
- Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana (2022). *Guía de soporte socioemocional para la atención a los estudiantes*. <https://www.dreilm.gob.pe/dreilm/wp-content/uploads/2022/03/GUIA-SOCIOEMOCIONAL.pdf>
- Enriquez, Y. & Sierra, E. (2022). *"Inteligencia emocional en niños de 5 años de la institución educativa N.º 142 de Huancavelica, 2017"*. [Tesis de Licenciatura

inédita]. Universidad Nacional de Huancavelica.
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/11ea9dce-885e-463e-a612-93f713ca66c0/content>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2020). *Orientación para familias sobre Autorregulación emocional y alternativas para eliminar la violencia en la crianza*. <https://www.unicef.org/lac/media/13906/file/Autorreguacion-Emocional-Famiias-Prevencion-Violencia.pdf>

Galdo, A. J. (2021). El razonamiento deductivo, inductivo y abductivo: Diferencias e integración desde ejemplos empresariales. *Phainomenon*.20(2). 203–222.
<https://doi.org/10.33539/phai.v20i2.2458>

Hernandez, R. (2010). *Metodología de Investigación*.

Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta edición ed.). México.

Hernández, R. Fernández, C. y Baptista L. (2010). *Metodología de la investigación*. McGraw. Hill. 5ta Edición. México.

Herrera G., R. & Medina P. & Ramírez C., M. (2020). *Juego de roles para desarrollar el valor del respeto en el área de personal social del 4to de primaria*. [Tesis de Licenciatura Inedita]. Universidad de Ciencias y Humanidades.
https://repositorio.uch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12872/535/Herrera_GR_Medina_P_Ramirez_CM_tesis_educacion_primaria_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Huamaní, E., H. & Serveleón, M., L. (2020). “*Regulación de las emociones, en los estudiantes del 6° grado de la I.E. N.º 22406 “Roberto Pisconti Ramos” de Nasca*”. [Tesis de Licenciatura inédita]. Universidad Nacional de Huancavelica.
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/39a56113-bf5a-427e-8d79-f900bc304241/content>

Huarcaya G. (2023) *nivel de logro de la autorregulación de emociones en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Santa Luzmila, Camaná, 2022*. [Tesis de Licenciatura Inédita]. Escuela de Educación Superior Pedagógica Publica “La inmaculada”.

https://repositorio.eespli.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14457/87/01_TESIS_NIVEL%20DE%20LOGRO%20DE%20LA%20AUTORREGULACION%20DE%20EMOCIONES.pdf?sequence=7&isAllowed=y.

López, G., E. & Salinas, R., M. (2018). “*Inteligencia emocional y las habilidades sociales de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica*”. [Tesis de licenciatura inédita]. Universidad Nacional de Huancavelica.

<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ef6041bc-13d1-4e0d-9bff-995d74784d47/content>

Matthew, R. (2024, 20 de agosto). Child Mind Institute. *¿Cómo podemos ayudar a los niños con la autorregulación?*. <https://childmind.org/es/articulo/como-podemos-ayudar-los-ninos-con-la-autorregulacion/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20autorregulacion%20en,capacidad%20de%20ajustar%20las%20expectativas>.

Ministerio de Educación del Perú (2020). *Conciencia y regulación emocional: Fundamentos y orientaciones para promover su desarrollo en niñas y niños*. Dirección General de Educación Básica Regular.

Montagud, N. (2020, 19 de octubre). Psicología y Mente. *Autorregulación emocional: qué es, y estrategias para potenciarla*. <https://psicologiaymente.com/psicologia/autorregulacion-emocional>

Muelas B. & Delgado J. (27 de marzo del 2024). Ser Padres. *La importancia del juego de roles en el desarrollo infantil. Ser padres*. <https://www.serpadres.es/educacion/47577.html>.

Observatorio de la Escuela en Iberoamérica (2024, 15 de julio). *Orientaciones de la UNESCO para la enseñanza de habilidades socioemocionales*. <https://oes.fundacion-sm.org/eduforics/reimaginar-juntos-los-futuros/escuelas-que-cuidan/orientaciones-de-la-unesco-para-la-ensenanza-de-habilidades-socioemocionales/#:~:text=Se%20trata%20de%20habilidades%20que,mundo%20m%C3%A1s%20pac%C3%ADfico%20y%20sostenible>.


- Ortega, C. (s.f.). QuestionPro. *Métodos de análisis estadísticos: ¿Cuáles utilizar?* <https://www.questionpro.com/blog/es/metodos-de-analisis-estadisticos/>.
- Quispe, R. A. (2012). *Metodología de la investigación pedagógica*. Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga. Facultad ciencias de la educación. Primera Edición.
- Sáenz C. (s.f.). Selia. *Autorregulación emocional. ¿Qué es la autorregulación emocional? ¿Cómo nos beneficia?* <https://selia.co/es/blog/emociones/que-es-la-autorregulacion-emocional-como-nos-beneficia/#proceso-autorregulacion-emocional>.
- Sampieri, R., H. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*.
- Seoana, T.; Martín, J.L.R.; Martín, E. Segovia S. y Moreno, A. (2007). Capítulo 7: Estadística: Estadística Descriptiva y Estadística Inferencial. *ScienceDirect*. 3(9). 466-471. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S113835930773945X>
- Supo J. (2023, 04 de febrero). Bioestadístico. *Niveles de investigación*. <https://bioestadistico.com/niveles-de-investigacion>
- Tamayo, M. (1994). *El proceso de la investigación científica*. LIMUSA
- Terapify (2024, 22 de enero). Terapify. *Qué es la autorregulación emocional y ejemplos*. <https://www.terapify.com/blog/autorregulacion-emocional/>
- Velázquez, A. (s.f.). QuestionPro. *Investigación experimental: Qué es, tipos y cómo realizarla*. <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-experimental/>
- Zela M., G. (2023) *Aplicación de los juegos dramáticos para promover la autorregulación emocional en los niños de 4 años de la I.E.I. San Rafael, Alto Selva Alegre, Arequipa, 2023*. [Tesis de licenciatura Inédita]. Escuela Nacional de Arte Carlos Baca Flor de Arequipa. <https://renati.sunedu.gob.pe/bitstream/renati/7080/1/Tesis%20%20Medalyd%20Zela%20Huancco.pdf>.

Zinoni, M., J. (2018). *Autorregulación emocional y uso de estrategias de aprendizaje en alumnos del último año del nivel medio de la ciudad de Paraná*. [Tesis de licenciatura inédita]. Pontificia Universidad Católica Argentina. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/11498/1/autorregulacion-emocional-uso-parana.pdf>

ANEXOS


Anexo 1

Resolución Directoral de Expedito del trabajo de investigación.

 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta - Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS N° 06-94-ED
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

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

 Resolución Directoral N° 0139-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG-HTA

Huanta, 17 de febrero del 2025

Visto, los documentos con registro TM20250513-F, TM20250557-F, TM20250506-F, TM20250500-F, TM20250522-F, TM20250509-F, TM20250521-F, TM20250507-F, TM20250512-F, TM20250516-F, TM20250517-F, TM20250514-F, TM20250668-F, TM20250633-F, TM20250666-F;

 **CONSIDERANDO:**

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, la LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 010-2017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021-MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017 2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2025;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, *Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior*, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle".

Que, es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando su

Jr. Razuñulica 624 - Huanta
Telefax: (055) 321070
www.eesppjSCO.edu.pe
comunicaciones@eesppjSCO.edu.pe



capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar en calidad de expediente los Trabajos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe – PPD 2024, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparado en el OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO los **TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente - PPD 2024 siguientes:

Nº	INVESTIGADOR (A)	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	PROG. ESTUDIOS
01	ALMIRON CCASANI, MARISOL	Juegos etnomatemáticos en la resolución de problemas de cantidad en los niños de la Institución Educativa 317, Iglesiapata, Andahuaylas 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
02	CENTENO HUAMAN, CAROLINA	Aplicación del Método Singapur en la resolución de problemas de cantidad en la Institución Educativa N° 1137 de Cruzpampa, Andahuaylas 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
03	CENTENO VARGAS, EVELIN JEANET	Estilos de aprendizaje e inteligencia emocional en niños del II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 292, Ccompicancha- Andahuaylas 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
04	CUETO SULCA, ALICIA	Método Mindfulness para mejorar la atención en estudiantes de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 44, Chincheros 2024	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
05	CHAVEZ OSCCO, YESMINA	El Método Integrado en la convivencia infantil en estudiantes de la Institución Educativa N° 693/Mx-P, La Convención, Cusco 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
06	CHIPANA AGUILAR, ISAI ALEXANDER	Risoterapia para promover las emociones positivas en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 277-8, Andahuaylas 2024	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
07	FRANCO GALLEGOS, ANA ROSITA	Los juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe



08	FERNANDEZ FRANCO, RENEE	La práctica del yoga en la regulación emocional en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 277-9, La Merced, Andahuaylas 2024	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
	FLORES FERRUA, CENaida	Juego de roles en la autorregulación de emociones en los niños de la Institución Educativa N° 219, Anco, Churcampa 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
10	LLACCTAS QUISPE, YANETH	Juego de roles en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de la Institución Educativa N° 475-2, Chincheros 2024	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
11	POMA LOBO, ELISA	Dramatización para desarrollar la Socialización en los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa N° 255, Huanca-Ayacucho 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
12	ROMANI HUAYTA, MAGALI INDIRA	Materiales manipulativos para promover el conteo de números en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 1008, El Carmen, Churcampa 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
13	SANCHEZ OSCCO, MELISA	Carnaval de Cupisa para promover la construcción de identidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 277-14, Andahuaylas 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
14	VARGAS AREVALO, NELIDA	Juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82, Ongoy 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
15	ZARATE GAVE, LEONELA SELENIA	Canciones infantiles en Quechua Central para desarrollar la expresión oral en niños de la Institución Educativa N° 282, Huaracaca-Pasco 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe

SEGUNDO. - AUTORIZAR, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la sustentación del Trabajo de Investigación cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE


DISTRIBUCIÓN:
Interesados (as)
Archivo
WMAV/D.G.(e)
prd/sec.

Jr. Razuhuilca 824 - Huanta
Telefax (066) 321070
www.eesppjsco.edu.pe
comunicaciones@eesppjsco.edu.pe



Anexo 2

Resolución Directoral de Fecha de Sustentación del Trabajo de Investigación.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Orgánica N° 16737
Reglamento RM N° 228-82-ED
Afectación a Instituto DS N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS N° 05-94-ED
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

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

Resolución Directoral N° 0225.2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 18 de marzo de 2025

Visto, el Expediente *TM20250698-F* de fecha *24 de febrero del 2025* y la *Resolución Directoral de Expedito No 0139-2025-EESP Pub. "JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *17 de febrero del 2025*;

CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 441-2019-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caverro Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caverro Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del *Grado Académico de Bachiller en Educación* a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Jr. Razuhilca 624 - Huanta
Cel. 928 195 441
www.eesppjsco.edu.pe
comunicaciones@esppjsco.edu.pe



Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH**;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN conducente a la OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN, de acuerdo al siguiente detalle:

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
JUEGO DE ROLES EN LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°219, ANCO, CHURCAMPÁ 2024	
AUTOR(A)	FLORES FERRUA, CENAIDA
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	4 DE ABRIL DE 2025
HORA	6:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (e)
pdf/sec.



Anexo 3

Resolución Directoral de Designación de Jurados.

	ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE" Huanta – Ayacucho	<small>Ley Orgánica N° 18132 Reglamento RM N° 228-82-ED Atribución a Institutos DS N° 010-86-ED Autorización de Funcionamiento DS N° 55-94-ED Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU</small>
--	--	--

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

Resolución Directoral N° 0224-2025-EESP-Púb."JSCO"/DG-HTA

Huanta, 18 de marzo de 2025

Visto, el Expediente *TM20250698-F* de fecha *24 de febrero del 2025* y la *Resolución Directoral de Expedito No 0139-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *17 de febrero del 2025*;

CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 441-2019-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del *Grado Académico de Bachiller en Educación* a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Jr. Razuhuitca 624 – Huanta
Teléfono: 323042
www.eesppjSCO.edu.pe
informes@eesppjSCO.edu.pe



Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos y facultado por el **OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH;**

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMINAR: a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**, tal como se detalla a continuación:

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	VOCAL	Mg. GIOVANA ORE ESPINOZA

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
JUEGO DE ROLES EN LA AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°219, ANCO, CHURCAMPÁ 2024	
AUTOR (A)	FLORES FERRUA, CENAIDA
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	4 DE ABRIL DE 2025
HORA	6:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al Jurado Examinador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- AUTORIZAR la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2025.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (e)
prd/sec.



Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

Anexo 4

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera influye el juego de roles en el desarrollo de la autorregulación emocional en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿De qué manera influye el juego de roles en el desarrollo de la identificación de su emoción en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024?</p> <p>¿De qué manera influye el juego de roles en el desarrollo de la gestión de sus emociones en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024?</p> <p>¿De qué manera influye el juego de roles en el desarrollo del reconocimiento de las emociones en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Usar el juego de roles para el desarrollo de la autorregulación emocional en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Usar el juego de roles para el desarrollo de la identificación de su emoción en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024.</p> <p>Usar el juego de roles para el desarrollo de la gestión de sus emociones en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024.</p> <p>Usar el juego de roles para el desarrollo del reconocimiento de las emociones en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024..</p>	<p>Antecedentes internacionales</p> <p>Antecedentes Nacionales</p> <p>Antecedentes locales</p> <p>Bases teóricas</p> <p>Definición de términos básicos</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>El juego de roles influye de manera positiva en el desarrollo de la autorregulación emocional en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>El juego de roles influye de manera positiva en el desarrollo de la identificación de su emoción en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024.</p> <p>El juego de roles influye de manera positiva en el desarrollo de la gestión de sus emociones en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024.</p> <p>El juego de roles influye de manera positiva en el desarrollo del reconocimiento de las emociones en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024.</p>	<p>Juego de Roles</p>	<p>Preparación del Escenario</p> <p>Ejecución del Juego de Roles</p> <p>Reflexión y Retroalimentación</p>	<p>Selecciona un rol adecuado para la edad. Creación de un ambiente seguro y estimulante</p> <p>Participación activa en los roles asignados.</p> <p>Interacción y colaboración durante el juego de roles.</p> <p>Discusión guiada sobre las emociones experimentadas durante el juego.</p> <p>Identificación de comportamientos positivos y áreas de mejora.</p> <p>Reconoce y nombra sus propias emociones. Diferencia las emociones básicas como alegría, tristeza y enojo. Utiliza técnicas para calmarse. Busca ayuda de un adulto cuando se siente mal. Identifica emociones en los demás a través de expresiones faciales. Responde de manera apropiada a las emociones de sus compañeros.</p>	<p>Tipo de estudio</p> <p>Tipo aplicada</p> <p>Nivel</p> <p>Nivel explicativo</p> <p>Método de estudio</p> <p>Método inductivo y deductivo, Hipotético, deductivo, método experimental y el método estadístico</p> <p>Diseños de investigación</p> <p>Diseño pre experimental.</p> <p>Población y muestra</p> <p>*Población 24 estudiantes de 4 años</p> <p>Muestra 12 niños de 4 años.</p> <p>Técnicas de muestreo</p> <p>Muestreo no probabilístico por conveniencia.</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos.</p> <p>Técnica de observación y su instrumento la ficha de observación,</p> <p>Validez y confiabilidad</p> <p>El instrumento se somete a juicio de expertos y la prueba de pilotaje.</p> <p>Técnicas de procesamiento.</p> <p>La estadística descriptiva y la estadística inferencial</p>
				<p>Autorregulación Emocional</p>	<p>Identifica su emoción</p> <p>Gestiona sus emociones</p> <p>Reconoce una emoción</p>		

Anexo 5

Operacionalización de las variables en estudio.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<p>Variable independiente</p> <p>Juego de Roles</p>	Campos & Quispe (2019) menciona que los juegos de rol permiten a los alumnos asumir y representar papeles en el marco de escenarios auténticos o realistas que son habituales en el mundo académico o profesional. Los alumnos son libres de actuar y tomar decisiones basadas en su interpretación de los valores, actitudes y creencias del personaje que están representando, aunque deban seguir las reglas de un juego de rol.	Se aplicará un plan de aplicación de 10 actividades de aprendizaje.	<p>Preparación del Escenario</p> <p>Ejecución del Juego de Roles</p> <p>Reflexión y Retroalimentación</p>	<p>Selecciona un rol adecuado para la edad.</p> <p>Creación de un ambiente seguro y estimulante</p> <p>Participación activa en los roles asignados.</p> <p>Interacción y colaboración durante el juego de roles.</p> <p>Discusión guiada sobre las emociones experimentadas durante el juego.</p> <p>Identificación de comportamientos positivos y áreas de mejora.</p>	<p>Nominal</p> <p>No aplica</p>
<p>Variable dependiente</p> <p>Autorregulación Emocional</p>	Matthew (2024) dice que la autorregulación es la capacidad de gobernar las propias emociones y acciones de acuerdo con los requisitos de la situación. Abarca la capacidad de resistir respuestas emocionales intensas a estímulos angustiosos, de serenarse cuando uno se enfurece, de ajustarse a expectativas alteradas y de gestionar la irritación sin estallar.	Para el recojo de datos se usará la ficha de observación.	<p>Identifica su emoción</p> <p>Gestiona sus emociones</p> <p>Reconoce una emoción</p>	<p>Reconoce y nombra sus propias emociones.</p> <p>Diferencia las emociones básicas como alegría, tristeza y enojo.</p> <p>Utiliza técnicas para calmarse.</p> <p>Busca ayuda de un adulto cuando se siente mal.</p> <p>Identifica emociones en los demás a través de expresiones faciales.</p> <p>Responde de manera apropiada a las emociones de sus compañeros.</p>	<p>Ordinal</p> <p>C: En inicio</p> <p>B: En proceso</p> <p>A: Logro esperado</p> <p>AD: Logro destacado</p>

Anexo 6

Matriz Instrumental.

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	N° ITEMS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	ESCALA	VALORACIÓN
Variable independiente Juego de Roles	Preparación del Escenario Ejecución del Juego de Roles	Selecciona un rol adecuado para la edad.	Ninguna	Observación	Ficha de observación	Nominal	Material experimental
		Creación de un ambiente seguro y estimulante					
	Preparación del Escenario Ejecución del Juego de Roles	Participación activa en los roles asignados.					
		Interacción y colaboración durante el juego de roles.					
	Preparación del Escenario	Discusión guiada sobre las emociones experimentadas durante el juego.					
		Identificación de comportamientos positivos y áreas de mejora					
Variable dependiente Autorregulación Emocional	Identifica su emoción	Reconoce y nombra sus propias emociones.	2 ítems	Observación	Ficha de observación	Ordinal	C: En Inicio B: En Proceso A: Logrado esperado AD: Logro destacado
		Diferencia las emociones básicas como alegría, tristeza y enojo.	2 ítems				
	Gestiona sus emociones	Utiliza técnicas para calmarse.	2 ítems				
		Busca ayuda de un adulto cuando se siente mal.	2 ítems				
	Reconoce una emoción	Identifica emociones en los demás a través de expresiones faciales.	2 ítems				
		Responde de manera apropiada a las emociones de sus compañeros.	2 ítems				

Anexo 7.

Instrumento de Recolección de Datos.

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS CUANTITATIVOS

Ficha de observación

Variable dependiente: Autorregula sus emociones

Apellidos y nombres del investigador:

Programa de estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

N°	Apellidos y Nombres	Identifica su emoción				Gestiona sus emociones				Reconoce una emoción			
		Reconoce y nombra sus propias emociones		Diferencia las emociones básicas como alegría, tristeza y enojo.		Utiliza técnicas para calmarse.		Busca ayuda de un adulto cuando se siente mal.		Identifica emociones en los demás a través de expresiones faciales.		Responde de manera apropiada a las emociones de sus compañeros.	
		nombra cómo se siente (ej. "Estoy feliz").	Representa su emoción mediante representaciones gráficas	Identifica emociones en historias	Asocia expresiones faciales con alegría, tristeza, enojo.	Usa la técnica de respiración para calmarse.	Se aleja de situaciones que causan enojo.	Habla con un adulto cuando se siente mal.	Pide ayuda para manejar emociones fuertes.	Señala y dice la emoción de un compañero al ver su expresión	Describe la emoción de un personaje en imágenes.	Ofrece consuelo a un compañero triste.	Participa en actividades para alegrar a un compañero
1													
2													
3													

Nivel de desempeño

4. AD: Logro destacado

3. A: Logro previsto

2. B: En Proceso

1. C: En Inicio

Anexo 7.

Prueba de confiabilidad.

Estadísticas de total de elemento

	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
Ítem 1	21,83	14,879	,351	,700
Ítem 2	21,75	13,659	,535	,671
Ítem 3	21,75	15,295	,322	,704
Ítem 4	21,92	15,902	,141	,732
Ítem 5	21,92	12,992	,665	,649
Ítem 6	21,83	15,242	,386	,697
Ítem 7	21,92	15,902	,141	,732
Ítem 8	21,83	13,970	,527	,674
Ítem 9	21,83	15,242	,601	,683
Ítem 10	21,92	16,992	-,003	,743
Ítem 11	21,83	13,970	,527	,674
Ítem 12	21,83	16,152	,188	,719



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUEZ**

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Juego de Roles para promover autorregulación emocional en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 219, Churcampa, 2024.

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: Ficha de Observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN																								
		DEFICIENTE					BAJA					REGULAR					BUENO					MUY BUENO				
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	100				
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																					90				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																					90				
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					90				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																					90				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					90				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																					90				
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																					90				
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																					90				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																					90				
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																					90				

PROMEDIO DE VALORACION

90

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena () e) Muy Buena (x)

Nombres y Apellidos	Ruth García Paredes	DNI	
Título Profesional	Licenciada en Educación Inicial		
Especialidad	Educación Inicial		
Grado Académico	Magister		
Mención	Administración de la Educación		

Lugar y fecha: Huanta, de setiembre del 2024



 Firma

Anexo 9.

Material Experimental

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**



PLAN DE APLICACIÓN

**Juego de roles para la autorregulación de emociones en
estudiantes de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 219
Churcampa, 2024**

AUTORA

FLORES FERRUA, Cenaida

ASESOR

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del infante, niño y adolescente

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2024

PLAN DE APLICACIÓN



**PROYECTO DE INVESTIGACION PARA PROMOVER LA
AUTORREGULACION EN LOS ESTUDIANTES DE 3 AÑOS.**

OBJETIVOS DEL PLAN DE APLICACIÓN

a) Objetivo General

Emplear en las sesiones de aprendizaje del juego de roles para promover la autorregulación de emociones en los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa N° 219, Churcampa 2024

b) Objetivos Específicos

Evaluar las sesiones de aprendizaje del juego de roles en el desarrollo del autocontrol en los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa N° 219, Churcampa.

Evaluar las sesiones de aprendizaje del juego de roles en el desarrollo del nivel de automotivación en los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa N° 219, Churcampa.

Evaluar las sesiones de aprendizaje del juego de roles en el desarrollo del autoconcepto en los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa N° 219, Churcampa.

Evaluar las sesiones de aprendizaje del juego de roles en el desarrollo de la autorreflexión en los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa N° 219, Churcampa.

PLANIFICACIÓN DEL NOMBRE DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DEL JUEGO DE ROLES

MES DE APLICACIÓN: 2 al 17 Setiembre 2024.

LUNES 2	MARTES 3	MIÉRCOLES 4	JUEVES 5	VIERNES 6
Aplicación de Pre test	Empleamos en el juego de roles de la cocinita para desarrollar el autocontrol, autoconcepto y autorreflexión.	Empleamos en el juego de roles de la granja para desarrollar el autocontrol, autoconcepto y autorreflexión.	Empleamos en el juego de roles del supermercado para desarrollar el autocontrol, autoconcepto y autorreflexión.	Empleamos en el juego de roles del hospital para desarrollar el autocontrol, autoconcepto y autorreflexión.
Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común
LUNES 9	MARTES 10	MIÉRCOLES 11	JUEVES 12	VIERNES 13
Empleamos en el juego de roles de la escuelita para desarrollar el autocontrol, autoconcepto y autorreflexión.	Empleamos en el juego de roles de la construcción para desarrollar el autocontrol, autoconcepto y autorreflexión.	Empleamos en el juego de roles de la familia para desarrollar el autocontrol, autoconcepto y autorreflexión.	Empleamos en el juego de roles de los bomberos para desarrollar el autocontrol, autoconcepto y autorreflexión.	Empleamos en el juego de roles de la tienda de ropas para desarrollar el autocontrol, autoconcepto y autorreflexión.
Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común
LUNES 16	MARTES 17	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES 26
Empleamos en el juego de roles de una tienda de frutas para desarrollar el autocontrol, autoconcepto y autorreflexión.	Aplicación de Post test.			
Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Área: Personal Social Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Empleamos en el juego de roles de la cocinita para desarrollar el autocontrol, autoconcepto y autorreflexión.


1. **Edad:** 4 Años
2. **Fecha:** 02/09/2024
3. **Docente:** Cenaida, Flores Ferrua

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
<p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”.</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre</p>	<p>Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Identifica a los integrantes de ambos grupos. • Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. • 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 situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro. Tolerancia algunos tiempos de espera anticipados por el adulto.. 	<p>El estudiante autoregula sus emociones al momento de cumplir su rol en el juego de las cocinitas</p>

4. Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiale
----------	--	-----------

pedag.			s
<p data-bbox="134 264 233 517">Entrada y Juego libre en sectores 40 min.</p> <p data-bbox="134 629 233 667">Rutinas</p>	<ul data-bbox="272 232 1299 728" style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. <p data-bbox="272 309 643 347">Planificación y Organización</p> <ul data-bbox="272 347 1299 421" style="list-style-type: none"> • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p data-bbox="272 427 544 465">Desarrollo del Juego</p> <ul data-bbox="272 465 1270 539" style="list-style-type: none"> • Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. <p data-bbox="272 539 962 577">Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul data-bbox="272 577 1299 728" style="list-style-type: none"> • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 	<p data-bbox="1390 309 1501 488">Sectores del aula. Papelote de acuerdos</p>	
	<ul data-bbox="272 779 568 920" style="list-style-type: none"> • Oracion • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia 	<p data-bbox="1390 808 1497 846">Carteles</p>	
<p data-bbox="134 1323 233 1473">Secuencia Didáctica</p>	<p data-bbox="336 1211 408 1249">Inicio</p>	<p data-bbox="507 994 1299 1032">SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p data-bbox="507 1048 1011 1086">La maestra presenta un video de "Cocinar"</p>  <p data-bbox="507 1361 1299 1435">https://www.youtube.com/watch?v=f2J3mZnDJ5s&ab_channel=mu ndomagico.tv</p> <p data-bbox="507 1473 715 1512">Saberes previos</p> <p data-bbox="507 1512 935 1624">¿De qué trataba el video? ¿Ustedes cocinan en su casa? ¿Qué emociones sentimos al jugar?</p> <p data-bbox="507 1624 743 1662">Título de la sesión</p> <p data-bbox="507 1662 1235 1848">La docente presenta el título de la clase: Empleamos en el juego de roles de la cocinita para desarrollar el autocontrol, automotivación, autoconcepto y autorreflexión.</p> <p data-bbox="507 1863 635 1901">Propósito</p> <p data-bbox="507 1901 1299 1975">La docente presenta el propósito de la clase: El estudiante cumple el rol en el juego de la cocinita y autorregula sus emociones.</p> <p data-bbox="507 1975 730 2013">Problematización</p> <p data-bbox="507 2013 1123 2051">¿Qué emociones sentimos al jugar en las cocinitas?</p>	<p data-bbox="1410 1211 1482 1249">video</p>

¿De qué manera podríamos jugar a las cocinitas?

Desarrollo

PROCESOS DIDACTICOS

La docente presenta el sector de las cocinitas.



La docente invita a los niños a observar los materiales del sector de la cocinita y motiva a explorar todo el sector.

La docente pregunta: ¿qué necesita la mamá, el papá, los hijos?
¿Qué clase de ropa usan?

La docente entrega una canasta con telas, ropa, sombreros, mandiles.

Los niños escogen creativamente y arman su ropa para cumplir con el rol que les toco.



Ya repartidos los roles de cada personaje, la docente junto los niños empezamos a jugar a la casita creativamente, respetando siempre acuerdos y reglas que pueden ver dentro de un hogar y en la cocina



La mamá después de dejar a su hija al colegio regresa a casa a limpiar, cocinar, lavar

Resaltando utiliza que objetos

Cada miembro de familia desempeña su rol

Sector de cocinitas

Ropa

		<p>Cada niño usa su creatividad para usar los materiales que necesita para realizar la comida, lavar los platos, representar el sonido de la licuadora, etc.</p> <p>Los niños juegan libremente en el sector, la docente observa sus comportamientos y las emociones que muestran ante las diferentes situaciones.</p> <p>La docente invita a los niños a dibujar lo que más les haya gustado de la actividad y que expliquen dicho dibujo</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas: ¿en qué sector jugamos? ¿Quiénes son las personas que representamos? ¿qué pasaría si elegiríamos otro sector para jugar a las cocinitas? ¿qué piensan de la ropa de que usamos?</p>	
	Cierre	<p>EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):</p> <p>Metacognición</p> <p>¿Cómo te sentiste en la clase?</p> <p>¿Qué te gusto más de la clase?</p> <p>¿Qué no te gusto de la clase?</p> <p>Retroalimentación</p> <p>¿a qué jugamos?</p> <p>¿en que sector jugamos?</p> <p>¿qué emociones sentimos al jugar?</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Empleamos en el juego de roles de la granja para desarrollar el autocontrol, autoconcepto y autorreflexión

1. **Edad:** 4 Años
2. **Fecha:** 03/09/2024
3. **Docente:**

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
<p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”.</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las</p>	<p>Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Identifica a los integrantes de ambos grupos. • Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de 	<p>El estudiante autoregula sus emociones al momento de cumplir su rol en el juego de la granja</p>

	<p>actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre</p>	<p>cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. <p>Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro. Tolerar algunos tiempos de espera anticipados por el adulto.. 	
--	---	---	--

5. Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiales
<p>Entrada y Juego libre en sectores 40 min.</p> <p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 	<p>Sectores del aula. Papelote de acuerdos</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Oración • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia 	<p>Carteles</p>
		<p style="text-align: center;">SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p style="text-align: center;">La maestra presenta un video de “En la granja de mi tior”</p>

<p style="text-align: center;">Secuencia Didáctica</p>	<p style="text-align: center;">Inicio</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"> https://www.youtube.com/watch?v=1wugEg8ngOQ&ab_channel=toykantando </p> <p>Saberes previos ¿De qué trataba el video? ¿Ustedes alguna vez fueron a una granja? ¿les gustaría jugar a la granja?</p> <p>Título de la sesión La docente presenta el título de la clase: Empleamos en el juego de roles de la granja para desarrollar el autocontrol, automotivación, autoconcepto y autorreflexión.</p> <p>Propósito La docente presenta el propósito de la clase: El estudiante cumple el rol en el juego de la granja y autorregula sus emociones.</p> <p>Problematización ¿Qué emociones sentimos al jugar en la granja? ¿De qué manera podríamos jugar a la granja?</p>	<p style="text-align: center;">video</p>
	<p style="text-align: center;">Desarrollo</p>	<p>PROCESOS DIDACTICOS La docente presenta diferentes máscaras de animales y ropa de granjeros</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>La docente invita a los niños a observar las máscaras y ropa, motiva a explorar los materiales. La docente pregunta: ¿cómo podemos repartirnos los personajes? Escucha las respuestas de los niños. Se reparte las mascaras y ropa entre todos los niños</p> <p>Ya repartidos los roles de cada personaje, la docente junto los niños empezamos a jugar a la granja creativamente, respetando siempre acuerdos y reglas que platearon al inicio de la clase.</p>	<p style="text-align: center;">Mascaras de animales</p> <p style="text-align: center;">Ropa de granjeros</p> <p style="text-align: center;">Ropa</p>



Se crea diferentes situaciones representando al juego de la granja.
 Cada niño desempeña su rol
 Cada niño usa su creatividad para representar el sonido del animalito que le toco.
 Los niños juegan libremente en el juego de la granja, la docente observa sus comportamientos y las emociones que muestran ante las diferentes situaciones.
 La docente invita a los niños a dibujar lo que más les haya gustado de la actividad y que expliquen dicho dibujo
 La docente realiza las siguientes preguntas: ¿en qué sector jugamos? ¿Quiénes son las personas que representamos? ¿qué piensan de la ropa de que usamos?

Cierre

EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):

Metacognición

- ¿Cómo te sentiste en la clase?
- ¿Qué te gusto más de la clase?
- ¿Qué no te gusto de la clase?

Retroalimentación

- ¿a qué jugamos?
- ¿en que sector jugamos?
- ¿qué emociones sentimos al jugar?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Empleamos en el juego de roles del supermercado para desarrollar el autocontrol, autoconcepto y autorreflexión.


1. Edad: 4 Años
2. Fecha: 05/09/2024
3. Docente: Ceniaida Flores Ferrua

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
<p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”.</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre</p>	<p>Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Identifica a los integrantes de ambos grupos. • Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. • 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 situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro. Tolerancia algunos tiempos de espera anticipados por el adulto.. 	<p>El estudiante autorregula sus emociones al momento de cumplir su rol en el juego del supermercado</p>

6. Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiales

<p>Entrada y Juego libre en sectores 40 min.</p> <p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Recepción de niños, niñas, padres de familia. Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> Ordenan el material utilizado. Representan lo que jugaron. Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 	<p>Sectores del aula. Papelote de acuerdos</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> Oracion Clima ¿Qué día es hoy? Control de asistencia 	<p>Carteles</p>	
<p>Secuencia Didáctica</p>	<p>Inicio</p>	<p>SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>La maestra presenta un video de “el supermercado”</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=Y9Ai2V-Xczk&ab_channel=Minidisco%7CKidsSongs</p> <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trataba el video? ¿Ustedes alguna vez fueron a un supermercado? ¿les gustaría jugar al supermercado? <p>Título de la sesión</p> <p>La docente presenta el título de la clase: Empleamos en el juego de roles del supermercado para desarrollar el autocontrol, automotivación, autoconcepto y autorreflexión.</p> <p>Propósito</p> <p>La docente presenta el propósito de la clase: El estudiante cumple el rol en el juego del supermercado y autorregula sus emociones.</p> <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué emociones sentimos al jugar al supermercado? ¿De qué manera podríamos jugar al supermercado? 	<p>video</p>

Desarrollo

PROCESOS DIDACTICOS

La docente junto con los niños arman el sector del supermercado



La docente pregunta: ¿qué necesita el vendedor, el comprador?
¿Qué clase de ropa usan?

La docente entrega el dinero al comprador y al vendedor



Los niños escogen creativamente y arman su ropa para cumplir con el rol que les toca.



Ya repartidos los roles de cada personaje, la docente junto los niños empezamos a jugar al supermercado creativamente, respetando siempre acuerdos y reglas en un supermercado. Cada niño desempeña su rol creativamente. Después de un rato, se invierte los roles para que cada niño sea vender y comprador.

Materiales del supermercado

Dinero

		<p>Los niños juegan libremente en el juego del supermercado, la docente observa sus comportamientos y las emociones que muestran ante las diferentes situaciones.</p> <p>La docente invita a los niños a dibujar lo que más les haya gustado de la actividad y que expliquen dicho dibujo</p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas: ¿en qué sector jugamos? ¿Quiénes son las personas que representamos?</p>	
	Cierre	<p>EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):</p> <p>Metacognición</p> <p>¿Cómo te sentiste en la clase?</p> <p>¿Qué te gustó más de la clase?</p> <p>¿Qué no te gustó de la clase?</p> <p>Retroalimentación</p> <p>¿a qué jugamos?</p> <p>¿en qué sector jugamos?</p> <p>¿qué emociones sentimos al jugar?</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Empleamos en el juego de roles del hospital para desarrollar el autocontrol, autoconcepto y autorreflexión.


1. Edad: 4 Años
2. Fecha: 06/09/2024
3. Docente: Cenaída Flores Ferrua

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
<p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”.</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre</p>	<p>Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Identifica a los integrantes de ambos grupos. • Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. • 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 situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro. Tolerancia algunos tiempos de espera anticipados por el adulto.. 	<p>El estudiante autorregula sus emociones al momento de cumplir su rol en el juego del hospital</p>

4. Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiales

<p>Entrada y Juego libre en sectores 40 min.</p> <p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Recepción de niños, niñas, padres de familia. Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> Ordenan el material utilizado. Representan lo que jugaron. Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 	<p>Sectores del aula. Papelote de acuerdos</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> Oracion Clima ¿Qué día es hoy? Control de asistencia 	<p>Carteles</p>	
<p>Secuencia Didáctica</p>	<p>Inicio</p>	<p>SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>La maestra presenta un video de “el hospital”</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=C-vexFpd8hU&ab_channel=PeppaPigEspa%C3%B1olLatino-CanalOficial</p> <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trataba el video? ¿Ustedes alguna vez fueron a un hospital? ¿les gustaría jugar al hospital? <p>Título de la sesión</p> <p>La docente presenta el título de la clase: Empleamos en el juego de roles del hospital para desarrollar el autocontrol, automotivación, autoconcepto y autorreflexión.</p> <p>Propósito</p> <p>La docente presenta el propósito de la clase: El estudiante cumple el rol en el juego del hospital y autorregula sus emociones.</p> <p>Problematización</p>	<p>video</p>

¿Qué emociones sentimos al jugar al hospital?
¿De qué manera podríamos jugar al hospital?

Desarrollo

PROCESOS DIDACTICOS

La docente junto con los niños arman el sector del hospital



La docente pregunta: ¿qué necesita el docto, las enfermeras y los enfermos? ¿Qué clase de ropa usan?

La docente entrega batas, gorrita de enfermeras y demás materiales de un doctor



La docente entrega la vestimenta y crean juntos las heridas del enfermo



Los niños escogen creativamente y arman su ropa para cumplir con el rol que les toco.

Ya repartidos los roles de cada personaje, la docente junto los niños empezamos a jugar al hospital creativamente, respetando siempre acuerdos y reglas en un hospital.

Materiales del hospital

Instrumentos que se usan en el hospital

Dinero

		<p>Cada niño desempeña su rol creativamente Los niños juegan libremente en el juego del hospital, la docente observa sus comportamientos y las emociones que muestran ante las diferentes situaciones. La docente invita a los niños a dibujar lo que más les haya gustado de la actividad y que expliquen dicho dibujo La docente realiza las siguientes preguntas: ¿en qué sector jugamos? ¿Quiénes son las personas que representamos?</p>	
	<p>Cierre</p>	<p>EVALUACION (LO QUE APRENDÍ): Metacognición ¿Cómo te sentiste en la clase? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Qué no te gusto de la clase? Retroalimentación ¿a qué jugamos? ¿en qué sector jugamos? ¿qué emociones sentimos al jugar?</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Empleamos en el juego de roles de la escuelita para desarrollar el autocontrol, autoconcepto y autorreflexión


1. **Edad:** 4 Años
2. **Fecha:** 09/09/2024
3. **Docente:** Cenaida Flores Ferrua



Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
<p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”.</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre</p>	<p>Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Identifica a los integrantes de ambos grupos. • Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. • 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 situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro. Tolerancia algunos tiempos de espera anticipados por el adulto.. 	<p>El estudiante autorregula sus emociones al momento de cumplir su rol en el juego de la escuelita</p>

4. Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiale
----------	--	-----------

pedag.			s
<p>Entrada y Juego libre en sectores 40 min.</p> <p>Rutinas</p>		<ul style="list-style-type: none"> Recepción de niños, niñas, padres de familia. Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> Ordenan el material utilizado. Representan lo que jugaron. Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 	<p>Sectores del aula. Papelote de acuerdos</p>
		<ul style="list-style-type: none"> Oracion Clima ¿Qué día es hoy? Control de asistencia 	<p>Carteles</p>
<p>Secuencia Didáctica</p>	<p>Inicio</p>	<p>SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>La maestra presenta un video de "la escolita"</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=a-uoK6FR_5c&ab_channel=MercedesEdith</p> <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trataba el video? ¿Quiénes se encuentran en la escuela? ¿les gustaría jugar a la escolita? <p>Título de la sesión</p> <p>La docente presenta el título de la clase: Empleamos en el juego de roles de la escolita para desarrollar el autocontrol, automotivación, autoconcepto y autorreflexión.</p> <p>Propósito</p> <p>La docente presenta el propósito de la clase: El estudiante cumple el rol en el juego de la escolita y autorregula sus emociones.</p> <p>Problematización</p>	<p>video</p>

		<p>¿Qué emociones sentimos al jugar a la escuela? ¿De qué manera podríamos jugar a la escuela?</p>	
	<p>Desarrollo</p>	<p>PROCESOS DIDACTICOS La docente junto con los niños arma la escuela en el salón</p>  <p>La docente pregunta: ¿qué necesita el director, los profesores y los estudiantes? ¿Qué clase de ropa usan? La docente entrega una caja con ropa para que los niños se vistan de acuerdo al personaje que le toco</p>  <p>Los niños escogen creativamente y arman su ropa para cumplir con el rol que les toco. Ya repartidos los roles de cada personaje, la docente junto los niños empezamos a jugar a la escuela creativamente, respetando siempre acuerdos y reglas en una escuela. Cada niño desempeña su rol creativamente Los niños juegan libremente en el juego de la escuela, la docente observa sus comportamientos y las emociones que muestran ante las diferentes situaciones. La docente invita a los niños a dibujar lo que más les haya gustado de la actividad y que expliquen dicho dibujo La docente realiza las siguientes preguntas: ¿en qué sector jugamos? ¿Quiénes son las personas que representamos?</p>	<p>Materiales de la escuela</p>
	<p>Cierre</p>	<p>EVALUACION (LO QUE APRENDÍ): Metacognición ¿Cómo te sentiste en la clase? ¿Qué te gusto más de la clase?</p>	

		<p>¿Qué no te gusto de la clase?</p>	
--	--	--------------------------------------	--

Retroalimentación

¿a qué jugamos?

¿en qué sector jugamos?

¿qué emociones sentimos al jugar?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Empleamos en el juego de roles de la construcción para desarrollar el autocontrol, autoconcepto y autorreflexión.


1. **Edad:** 4 Años
2. **Fecha:** 10/09/2024
3. **Docente:** Cenaida Flores Ferrua

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
<p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”.</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre</p>	<p>Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Identifica a los integrantes de ambos grupos. • Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. • 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 situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro. Tolerancia algunos tiempos de espera anticipados por el adulto.. 	<p>El estudiante autorregula sus emociones al momento de cumplir su rol en el juego de la construcción</p>

4. Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiale
----------	--	-----------

pedag.			s
<p>Entrada y Juego libre en sectores 40 min.</p> <p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Recepción de niños, niñas, padres de familia. Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> Ordenan el material utilizado. Representan lo que jugaron. Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 	<p>Sectores del aula. Papelote de acuerdos</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> Oracion Clima ¿Qué día es hoy? Control de asistencia 	<p>Carteles</p>	
<p>Secuencia Didáctica</p>	<p>Inicio</p>	<p>SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>La maestra presenta un video de "la escolita"</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=egpSDWS0OqQ&ab_channel=PatyluOficial</p> <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trataba el video? ¿Quiénes se encuentran en una construcción? ¿les gustaría jugar a la construcción? <p>Título de la sesión</p> <p>La docente presenta el título de la clase: Empleamos en el juego de roles de la construcción para desarrollar el autocontrol, automotivación, autoconcepto y autorreflexión.</p> <p>Propósito</p> <p>La docente presenta el propósito de la clase: El estudiante cumple el rol en el juego de la construcción y autorregula sus emociones.</p> <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué emociones sentimos al jugar a la construcción? ¿De qué manera podríamos jugar a la construcción? 	<p>video</p>

Desarrollo

PROCESOS DIDACTICOS

La docente presenta el sector de construcción



Sector de construcción

La docente pregunta: ¿qué necesita ingeniero civil, el arquitecto, el maestro de obra? ¿Qué clase de ropa usan?

La docente entrega una caja con ropa para que los niños se vistan de acuerdo al personaje que le toco

Ropa



niños

Los niños escogen creativamente y arman su ropa para cumplir con el rol que les toco.



La maestra pide a los niños que observen sus materiales que

tienen en el aula y las que han traído de casa como: cajas, maderas de diferentes tamaños, tazones, etc. Y respondan a la siguiente pregunta: ¿Qué construcciones pueden realizar con los materiales que han traído?

□ La maestra va acompañando a cada grupo y les va indicando que se tomen el tiempo necesario para que imagine su construcción y la

realice. Así como también según lo que observe por ejemplo le pueda plantear la siguiente pregunta:

¿Cómo podrías colocar las piezas para evitar que se caigan?



Ya repartidos los roles de cada personaje, la docente junto los niños empezamos a jugar a la construcción creativamente, respetando siempre acuerdos y reglas en una construcción.

Cada niño desempeña su rol creativamente

Los niños juegan libremente en el juego de la construcción, la docente observa sus comportamientos y las emociones que muestran ante las diferentes situaciones.

La docente invita a los niños a dibujar lo que más les haya gustado de la actividad y que expliquen dicho dibujo

La docente realiza las siguientes preguntas: ¿en qué sector jugamos? ¿Quiénes son las personas que representamos?

EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):

Metacognición

¿Cómo te sentiste en la clase?

¿Qué te gusto más de la clase?

¿Qué no te gusto de la clase?

Retroalimentación

¿a qué jugamos?

¿en qué sector jugamos?

¿qué emociones sentimos al jugar?

Cierre

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Empleamos en el juego de roles de la familia para desarrollar el autocontrol, autoconcepto y autorreflexión.


5. Edad: 4 Años
6. Fecha: 11/09/2024
7. Docente: Cenaida Flores Ferrua

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
<p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”.</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre</p>	<p>Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Identifica a los integrantes de ambos grupos. • Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. • 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 situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro. Tolerancia algunos tiempos de espera anticipados por el adulto.. 	<p>El estudiante autorregula sus emociones al momento de cumplir su rol en el juego de la familia</p>

8. Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiale
----------	--	-----------

pedag.			s
<p data-bbox="132 271 231 521">Entrada y Juego libre en sectores 40 min.</p> <p data-bbox="132 633 231 667">Rutinas</p>	<ul data-bbox="276 237 1297 728" style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. <p data-bbox="276 309 643 342">Planificación y Organización</p> <ul data-bbox="276 349 1297 421" style="list-style-type: none"> • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p data-bbox="276 427 544 461">Desarrollo del Juego</p> <ul data-bbox="276 468 1270 539" style="list-style-type: none"> • Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. <p data-bbox="276 546 962 580">Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul data-bbox="276 586 1297 728" style="list-style-type: none"> • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 	<p data-bbox="1393 309 1501 483">Sectores del aula. Papelote de acuerdos</p>	
	<ul data-bbox="276 779 568 920" style="list-style-type: none"> • Oracion • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia 	<p data-bbox="1393 813 1497 846">Carteles</p>	
<p data-bbox="132 1328 231 1469">Secuencia Didáctica</p>	<p data-bbox="336 1216 408 1249">Inicio</p>	<p data-bbox="512 999 1297 1032">SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p data-bbox="512 1055 1015 1088">La maestra presenta una foto de una casa</p> <div data-bbox="743 1122 1062 1368" style="text-align: center;">  </div> <p data-bbox="512 1402 715 1435">Saberes previos</p> <p data-bbox="512 1442 1054 1581">¿qué están observando? ¿dentro de una casa que cosas encontramos? ¿Quiénes se encuentran en la casa? ¿ustedes que hacen en sus casas?</p> <p data-bbox="512 1588 743 1621">Título de la sesión</p> <p data-bbox="512 1628 1286 1767">La docente presenta el título de la clase: Empleamos en el juego de roles de la familia para desarrollar el autocontrol, automotivación, autoconcepto y autorreflexión.</p> <p data-bbox="512 1789 635 1823">Propósito</p> <p data-bbox="512 1830 1297 1901">La docente presenta el propósito de la clase: El estudiante cumple el rol en el juego de la familia y autorregula sus emociones.</p> <p data-bbox="512 1908 730 1942">Problematización</p> <p data-bbox="512 1948 1066 2002">¿Qué emociones sentimos al jugar a la familia? ¿De qué manera podríamos jugar a la familia?</p>	<p data-bbox="1393 1223 1489 1256">imagen</p>

Desarrollo

PROCESOS DIDACTICOS

La docente propone tener acuerdos para poder jugar todos.

La docente invita a que los niños se agrupen.

La docente comenta que para realizar este trabajo necesitaremos mucha creatividad.

Los niños deciden qué rol desempeñaran (mamá, papá, hijos y bebe?)

La docente presenta el sector hogar



La docente pregunta: ¿qué necesita la mamá, el papá, los hijos?
¿Qué clase de ropa usan?

La docente entrega una canasta con telas, ropa, sombreros, mandiles.

Los niños escogen creativamente y arman su ropa para cumplir con el rol que les toco.



Ya repartidos los roles de cada personaje, la docente junto los niños empezamos a jugar a la casita creativamente, respetando siempre acuerdos y reglas que pueden ver dentro de un hogar



La mamá después de dejar a su hija al colegio regresa a casa a limpiar, cocinar, lavar Resaltando utiliza que objetos

Sector del hogar

Ropa

niños

		<p>Cada miembro de familia desempeña su rol Cada niño usa su creatividad para usar los materiales que necesita para realizar la comida, lavar los platos, representar el sonido de la licuadora, etc. Ya repartidos los roles de cada personaje, la docente junto los niños empezamos a jugar a la familia creativamente, respetando siempre acuerdos y reglas en una familia. Cada niño desempeña su rol creativamente Los niños juegan libremente en el juego de la familia, la docente observa sus comportamientos y las emociones que muestran ante las diferentes situaciones. La docente invita a los niños a dibujar lo que más les haya gustado de la actividad y que expliquen dicho dibujo La docente realiza las siguientes preguntas: ¿en qué sector jugamos? ¿Quiénes son las personas que representamos?</p>	
	Cierre	<p>EVALUACION (LO QUE APRENDÍ): Metacognición ¿Cómo te sentiste en la clase? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Qué no te gusto de la clase? Retroalimentación ¿a qué jugamos? ¿en qué sector jugamos? ¿qué emociones sentimos al jugar?</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Empleamos en el juego de roles de los bomberos para desarrollar el autocontrol, autoconcepto y autorreflexión

5. Edad: 4 Años

6. Fecha: 12/09/2024


7. Docente: Cénida Flores Ferrua

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
<p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”.</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre</p>	<p>Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Identifica a los integrantes de ambos grupos. • Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. • 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 situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro. Tolerancia algunos tiempos de espera anticipados por el adulto.. 	<p>El estudiante autorregula sus emociones al momento de cumplir su rol en el juego de los bomberos</p>

8. Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiales
----------	--	------------

pedag.			s
<p>Entrada y Juego libre en sectores 40 min.</p> <p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Recepción de niños, niñas, padres de familia. Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> Ordenan el material utilizado. Representan lo que jugaron. Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 	<p>Sectores del aula. Papelote de acuerdos</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> Oracion Clima ¿Qué día es hoy? Control de asistencia 	<p>Carteles</p>	
<p>Secuencia Didáctica</p>	<p>Inicio</p>	<p>SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>La maestra presenta un video de "los bomberos"</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=ywmrVuzJYHc&ab_channel=LuliPamp%C3%ADn</p> <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué trataba el video? ¿Quiénes se encuentran en una estación de bomberos? ¿les gustaría jugar a los bomberos ? <p>Título de la sesión</p> <p>La docente presenta el título de la clase: Empleamos en el juego de roles de los bomberos para desarrollar el autocontrol, automotivación, autoconcepto y autorreflexión.</p> <p>Propósito</p> <p>La docente presenta el propósito de la clase: El estudiante cumple el rol en el juego de los bomberos y autorregula sus emociones.</p> <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué emociones sentimos al jugar a los bomberos? ¿De qué manera podríamos jugar a los bomberos? 	<p>video</p>

Desarrollo

PROCESOS DIDACTICOS

La docente junto con los niños arma una estación de bomberos en el salón



La docente pregunta: ¿qué necesita los bomberos ¿Qué clase de ropa usan?

La docente entrega una caja con ropa para que los niños se vistan de acuerdo al personaje que le toco



Los niños escogen creativamente y arman su ropa para cumplir con el rol que les toco.

Materiales de los bomberos

Ropa

niños



Ya repartidos los roles de cada personaje, la docente junto los niños empezamos a jugar a los bomberos creativamente, respetando siempre acuerdos y reglas en una estación de bomberos

Cada niño desempeña su rol creativamente

Los niños juegan libremente en el juego de los bomberos, la docente observa sus comportamientos y las emociones que muestran ante las diferentes situaciones.

La docente invita a los niños a dibujar lo que más les haya gustado de la actividad y que expliquen dicho dibujo

La docente realiza las siguientes preguntas: ¿en qué sector jugamos? ¿Quiénes son las personas que representamos?

Cierre

EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):

Metacognición

- ¿Cómo te sentiste en la clase?
- ¿Qué te gusto más de la clase?
- ¿Qué no te gusto de la clase?

Retroalimentación

- ¿a qué jugamos?
- ¿en qué sector jugamos?
- ¿qué emociones sentimos al jugar?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Empleamos en el juego de roles de la tienda de ropa para desarrollar el autocontrol, autoconcepto y autorreflexión.

4. Edad: 4 Años

5. Fecha:13/09/2024


6. Docente: Ceniaida Flores Ferrua

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
<p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”.</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre</p>	<p>Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Identifica a los integrantes de ambos grupos. • Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. • 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 situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro. Tolerancia algunos tiempos de espera anticipados por el adulto.. 	<p>El estudiante autorregula sus emociones al momento de cumplir su rol en el juego de la tienda de ropa</p>

7. Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiales

<p>Entrada y Juego libre en sectores 40 min.</p> <p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Recepción de niños, niñas, padres de familia. Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> Ordenan el material utilizado. Representan lo que jugaron. Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 	<p>Sectores del aula. Papelote de acuerdos</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> Oracion Clima ¿Qué día es hoy? Control de asistencia 	<p>Carteles</p>	
<p>Secuencia Didáctica</p>	<p>Inicio</p>	<p>SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>La maestra presenta una imagen</p>  <p>Saberes previos</p> <p>¿qué estamos observando? ¿Ustedes alguna vez fueron a una tienda de ropa ? ¿les gustaría jugar?</p> <p>Título de la sesión</p> <p>La docente presenta el título de la clase: Empleamos en el juego de roles de la tienda de ropa para desarrollar el autocontrol, automotivación, autoconcepto y autorreflexión.</p>	<p>iamgen</p>

		<p>Propósito La docente presenta el propósito de la clase: El estudiante cumple el rol en el juego de la tienda de ropa y autorregula sus emociones.</p> <p>Problematización ¿Qué emociones sentimos al jugar a la tienda de ropa? ¿De qué manera podríamos jugar a la tienda de ropa ?</p>	
	<p>Desarrollo</p>	<p>PROCESOS DIDACTICOS La docente junto con los niños arman una tienda de ropa</p>  <p>La docente pregunta: ¿qué necesita el vendedor, el comprador? ¿Qué clase de ropa usan?</p> <p>La docente entrega el dinero al comprador y al vendedor</p>  <p>Los niños escogen creativamente y arman su ropa para cumplir con el rol que les toco. Ya repartidos los roles de cada personaje, la docente junto los niños empezamos a jugar a la tiendita de ropa creativamente, respetando siempre acuerdos y reglas en una tienda Cada niño desempeña su rol creativamente Después de un rato, se invierte los roles para que cada niño sea vender y comprador Los niños juegan libremente en el juego de la tienda , la docente observa sus comportamientos y las emociones que muestran ante</p>	<p>Ropa</p> <p>Tiendita</p> <p>Dinero</p>

		<p>las diferentes situaciones. La docente invita a los niños a dibujar lo que más les haya gustado de la actividad y que expliquen dicho dibujo La docente realiza las siguientes preguntas: ¿en qué sector jugamos? ¿Quiénes son las personas que representamos?</p>	
	<p>Cierre</p>	<p>EVALUACION (LO QUE APRENDÍ): Metacognición ¿Cómo te sentiste en la clase? ¿Qué te gusto más de la clase? ¿Qué no te gusto de la clase? Retroalimentación ¿a qué jugamos? ¿en que sector jugamos? ¿qué emociones sentimos al jugar?</p>	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Empleamos en el juego de roles de la tienda para desarrollar el autocontrol, autoconcepto y autorreflexión.

7. Edad: 4 Años

8. Fecha: 16/07/2024


9. Docente: Cénida Flores Ferrua

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
<p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”.</p> <p>Capacidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre</p>	<p>Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Identifica a los integrantes de ambos grupos. • Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene. • 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 situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro. Tolerancia algunos tiempos de espera anticipados por el adulto.. 	<p>El estudiante autorregula sus emociones al momento de cumplir su rol en el juego de la tienda</p>

8. Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiales

<p>Entrada y Juego libre en sectores 40 min.</p> <p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Recepción de niños, niñas, padres de familia. Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> Ordenan el material utilizado. Representan lo que jugaron. Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 	<p>Sectores del aula. Papelote de acuerdos</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> Oracion Clima ¿Qué día es hoy? Control de asistencia 	<p>Carteles</p>	
<p>Secuencia Didáctica</p>	<p>Inicio</p>	<p>SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>La maestra presenta un video</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=FXeoUlfQHx4&ab_channel=MercedesEdith</p> <p>Saberes previos ¿de qué trato el video? ¿Ustedes alguna vez fueron a una tienda? ¿les gustaría jugar a la tiendita?</p> <p>Título de la sesión La docente presenta el título de la clase: Empleamos en el juego de roles de la tienda para desarrollar el autocontrol, automotivación, autoconcepto y autorreflexión.</p> <p>Propósito La docente presenta el propósito de la clase: El estudiante cumple el rol en el juego de la tienda y autorregula sus emociones.</p> <p>Problematización ¿Qué emociones sentimos al jugar a la tienda?</p>	<p>Video</p>

¿De qué manera podríamos jugar a la tienda?

Desarrollo

PROCESOS DIDACTICOS

La docente propone tener acuerdos para poder jugar todos.
La docente invita a que los niños se agrupen.
La docente comenta que para realizar este trabajo necesitaremos mucha creatividad.
Los niños deciden qué rol desempeñaran (comprador, vendedor, cajero)
La docente presenta el sector de la tiendita



La docente pregunta: ¿qué necesita el vendedor, el comprador?
¿Qué clase de ropa usan?
La docente entrega bolsas, mandiles.



La docente entrega el dinero al comprador y al vendedor



Los niños escogen creativamente y arman su ropa para cumplir con el rol que les toco.

Tiendita

Mandiles

Dinero



Ya repartidos los roles de cada personaje, la docente junto los niños empezamos a jugar a la tiendita creativamente, respetando siempre acuerdos y reglas en una tienda

Los niños juegan libremente en el juego de la tienda, la docente observa sus comportamientos y las emociones que muestran ante las diferentes situaciones.

La docente invita a los niños a dibujar lo que más les haya gustado de la actividad y que expliquen dicho dibujo

La docente realiza las siguientes preguntas: ¿en qué sector jugamos? ¿Quiénes son las personas que representamos?

Cierre

EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):

Metacognición

- ¿Cómo te sentiste en la clase?
- ¿Qué te gusto más de la clase?
- ¿Qué no te gusto de la clase?

Retroalimentación

- ¿a qué jugamos?
- ¿en qué sector jugamos?
- ¿qué emociones sentimos al jugar?