

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION INICIAL**



**USP**

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**

**Juegos didácticos y desarrollo de la identidad en 5 años  
de I. E. I. N° 1625, 2018**

**TRABAJO DE INVESTIGACION PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACION**

**Autora :**

Virginia Escolastica Llerena Garcia

**Asesor:**

ALAN VALVERDE SARMIENTO

**Nuevo Chimbote - Perú**

**2019**

## Tabla de contenido

PALABRAS CLAVE: .....	iii
Líneas de investigación .....	iii
2. TÍTULO .....	iv
3. Resumen .....	v
4. Abstract.....	vi
5. INTRODUCCIÓN .....	1
5.1.1. Antecedentes .....	1
1.1.2. Fundamentación científica .....	3
5.2. <i>Justificación de la investigación</i> .....	13
5.3. Problema .....	14
5.5. Hipótesis .....	18
5.6. Objetivos .....	18
5.6.1. Objetivo general .....	18
5.6.2. Objetivos específicos .....	18
6. Metodología .....	19
6.1. Tipo y Diseño de investigación.....	19
6.2. Población y Muestra.....	19
8. Discusión de resultados .....	29
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	33
ANEXOS.....	35

**PALABRAS CLAVE:**

<b>TEMA</b>	Juegos didácticos / desarrollo de la identidad
<b>ESPECIALIDAD</b>	Educación

**KEYWORD:**

<b>TOPIC</b>	Educational games / identity development
<b>ESPECIALITY</b>	Educación

**Líneas de investigación**

Línea de Investigación	Teoría y métodos Educativos
Área	Ciencias Sociales
Sub área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General

## **2. TÍTULO**

Juegos didácticos y desarrollo de la identidad en 5 años de I. E. I. N° 1625 , 2018

Educational games and identity development in 5 years of I. E. I. No. 1625, 2018

### **3. Resumen**

La presente tesis estuvo dirigida a determinar en qué medida la aplicación del juegos didacticos como estrategia mejora el desarrollo de la identidad en el aula de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E. N° 1625 2018. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 15 niños y niñas de 5 años del nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de “t” de Student para la prueba de hipótesis de la investigación.. A partir de estos resultados se aplicó juegos didácticos a través de 9 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 6.067% de los educandos de cinco años del nivel inicial obtuvieron desarrollo de la identidad del aula,. Con los resultados obtenidos y procesando la prueba de hipótesis T de student se concluye aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que los juegos didácticos mejoran el desarrollo su identidad en el aula.

## 4. Abstract

This thesis was aimed at determining to what extent the application of didactic games as a strategy improves the development of identity in the classroom of 5-year-old boys from the initial level of I.E. N ° 1625 2018. The study was of a quantitative type with a pre-experimental research design with pre-test and post-test to the experimental group. We worked with a sample population of 15 boys and girls of 5 years of the initial level. Student statistical "t" test was used for the research hypothesis test. Based on these results, didactic games were applied through 9 learning sessions. Subsequently, a post test was applied, the results of which showed that 6,067% of the five-year-old students at the initial level obtained development of the identity of the classroom. With the results obtained and processing the student's hypothesis test, we conclude by accepting the general hypothesis of the research that sustains that educational games improve the development of their identity in the classroom.

## **5. INTRODUCCIÓN**

### **5.1. Antecedentes y fundamentación científica**

#### **5.1.1. Antecedentes**

Montoya, L. (2015). Los juegos lúdicos se encargan de efectuar la construcción de competencias en los educandos menores de 4 y 5ª años de una sociedad específica. El logro del objetivo permitió reflexionar sobre la indagación desarrollada y estableció

- Dentro de los parámetros vinculados con la indagación se estableció que puedan efectuar un respeto por el otro y se aceptan tal como son, clasificándolas sin ser excluyentes.
- Los educadores posterior a la indagación han seguido con la ejecución dentro de sus labores con los educandos tratando así de mejorar el logro de efectivos de la parte lúdica en los aspectos educativos.
- Dentro todo el proceso de la aplicación e la indagación ase aprecia mejoras significativas sobre la identidad que asume dentro de la interrelación grupal e individual.

Cervantes, D. (2014). Establece en la indagación que:

- Es la identidad una muestra muy compleja que los educandos toman dentro del ámbito jurisdiccional donde se desempeñan como integrante, esas demostraciones de identificación propias son las que orientan a la sociedad a identificar acciones propias que puedan asumir los educandos dentro del ámbito social.
- Los educandos menores aprenden desde los inicios de su vida social, y están efectúan un cumulo de experiencias que los direccionan a demostrar una acción personal.-
- Es por medio del juego que los educandos logran establecer una mejor comunicación y manifestar conductas propias del juego y de su posición en el.

Camacho (2016), en su tesis: establece que es el juego de forma conjunta que conlleva al desarrollo de habilidades sociales en los educandos, sobre todo de los menores de edad y que.

- El juego efectuado de manera grupal desarrolla las destrezas e habilidades propias de los educandos, haciéndolos más competentes
- Estos planteamientos lúdicos que se desarrollan en las aulas, se convierte en la alternativa educacional más relevante de los últimos años dentro de la educación del país.

Claro, Cruzado (2015) en su indagación establece que.

- Es muy productiva la aplicación de dimensiones lúdicas y que efectuando una adecuada estimulación de las habilidades los menores de edad logran desarrollar su desarrollo corporal.
- El autor nos da entender que para iniciar un proceso de investigación, primeramente se tiene que partir de las situaciones problemáticas de aprendizaje que presenta cada estudiante, así como a partir de los resultados establecer la planificación de actividades para atenderlo adecuadamente en función a sus estilos y ritmos de aprendizaje, siendo las estrategias utilizadas las que cumplen un rol fundamental.

Carranza, Guevara y Vásquez (2015). Establecen que los juegos de psicomotricidad en los educandos menores de 5 años logran establecer en efecto muy significativo dentro de su aprendizaje. Y de esa manera desarrollar procesos de socialización que efectuaran dentro de parámetros establecidos dentro de las actividades mismas que la sociedad plantea, dentro de su articulación armónica. Y concluye

- Lo lúdico establece que existe una significancia dentro del desarrollo social, donde la comunicación establece la dimensión más resaltante. Y que en su desarrollo personal son más efectivos dentro de su desempeño social.

-Así mismo se encuentra una gran variedad de argumentos para determinar la afectividad dentro de su interrelación social.

Llatas (2017). Establece que:

Son los juegos de motricidad que logran desarrollar cualidades pertinentes de socialización en los educandos menores de 5 años que la influencia del juego de da en todas las esferas donde interviene el menor

-La asertividad también esta visualizado dentro del desarrollo del lúdico en vista que por la experimentación entre los educandos, esta característica también se ve incrementada.

### **1.1.2. Fundamentación científica**

#### **El material lúdico**

El proceso interactivo del juego, debe tener una formación esquematizada desde su ejecución, donde estas pueden tomarse como el desarrollo del intelecto y de sensaciones propias que efectúa dentro de la sociedad. Vygotsky, L. (1979).

Desde un planteamiento psicopedagógico lo lúdico motiva a los educandos a echar uso de su inteligencia como producto vivencial de su experimentación dentro de la sociedad y que así mismo debe ser considerado su propio cuerpo como mecanismo de evolución y que fortalecerán su personalidad

Ried (2002), establece dentro de la indagación que :

Los juegos como actividad netamente de movimiento o planteamientos deportivos desarrollas diferentes capacidades en los educandos menores, donde se establece mejoras de las capacidades motrices , donde lo lúdico regula la personalidad en el menor

Guastalegnanne, H. (2009), manifiesta que atreves de los juegos establece mecanismos de creatividad y que los educandos usan dentro de la relación social.

Dentro de este proceso no tiene que perder de vista los diversos estilos de aprendizajes donde los aprendizajes deben ser tomados en cuenta no perdiendo de vista como se ha logrado el aprendizaje óptimo.

El desarrollo de las múltiples actividades propias que se dan en el juego establece un crecimiento oportuno que debe darse en la sociedad, donde los estudios establecen indicadores que demuestran que es necesario dentro de la labor con educandos menores que puede establecerse funciones primordiales como la teoría del excedente indicada por Spencer (1855) en la cual el juego lúdico considerando que dentro de la ejecución del juego se desprende muchas energías propias, por lo que la relajación también es parte del uso de los juegos

Lázarus (1883) establece que tanto los educandos y los educadores deben relajarse dentro del proceso de ejecución de los juegos, para poder minimizar situaciones estresantes por la que atraviesa. (Guastalegnanne, 2009, p. 2). Diversos estudiosos indican al juego como el protagonista del siglo actual, porque son herramientas eficaces dentro de los aprendizajes.

Debemos entender que el juego una vez logrado es para toda la vida y no existe una etapa que sea preponderante y la etapa de escolaridad es una muy marcante dentro del proceso de formación en los educandos, Piaget (1932, 1946, 1962, 1966), indicado por Guastalegnanne, H. (2009), establece una relación de los procesos cognitivos y la opción lúdica, proponiendo diversos tipos de juegos que serán adquiridos en las diversas etapas de la persona. En la asimilación y en la acomodación se dan las transformaciones cognitivas de los educandos y se convierte en una actividad de mucha importancia en la vida social de las personas.

#### **5.1.2.1.1. Clasificación del material lúdico**

López, Á. (1984), cita al Doctor Ovidio Decroly, quien indica que el material lúdico :

- a. **Juegos sensoriales.** Estos son de vital importancia para poder desarrollar la parte visual, por la amplitud de los colores, estructura, pero asimismo también hay juegos gustativos, olfativos y auditivos, donde se utilizaran los diversos materiales que se necesitan.
- b. **Juegos motores.** Se dan en la etapa muscular específicamente de la mano y de toda su consistencia motriz.
- c. **Juegos de iniciación a la cantidad.** Es vital establecer que en el menor desde la iniciación debe entender la noción de cantidad y debe tener mucho aprestamiento matemático y en las escuelas se incide mucho con las tarjetas, objetos numerados.
- d. **Juegos de la iniciación a la lectura.** La lectura forma parte esencial en la iniciación escolar en los educandos, la articulación de palabras, frases con ayuda de dibujos y de la música, so parte de las acciones que usa el educador para lograr la lectura

Skypiel, E. (1990.), establece lo siguiente: (pp. 103-104)

- a. **Juegos de construcción.** Son de caracteres individuales y se establece dentro de la formación de las cosas hechas por un menor teniendo en cuenta la diversidad de materiales que podría utilizarse. Y también ensamblarse
- b. **Juegos de argumento.** Cuando hablamos de la fase de argumentación, se tiene mucho en cuenta la personalidad de los educandos, que será puesto en prueba en las etapas de formación de los menores que serán consolidados en las diferentes formas de juego o de representación.
- c. **Juegos al aire libre.** Estos procedimientos que asume los educandos en las diversas maneras de afrontar su desarrollo físico y emocional y que estará presente en los juegos designados como libres como el juego de las escondidas , la mata gente y demás juegos grupales .

- d. Juegos didácticos.** Estos juegos son estructurados y normalizados por los educadores con una finalidad instructiva y dentro de la secuencia de ejecución son muy lúdicas
  
- d. Juegos intelectuales.** Por su estructura de naturaleza psicológica está presente en la fase de desarrollo pertinente a un adolescente, donde se aprecia ya una participación libre y son capaces de ser creativos dentro del procesos de desarrollo particular y en muchos casos son grupales

#### **5.1.2.1.3. Características del juego**

Cueto (2007 p. 79) indica que las características del juego son:

- Lo lúdico se da de manera voluntaria.
- El juego elabora una realidad transformadora muchas veces vista de forma fantasiosa.
- La práctica de los juegos en muchos de los casos se da con satisfacción
- La duración de estos juegos se da por la determinada acción de espacio-tiempo
- El juego establece en los educandos el desarrollo de cualidades de ritmos y de armonía.
- El juego establece en los educandos facultades muy marcadas en su desarrollo

#### **5.1.2.1.4. Valor educativo del juego**

En el juego representa en la vida educacional un baluarte de desarrollo de muchas cualidades físicas y emocionales que permitirán en los educandos establecer parámetros de ejecución de ordenamiento de saber qué y cómo lograr el aprendizaje . (Rideau, 1987 p. 62).

#### **5.1.2.1.5. Didáctica de la enseñanza de los juegos**

Dentro de la estructura de efectuarse el proceso de aprendizaje se debe tener en consideración:

- Mucha paciencia en el trato con los educandos.
- Debe ser considerado como parte del proceso del juego
- Estar alerta a los cambios de los diversos intereses de los educandos.

- Debe saber seleccionar y bueno y lo malo
- Lo incorrecto debe ser reconocido.
- La preparación ante algún incidente
- Debe recordar el juego.
- No debe ser cambiado las reglas de juego por ningún motivo
- Debe establecerse lo que llevara en si el juego.
- Conservar en el juego a todos los educandos menores.
- No debe sentirse obligado en su participación
- repáselo antes cada vez que va enseñar el juego.
- Conservar el juego y su interés (Cueto, 2007, p. 61).

#### **5.1.2.1.8. Rol del docente en la aplicación de los juegos**

Dentro de la estructura de diseño curricular nacional establece que los juegos deben asegurar en los educandos deben desarrollen aprendizajes que mejoren su capacidad nata de hacer y comprender los procesos nuevos.

La amplitud de los educadores dentro del juego debe estar sujeta a lograr en los educandos el desarrollo de todos los intereses que un menor a su edad espera en la obtención del desarrollo de los juegos.

El educador es el personaje que motivador es dentro de toda la ejecución de los procesos del juego y debe asegurar que desarrolle su cognición y la parte emocional.

El maestro debe desarrollar una observación muy estricta por que debe estar al pendiente de los cambios y de las potencialidades que los estudiantes demuestran a lo largo de los procesos educacionales previstas en cada uno de los grados y niveles correspondientes (pp. 51-52)

#### **5.1.2.2. Afirmación de la identidad**

Está determinada por el desarrollo cognitivo del niño (a). Cuevas (como se citó en Conde (2013), destaca que el desarrollo de la identidad se logra a partir de la interacción del niño (a) con su respectivo grupo de estudio. (p. 146)

#### **5.1.2.2.1. Importancia de la identidad**

Altarejos, F. y Rodríguez, A. (2004) analizan la identidad de los niños a partir de lo planteado :

La autoestima plantea un juego prioritario en la parte vivencial de las personas y está presente en la parte personal, la identidad propia de las personas establece parámetros del rendimiento de los estudiantes lo cual estará motivando en todos los procesos educativos y en su salud y equilibrio emocional y psicológico.. (p. 20).

Por lo que la identidad en los educandos y de todos los entes educativos se convierte en el logro exitoso que demuestra la persona para comprender el éxito y el fracaso, para establecer y equilibrar la parte fundamental para la persona.

.

#### **5.1.2.2.2. Formación de la identidad**

En relación a la formación de la identidad se tiene presente que el niño (a) depende del contorno donde se desarrolle, esta acción demanda la formación de un identidad plena. Wilber, (1995) afirma:

Cuando se habla del yo y de la especificación de la autoestima esta se viene desarrollando durante toda la vida de las personas , con sus etapas y procesos sentimentales y que implicarían razonamientos sobre la consolidación del yo. (p. 43)

Cuando se establece el incremento de la identidad Russek, S. (2010) Nos dice:

Es la autoestima el conglomerado de las experiencias que están presenta en la persona en la familia y fuera de ella , por lo que de mucha importancia establecer que la persona se califique como fundamental dentro del proceso social.

De allí lo importante establecer en los hijos el ser reconocidos como personas que son la parte nuclear de la sociedad (p. 28)

Por lo tanto el desarrollo de la identidad se va constituyendo paulatinamente dentro de la relación existentes entre todos sus miembros comunes y la

consolidación de esta autoestima hace que la persona pueda enfrentar las problemáticas que se les presente

#### **5.1.2.2.3. Características de la identidad**

Para Coopersmith (1996) establece diferentes maneras de visualizar las características de la identidad que tendrá la susceptibilidad de variar en los tiempos y espacios acorde a las características que presenta la persona, en la búsqueda de la propia identidad como ser humano. La experiencia acumulada dentro de los procesos establece en muchos de los casos el cambio en la autoestima

Al mismo tiempo el autor establece que la autoestima sufre una variación dependiendo del sexo y de la edad

También Barroso (2008) afirma que el desarrollo de la identidad depende en muchos de los casos del grado de interiorización que asume las personas dentro del proceso individual y que se ve reflejada en la interacción con los demás personas, el educando presenta una posición propia con sentido ético y normativo

Estas características son acogedoras en nuestra investigación puesto que el individuo posee diferentes habilidades y destrezas innatas y a la vez le permiten reconocer sus limitaciones para que a partir de ellas se proponga retos para la formación integral de su persona y enfrentar con confianza y mucha certeza la realidad en la que vive.

#### **5.1.2.2.4. Afirmación de la identidad**

La afirmación de la propia identidad esta establecida por la funcionalidad que es expuesta con sus pares y que es propicia la acción. Altarejos y Rodríguez (2004, p. 5) indica que:

- La identidad no es netamente una consolidación propia, es necesario que se consolide en vista que el sujeto ya viene de por si con una forma de identidad propias desde el inicio de su vida
- La identidad es propia, personal y que se da como ser único y como parte fundamental esta se ve reflejada en la familia y en su interacción

### **5.1.2.2.5. Componentes de la identidad**

Calero (2000) establece que la identidad se expresa en: lo Cognitivo, Afectivo, conductual. Donde los tres operan íntimamente correlacionados.

- a. **El Componente cognitivo.** Específica el pensamiento , lo que percibe dentro de la información.
- b. Componente afectivo. Conlleva a la parte donde la persona establece consigo mismo la valoración pertinente que implica afectividad, el sentirse bien o no consigo mismo.
- c. Componente conductual. Determinada por el proceder e decisión de la persona a efectuar algún a acción , de manera coherente y que se busca la aceptación de sus pares.

Estos componentes se relacionan con nuestro trabajo de investigación ya que cada uno de ellos cumple una determinada función en la vida de cada persona y que a su vez permiten profundizar su conocimiento de una manera holística y trascendente.

### **5.1.2.3. Base teórica**

#### **5.1.2.3.6. Teoría de la autoestima**

Samuels (1977) afirma “la desaprobación a que están sujetas las personas y que se requiere para la obtención de la aprobación positiva están encaminadas con los procesos de intercambio emocionales” (p. 25)

Entonces la autoestima debe de concebirse como la acción propia de estar bien consigo mismo, si tiene una autoestima elevada los educandos serán más responsable y tendrá las habilidades y destrezas suficientes para lograr la resolución de diversos conflictos

Cuando tenemos un ego y autoestima fuerte nos agrada que las otras personas nos reconozcan, nos elogien, por lo que el educador debe ser muy sutil en el trato con los menores que presenta una baja autoestima, por que será muy difícil recularlos.

Cada educando es un mundo diferente, a pesar de poder encontrara similitudes están no lo son y está en parte del maestro de poder establecer los mecanismos para poder ayudar a los educandos con baja autoestima, ya que esto es la que formara su identidad.

#### **5.1.2.4. Definición de términos básicos**

##### **5.1.2.4.1. Acompañamiento**

Es un proceso de seguimiento que debe ser realizado en forma gradual en los educandos en la mejora del logro de resultados óptimos dentro de los procesos educativos donde se establecerá el fortalecimiento de las competencias de cada nivel educacional (Suarez, 2006)

##### **5.1.2.4.2. Actitud**

Es la posición que todo ser humano establece frente a diversas circunstancias que se le presenta. (Zamudio, 2009)

##### **5.1.2.4.3. Amor**

Es el afecto que todo ser tiene hacia el mundo que le rodea. (Peralta, 1998)

##### **5.1.2.4.4. Autoestima**

Para nosotras autoestima, viene a ser el grado o nivel de autoconocimiento que cada persona tiene; lo cual dicho conocimiento da como resultado la valoración, amor propio de sí mismo. (Samuels, 1977)

##### **5.1.2.4.5. Capacidad**

Es la actitud que cada ser humano posee para realizar algo en beneficio de uno mismo o de los demás. (MINEDU, 2009)

##### **5.1.2.4.6. Comunicación**

Es un medio que todo ser humano utiliza para dar a conocer lo que siente, piensa, conoce o desea para lograr en la sociedad. (Llatas, 2015).

#### **5.1.2.4.7. Confianza**

Es la seguridad que uno tiene de sí mismo y de los demás. (Guastalegnanne, 2009)

#### **5.1.2.4.8. Conocimiento**

Es la capacidad de percibir y entender algo desconocido dentro de su área social, y dar a conocer con facilidad a los demás. (Chateau, 1992)

#### **5.1.2.4.9. Desarrollo**

Es el proceso integral, que cada persona tiene desde la concepción, nacimiento y todas sus etapas de vida del ser humano. (Cervantes, 2014)

#### **5.1.2.4.10. Habilidad**

Destreza alcanzada para efectuar algo que lo caracteriza dentro de los procesos de interacción con sus semejantes. (Camacho, 2012)

#### **5.1.2.4.11. Orientación**

Es la guía o acompañamiento que una persona capaz brinda o comparte con los demás en su entorno social según el grado de conocimiento que posee sobre una determinada capacidad. (López, 1984)

#### **5.1.2.4.12. Persona**

Es el ser humano dotado de capacidades intelectuales, racionales y emocionales. (Meece, 2000)

#### **5.1.2.4.13. Personalidad**

Es la forma de ser de cada persona, las habilidades, destrezas y debilidades que uno posee y estas a su vez son demostradas a la sociedad que lo rodea. (Rogers, 1994)

#### **5.1.2.4.14. Responsabilidad**

Es la característica propia de la persona para efectuar el reconocimiento de una acción medible que hace la persona, en muchos de los casos se toma como una virtud

responsabilidad es una virtud presente en todo hombre que goce de su libertad.  
(Suarez, 2006)

## **5.2. Justificación de la investigación**

La indagación presentada a consecuencia de ver la problemática sobre el bajo nivel de identidad de los educandos posiblemente a la falta de integración de los trabajos en equipo en las cuales la socialización de los conocimientos, les direcciona la manera de desempeñarse en la habilidad correspondiente como educandos en su preparación para afrontar las problemáticas.

La identidad se convierte en una de la problemáticas más resaltantes que se presentan en la vida educacional de los menores de 5 años, donde lo más desbordante es una mínima comunicación asertiva, conllevada de mucha timidez y mucha problemática en establecer una relación con sus pares. Por lo que es vital en estos tiempos el poder brindarles los espacios significativos en la búsqueda de repotenciar la identidad personal y su posición en la parte social y en que podría efectuar su contribución.

Es así por lo que esta indagación real que se presentan en la entidades se direccionaron en la forma como se podría utilizar material lúdico en la búsqueda del desarrollo de la identidad en los educandos del nivel inicial y que están en las condiciones de poder dar resolución a las problemáticas de sus contexto diario. Aquí lo esencial es que los educadores logren establecer el conocimiento de proponer estrategias para la utilización de material a través del juego

Específicamente la indagación permite demostrar lo bueno e importante que representa el uso del material lúdico en los procesos del fortalecimiento social y en el desarrollo de la identidad. Esta aplicación a través del juego establece que los educandos puedan relacionarse mejor, propiciando su formación integral, de manera activa, creativa y crítica a partir de la formación de su identidad cultural.

Estratégicamente se puede apreciar en la indagación que Metodológicamente el uso del material lúdico a través de los juegos didácticos demuestra mejoras en los aprendizajes y en la identidad de los educandos, donde se aprecia un compañerismo grupal y con la capacidad de poder dar solución a las problemáticas

Con la indagación se está contribuyendo de alguna manera en que los docentes logren utilizar material didáctico y a través de los juegos lograr desarrollar la identidad de los educandos menores del nivel inicial.

### **5.3. Problema**

En el mundo uno de los problemas que vienen aquejando a nuestros niños y niñas es la falta de identidad consigo mismo, ya que por su origen cultural o procedencia se ven mermados para establecer mecanismos en el logro del aprendizaje, frente al problema La Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (2015) indica que para acortar la brechas de inequidad los estados deben de desarrollar políticas de inclusión y equidad en la atención a los aprendizajes de los educandos más vulnerables.

En Latino América este fenómeno se ve amenazado por la vulnerabilidad de sus poblaciones indígenas que lejos de ser atendidos con recursos y programas educativos que garantice la estadía de los menores de edad acceder a la educación inicial, todavía en pleno siglo XXI existe un gran porcentaje que no son atendidos oportunamente. La UNESCO (2015) afirma que aún en los países de Latinoamérica existe inequidad en la atención a los educandos menores de la educación inicial, ya que vienen atendiendo de manera desproporcionada ya que a la par de los centros de Educación Inicial se han creados programas no escolarizados que atienden a un sector de la niñez pero en condiciones adversas y con menos horas de estudio.

Frente a las evidencias descritas en el Perú aún se sigue trabajando con un sistema educativo inadecuado, donde gran parte de esta población de menores de edad del nivel inicial no es atendida oportunamente, razón por la cual muchos de estos niños (as) son llevados por sus padres a iniciar su educación en zonas distantes, que frente a su contexto sociocultural merma

las posibilidades de mantener su identidad y al enfrentarse a otras realidades, hace que mermen su identidad, donde el respeto a las diferencias individuales y colectivas están alejadas de las demandas de educativas que aquejan las instituciones de educación inicial, que indefectiblemente están divididas en instituciones de educación públicas y privadas o en su defecto con el desarrollo de programas no escolarizados como los PRONOEIs, donde cada uno desarrolla sus actividades educativas sin contextualizar las especificaciones de los aprendizajes de los educandos que muchas veces está limitando a construir su identidad personal y social para que en el futuro emprendan acciones que favorezcan su desarrollo personal y social.

En mi Centro Poblado el problema se agudiza debido que todavía no se cubre el 100% de las demandas de la educación inicial donde en el 2014 solo accedieron al nivel inicial 84 de cada 100 menores de edad tal como lo destaca la Encuesta Nacional de Hogares [ENAH], (2015). En el contexto se destaca que los estándares hacia el logro alcanzado por los educandos presentan dificultades de aprendizaje debido a la inoperancia de sus docentes, la inoperancia en la implementación de políticas educativas para mejorar la infraestructura y equipamiento de los locales escolares donde permita brindar una mejor atención y servicio educativo a los estudiantes del nivel inicial.

En el ámbito local el problema de la identidad de la educación inicial radica en la deficiente atención y cobertura docente a entidades educativas de inicial donde las brechas de inequidad están puestas de manifiesto entre las instituciones del ámbito de la zona urbana y la zona rural y entre ambas existe aún mucho más diferencia con los PRONOEI donde los resultados expuestos puestos de manifiesto por la Dirección regional de Educación y la Unidad de Gestión Educativa Local pone de manifiesto que en el contexto educativo de la educación inicial uno de los principales problemas que remarcan el desarrollo de los aprendizajes es la falta de pertinencia e identidad consigo mismos, el cual se convierte

como una característica real a ser atendidos para poner de manifiesto la satisfacción con su persona y valorar a las cosas que hace.

En el ámbito de la I.E Inicial N° 2018, en función a Los documentos de finalización del año 2017 se evidencia que los educandos inmersos en el incremento del trabajo presentan problemas de timidez, se resisten a expresar sus necesidades, reunirse a trabajar con sus compañeros, compartir sus útiles escolares, participar activamente por el temor a equivocarse, en este marco se destaca a la identidad como uno de los principales problemas de socialización, el desarrollo de las capacidades dentro de la competencia se afirma la identidad que inducen a evidenciar sus expresiones emocionales dentro de su entorno educativo y familiar para actuar de acuerdo a las normas de convivencia establecidas para el aula y a partir del uso de material lúdico inducir a la socialización de sus aprendizajes.

Frente a esta realidad, nos planteamos la siguiente interrogante:

¿Cómo influye el uso de los juegos didácticos en la afirmación de la identidad de los niños de 5 años de la I. E. I. N° 1625 2018?

#### **5.4. Conceptualización y operacionalización de variables**

##### **Definición conceptual**

**Variable independiente:** Uso de juegos didácticos

Son todas las actividades efectuadas por las personas a través de los juegos didácticos donde hace uso de la parte física y emocional, las cuales determinan la energía utilizada y el desgaste. Los educandos establecen una mayor o menor lapso de tiempo a los diversos tipos de juegos didácticos (Matos, 2004).

**Variable dependiente:** Afirmación de la identidad

Es el conglomerado de las habilidades sociales que la conforman el conjunto de hábitos comportamientos, emociones que lograrían mejoras interpersonales en los educandos, y es la que direcciona las acciones de obtener lo que se quiere en el afán del logro de los objetivos propuestos. (García, 2010).

##### **5.4.2. Definición operacional**

**5.4.2.1. Variable independiente:** juegos didacticos

Operacionalmente la variable uso de juegos didácticos está definido por las dimensiones afectividad, y sociabilidad, las cuales se expresan al implementar las acciones pertinentes dentro del proceso de aprendizaje.

**5.4.2.2. Variable dependiente:** el desarrollo de la identidad personal

Tomando en consideración a los planteamientos del MUNEDU (2016) la variable afirmación de la identidad es una capacidad que tiene que ver con el desarrollo de las dimensiones se valora así mismo, autorregula sus emociones y comportamiento, a través de la interacción durante el desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Uso de juegos didacticos	Afectividad	<input type="checkbox"/> Asume compromisos consigo mismo en el lapso del juego <input type="checkbox"/> Expresa emociones y sentimientos durante el desarrollo del juego. <input type="checkbox"/> Comparte sus juguetes con sus compañeros de equipo. <input type="checkbox"/> Induce a sus compañeros a utilizar los
	Sociabilidad	<input type="checkbox"/> Se interrelaciona de manera amigable con sus pares. <input type="checkbox"/> Se integra al desarrollo del juego con facilidad. <input type="checkbox"/> Asume los roles encomendados dentro de su equipo de trabajo. <input type="checkbox"/> Sigue procesos y muestra habilidades para jugar.
Se valora así mismo	<input type="checkbox"/> Ser colaborativo y participación con alegría durante los juegos. <input type="checkbox"/> Se relaciona fácilmente a través de los juegos con los demás. <input type="checkbox"/> Debe haber la armonía en el juego. <input type="checkbox"/> Participación activa en la ejecución de los juegos. <input type="checkbox"/> Interactúa con sus compañeros amigablemente.	

## **5.5. Hipótesis**

H1. El uso de juegos didácticos influye positivamente en la identidad de los educandos de 5 años de la I. E. I. N°1625, 2018.

H0. El de juegos didácticos no influye en la afirmación de la identidad de los educandos de 5 años de la I. E. I. N° 1625, 2018.

## **5.6. Objetivos**

### ***5.6.1. Objetivo general***

Demostrar la influencia del uso de juegos didácticos en el desarrollo de la identidad de los educandos de 5 años de la I. E. I. N°1625, 2018

### ***5.6.2. Objetivos específicos***

**5.6.2.1** Diagnosticar la identidad de los educandos de 5 años de la I. E. I. N° 1625 , 2018

**5.6.2.2.** Diseñar y aplicar sesiones de aprendizaje utilizando del material lúdico para afirmar la identidad de los niños de 5 años de la I. E. I. N°1625, 2018.

**5.6.2.3.** Comprobar la influencia del uso del material lúdico en la afirmación de la identidad de los educandos de 5 años de la I. E. I. N° 1625, 2018.

## 6. Metodología

### 6.1. Tipo y Diseño de investigación

#### 6.1.1 Tipo de estudio

El tipo de indagación utilizado en la investigación es el **Explicativo** – pre **experimental**. Según (Ruiz, 2007) menciona que “La investigación pre experimental se establece con la manipulación de una variable experimental no comprobada, en condiciones rigurosamente controladas, con el fin de describir de qué modo o por qué causa se produce una situación o acontecimiento particular” (p. 14). En este caso la variable manipulable es el juego didáctico.

#### 6.1-1 Diseño de investigación

El diseño que utilizaremos es la Investigación Pre experimental de un solo grupo con pre y post test. Cuyo diagrama es el siguiente:

$$GE = O_1 X O_2$$

**Donde:**

- GE : Grupo experimental
- O<sub>1</sub> : Prueba (pre-test )
- O<sub>2</sub> : Prueba ( post-test)
- X : Propuesta de actividades lúdicas

### 6.2. Población y Muestra

La población y muestra para efectos de la presente investigación fue elegida de manera no probabilística, es decir se realizó de manera intencional, por ser el aula que presentó mayores problemas de identidad. La población y muestra estuvo compuesta por 15 niños y niñas de 5 años del aula de la I. E. I. N° 1625 , 2018.

### **6.3. Técnicas e instrumentos de investigación**

#### **1.1.1. 6.3.1. Técnicas**

##### **a. Técnica de análisis de documentos**

A través de esta técnica se procederá a recoger información de primera fuente sobre los juegos didácticos , una vez recogida la información, a través de una matriz de datos se tendrá que ordenar, estructurar los datos en esquemas y gráficos que integro la distribución de los valores y su ocurrencia en frecuencias de tiempos conforme lo señalan los objetivos de investigación.

Esta técnica se hizo posible su empleo, porque se contó con las siguientes, instrumentos de recolección de datos: fichas textuales y de comentario

##### **La observación**

Benguría, S., Martín, B., Valdés, M., Pastellides, P. y Gómez, L. (2010), la observación es “un procedimiento por el cual recogemos información para la investigación; es el acto de mirar algo sin modificarlo con la intención de examinarlo, interpretarlo y obtener unas conclusiones sobre ello”. (p. 10)

Está técnica nos permitió observar la participación activa de los niños en la utilización del material lúdico.

#### **1.1.2. Instrumentos**

##### **a. Lista de cotejo**

Nos ha permitido obtener información sobre el nivel de influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la identidad personal.

En la lista de cotejo se plasma 10 ítems teniendo en cuenta cada una de las dimensiones a desarrollar en las diferentes sesiones de aprendizaje, con la aplicación del material determinado.

La escala de valoración es la siguiente

- **Alta:** 16 – 20
- **Media:** 11-15
- **Baja:** 0 – 10

#### **6.4. Procesamiento de información**

En la presente investigación se utilizó el método estadístico, este método orientó la tabulación de los resultados y el establecimiento de tablas y figuras, donde a partir de los estadístico descriptivos de frecuencias y porcentajes y el uso de software SPSS para analizar la comparación de promedios utilizando la T de Student para muestras relacionadas.

##### **6.4.1 Técnicas de procesamiento y análisis de la Información.**

###### **6.4.1.1 Técnica de Procesamiento**

Se emplearán las siguientes medidas estadísticas:

- Medidas de tendencia central:
- La media aritmética
- Medidas de variabilidad:
- Desviación estándar

###### **Criterios para la interpretación**

- Integración lógica para la presentación del discurso.
- Comentario crítico de los resultados en su significación actual y en función a los objetivos de investigación previstos.
- Coordinación de los resultados obtenidos en torno al nivel de desarrollo de las actividades científico investigativas con la interpretación con las teorías y estudios referentes publicados.

## **7. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

### **7.1. Presentación de resultados**

Para demostrar la influencia del uso de los juegos didacticos en la afirmación de la identidad de los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 1625 2018 los datos obtenidos de la lista de cotejo aplicada a los sujetos de la muestra, se tabularon y organizaron en tablas y figuras de frecuencia y porcentajes, tal como se muestra a continuación:

**Tabla 01**

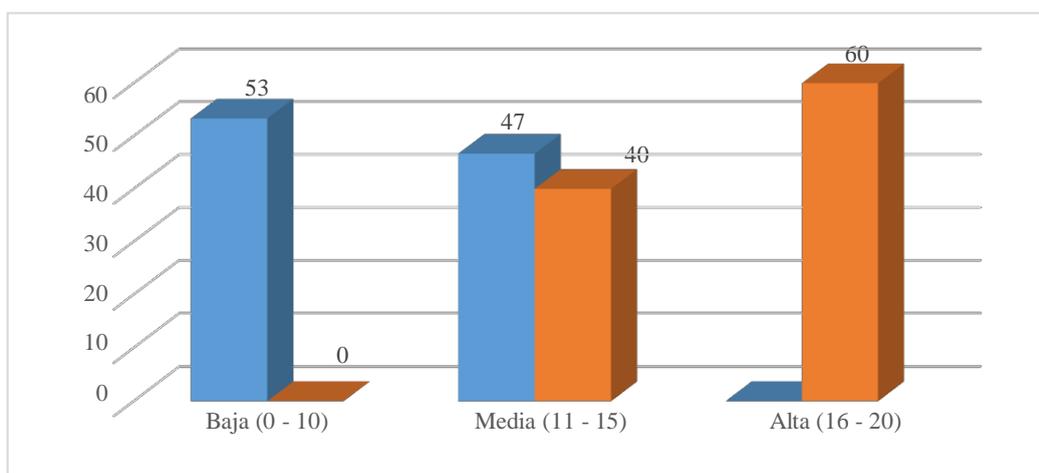
**Valoración así mismo de los educandos de 5 años de la I. E. I. N°1625 2018.**

Se valora así mismo	PRE -TEST		POST-TEST	
	fi	%	fi	%
Baja (0 - 10)	8	53.0	0	0
Media (11 - 15)	7	47.0	6	40
Alta (16 - 20)	0	0.0	9	60
TOTAL	15	100.00	15	100.00

**Fuente: Lista de cotejo**

**Figura 01**

**Porcentaje de valoración así mismo de los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° , 2018.**



**Fuente: tabla 01**

### **Análisis**

Los datos estadísticos obtenidos por frecuencia y porcentaje aplicada a los educandos participantes en la indagación, para diagnosticar la afirmación de la identidad en lo correspondiente a la dimensión se valora así mismo indica que en el pre test 8 niños (as) que hace un 53% presentan valoración baja y 7 (47%) valoración media, luego de utilizar el material lúdico en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, los datos estadísticos de la aplicación del post test indican que 6 niños (as) que hacen un 40% desarrollan valoración media y 9 (60%) valoración alta. Lo obtenido demuestra que se mejoró la afirmación de la identidad de los educandos menores de 5 años de la I. E. I. N° 1625 2018.

**Tabla 02**

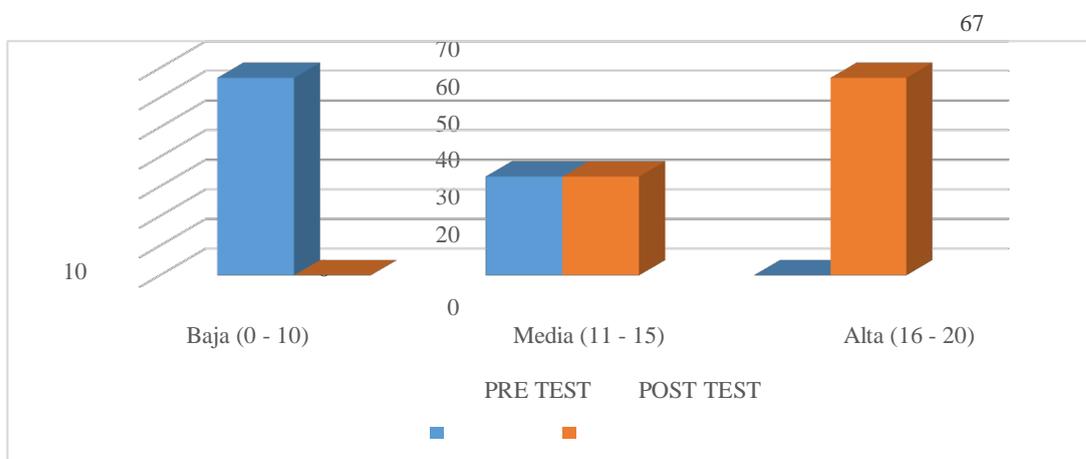
**Autorregulación de emociones y comportamiento de los educandos menores de 5 años de la I. E. I. N° 1625, 2018.**

Autorregula sus emociones y comportamiento	PRE. TEST		POST .TEST	
	fi	%	fi	%
Baja (0 - 10)	10	67	0	0
Media (11 - 15)	5	33	5	33
Alta (16 - 20)	0	0	10	67
TOTALES	15.	100.00	15	100

**Fuente: Lista de cotejo**

**Figura 02**

**Porcentaje de autorregulación de emociones y comportamiento de los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N 1625 , 2018.**



**Fuente: tabla 02**

### **Análisis**

Los datos estadísticos obtenidos por frecuencia y porcentaje aplicada a los educandos participantes en la indagación, para diagnosticar la afirmación de la identidad en lo correspondiente a la dimensión autorregula sus emociones y comportamiento, indica que en el pre test 10 niños (as) que hace un 67% presentan autorregulación de emociones y comportamiento bajo y 7 (47%) autorregulación de emociones y comportamiento media, luego de utilizar el material lúdico en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, los datos estadísticos de la aplicación del post test indican que 5 niños (as) que hacen un 33% desarrollan autorregulación de emociones y comportamiento medio y 9 (60%) autorregulación de emociones y comportamiento alto. Los resultados demuestran que se mejoró la afirmación de la identidad de los educandos menores de 5 años de la I. E. I. N°1625 , 2018.

**Tabla 03**

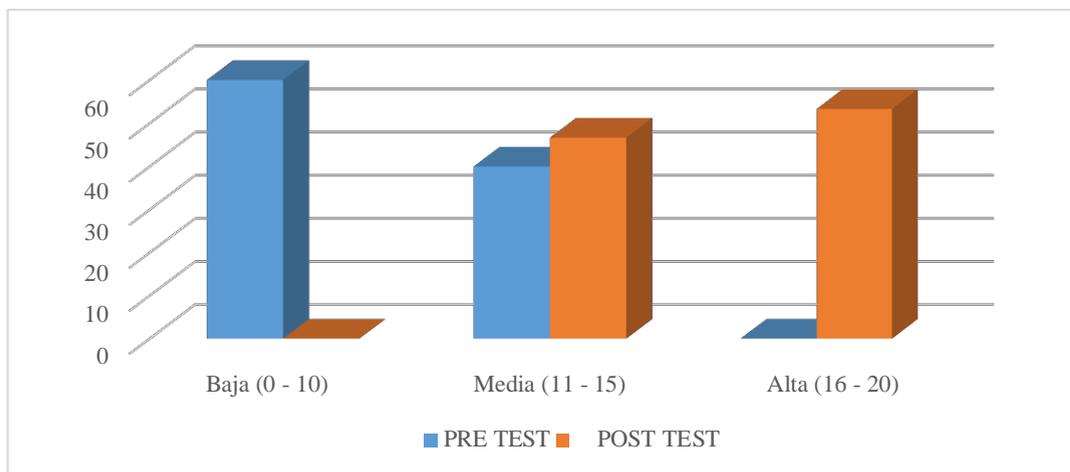
**Afirmación de la identidad de los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 1625, 2018.**

Afirmación de la identidad	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	fi	%
Baja (0 - 10)	9	60	0	0
Media (11 - 15)	6	40	7	47
Alta (16 - 20)	0	0	8	53
TOTAL	15	100.00	15	100

**Fuente: Lista de cotejo**

**Figura 03**

**Porcentaje de afirmación de la identidad de los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N°1625, 2018.**



**Fuente: tabla 03**

### **Análisis**

Los datos estadísticos obtenidos por frecuencia y porcentaje de la lista de cotejo aplicada a los niños (as) participantes en la investigación, para diagnosticar la afirmación de la identidad, indica que en el pre test 9 niños (as) que hace un 60% presentan identidad baja y 6 (40%) identidad media, luego de utilizar el material lúdico en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, los datos estadísticos de la aplicación del post test indican que 7 niños (as) que hacen un 47% desarrollan

identidad media y 8 (53%) identidad alta. Los resultados demuestran que el uso de material lúdico contribuyó al mejoramiento de la afirmación de la identidad de los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N°1625 , 2018.

### **Tabla 04**

#### **Estadísticos descriptivos de la afirmación de la identidad de los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N°1625 , 2018.**

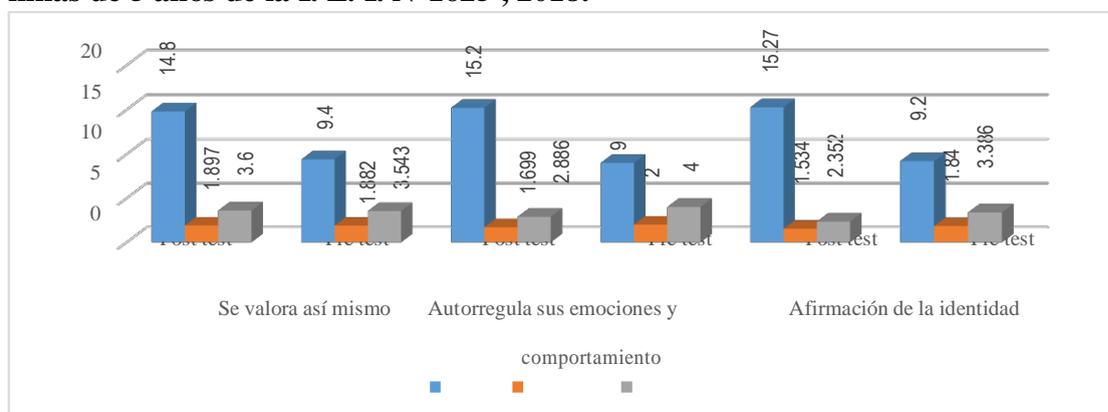
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.	Varianza
Se valora así mismo	Post test	12	17	14,80	1,897	3,600
	Pre test	7	12	9,40	1,882	3,543
Autorregula sus emociones y	Post test	12	17	15,20	1,699	2,886

comportamiento	Pre test	6	12	9,00	2,000	4,000
Afirmación de la identidad	Post test	13	17	15,27	1,534	2,352
	Pre test	7	12	9,20	1,840	3,386

**Fuente: Lista de Cotejo**

**Figura 04**

**Estadísticos descriptivos de la afirmación de la identidad de los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N°1625 , 2018.**



**Fuente: tabla 04**

### **Análisis**

Los estadísticos descriptivos obtenidos de la lista de cotejo, según post test y pre test aplicado a los niños (as) participantes en la investigación, para diagnosticar la afirmación de la identidad, indican que el promedio de la dimensión se valora así mismo es de 9,40 puntos en el pre test y 14,80 puntos en el post test; en la dimensión autorregula sus emociones y comportamiento en el pre test el promedio es de 9,000 puntos y en el post test 15,20 puntos y en la variable identidad en el pre test el promedio es de 9,20 puntos y en el post test 15,27 puntos. Los resultados demuestran que antes la utilización del material lúdico, la identidad de los niños (as) se manifestaba en un nivel bajo, mientras que todo lo contrario surgió con los resultados del post test donde los promedios de cada una de las dimensiones y la variables ubican a la identidad en un nivel medio, los resultados demuestran que aún no se lograron el desarrollo de una identidad

alta y que para lograrlo es necesario continuar con la propuesta durante un tiempo razonable.

## 8. Contrastación de hipótesis

Para demostrar que el uso del material lúdico influye positivamente en la afirmación de la identidad de los educandos menores de 5 años de la I. E. I. N° 1625, 2018; los resultados del post test y pre test se sometieron al análisis de comparación de promedios de la prueba t de Student para muestras relacionadas, los resultados se presentan en la siguiente tabla:

**Tabla 05**

**Prueba T de Student según resultados del post test y pre test aplicado a los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N°1625 , 2018.**

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Se valora así mismo	5,400	,828	,214	4,941	5,859	25,256	14	,000
Autorregula sus emociones y comportamiento	6,200	1,373	,355	5,440	6,960	17,486	14	,000
Afirmación de la identidad	6,067	,923	,238	5,555	6,578	25,449	14	,000

**Fuente: Lista de cotejo**

## Análisis

Los datos estadísticos obtenidos de la prueba t de Student según resultados de la lista de cotejo, aplicada como post test y pre test a los niños (as) participantes en la investigación, indican que se tiene una diferencia de promedios de 5,400 puntos en la dimensión se valora así mismo, 6,200 puntos en la dimensión autorregula sus emociones y comportamiento y 6,067 puntos en afirmación de la identidad; así mismo se destaca que para 14 grados de libertas (gl) la t calculada de 25,256 en la dimensión se valora así mismo, 17,486 en la dimensión autorregula sus emociones y comportamiento y 25,449 en la variable afirmación de la identidad la significancia obtenida de 0,000 demuestra que el uso del material lúdico influye positivamente en la afirmación de la identidad de los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N°1625 , 2018.

## Figura 06

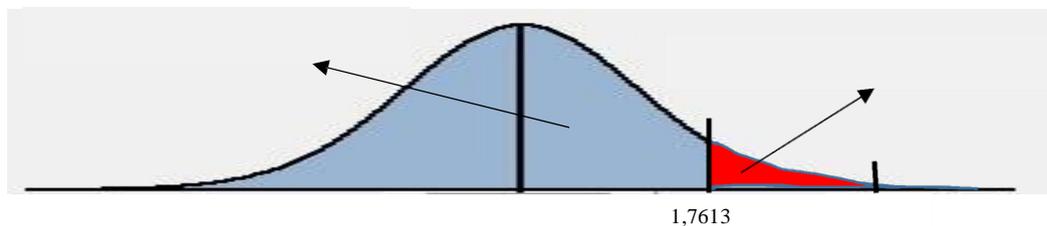
**Región crítica de prueba T de Student según resultados del post test y pre test aplicado a los niños de 5 años de la I. E. I. N° 1625, 2018.**

$$t_{\alpha} = t_{\alpha} (n - 1)$$

$$t_{\alpha} = t_{0,05}(15 - 1)$$

$$t_{\alpha} = t_{0,05}(14) \rightarrow t_{\alpha} = 1,7613$$

## Figura 06



**Zona crítica o rechazo de equivalencias  $t_c > t_t$**

## Decisión

Los resultados de la prueba t de Student indican que trabajando a un 95% de confiabilidad y 5% de margen de error, se tiene 14 grados de libertad (gl), los cuales indican que se tiene una t tabular (tt) de 1,6613 y una t calculada (tc) de 24,449 con una significancia de 0,000 el cual indica que es menor al 5% de error (0,05) y la  $tt < tc$ . El resultado acepta la H1 y rechaza la H0; por lo tanto: el uso del material lúdico influye positivamente en la afirmación de la identidad de los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N°1625 , 2018.

## 8. Discusión de resultados

Los datos estadísticos puestos de manifiesto en la tabla 01 por frecuencia y porcentaje de la lista de cotejo aplicada a los niños (as) participantes en la indagacion, diagnostican la afirmación de la identidad en lo correspondiente a la dimensión se valora así mismo indica que en el pre test la mayoría de niños (as) presentan una valoración baja, en el post test valoración alta. Los resultados validan los estudios hechos por **Montoya, L. (2012)** al concluir que los educandos comprendieron a valorar, apreciar y comprender las personas que tienen a su alrededor, es decir identificando que cada persona es única con cualidades, valores, rasgos físicos, entre otros.

Los datos estadísticos opuestos de manifiesto en la tabla 02 por frecuencia y porcentaje de la lista de cotejo aplicada a los niños (as) participantes en la investigación, diagnostican que la afirmación de la identidad en lo correspondiente a la dimensión autorregula sus emociones y comportamiento, indica que en el pre test se ubican en un bajo y en el post test un nivel alto. Los resultados aportan a la consolidación de la teoría de la inteligencia emocional que según Goleman (como se citó en Argüelles, 2006) manifiesta que: “Es la inteligencia emocional la determinante de la capacidad potencial que dispondremos para aprender las habilidades prácticas basadas en uno de los siguientes cinco elementos compositivos: la conciencia de uno mismo, la motivación, el autocontrol, la empatía y la capacidad de relación” (p. 20).

Los datos estadísticos puestos de manifiesto en la tabla 03 por frecuencia y porcentaje de la lista de cotejo aplicada a los niños (as) participantes en la investigación, diagnostican que la afirmación de la identidad es baja y del post test la identidad es alta. Los resultados demuestran que el uso de material lúdico contribuyó al mejoramiento de la afirmación de la identidad en concordancia con el aporte teórico de las inteligencias múltiples, que según Ander (2006) Gardner plantea que la inteligencia tiene que ver con la capacidad para resolver problemas, es una teoría de funcionamiento cognoscitivo y propone que toda persona posee una inteligencia diferente a los demás, consideradas independientes una de otra y que cada individuo necesita tener competencias básicas propias de cada tipo de inteligencia, consideradas como habilidades de base que necesita tener una persona para poder funcionar adecuadamente.

Los estadísticos descriptivos expuestos en la tabla 04 obtenidos de la lista de cotejo, según post test y pre test aplicado a los niños (as) participantes en la investigación, diagnostican que la afirmación de la identidad de los sujetos de la muestra mejoró considerablemente, ya que en el pre test el promedio es de 9,20 puntos y en el post test 15,27 puntos determina que existe una diferencia de promedios 6,067 puntos en la variable identidad. Los resultados demuestran que se valida los estudios hechos por **Cervantes (2014)** quien concluye que los niños y niñas utilizan el juego para esquematizar situaciones de la vida cotidiana, así como aquellos deseos de realizables en la vida real, el juego se presentan desde muy temprana edad y no se necesita enseñar para aprender a jugar.

Los datos estadísticos obtenidos de la prueba t de Student según resultados de la lista de cotejo, aplicada como post test y pre test a los niños (as) participantes en la investigación, indican que para 14 grados de libertad (gl) la t calculada de 25,256 en la dimensión se valora así mismo, 17,486 en la dimensión autorregula sus emociones y comportamiento y 25,449 en la variable afirmación de la identidad la significancia obtenida de 0,000 demuestra que el uso del material lúdico influye positivamente en la afirmación de la identidad de los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N°1625, 2018. Los resultados validan los aportes teóricos de

Vygotsky (1979) quien menciona que el juego desde el punto de vista psicopedagógico “Incita al niño a descubrir y a utilizar la inteligencia, la experiencia o el ambiente como su propio cuerpo físico, equilibrio, elasticidad, agudeza de la precisión, rapidez de respuesta, resistencia o su personalidad (confrontación equilibrio - dominio de sí, o como decisión) a veces se libera de grandes cargas emotivas.

:

## **9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

**9.1** Los resultados de la lista de cotejo del pre test y post test demuestran que el uso de los juegos didácticos influyó en la afirmación de la identidad de educandos menores de 5 años de la I. E. I. N° 1625 , 2018 al obtener una diferencia de promedios de 6,067 puntos, el resultado valida la  $H_1$  y rechaza la  $H_0$ .

- El diagnosticar la identidad de los educandos menores de 5 años de la I. E. I. N 1625,° 2018 indican que según resultados del pre test se manifestó en un nivel bajo y los del post test en nivel medio, demostrando que el uso de material lúdico mejoró la afirmación de la identidad del grupo de la muestra.
- En concordancia con los resultados del pre test se diseñó y aplicó seis sesiones de aprendizaje utilizando del material lúdico con la finalidad de afirmar la identidad de los educandos menores de 5 años de la I. E. I. N°1625 , 2018.
- Los resultados del post test y pre test sometidos a análisis de comparación de promedios de la T de Student para muestra relacionada comprueban que el uso del material lúdico influyó positivamente en la afirmación de la identidad de los educandos menores de 5 años de la I. E. I. N° 1625, 2018, indicando que se acepta la  $H_1$  y se rechaza la  $H_0$ .

## **9.2. Recomendaciones**

- A la Directora de la I. E. I. N° 1625 , socializar los resultados de la investigación para inducir a las maestras a diagnosticar la identidad de educandos menores a su cargo y emprender la competencia afirmación de la identidad.
- A las maestras que laboran en la I. E. I. N°1625, aplicar sesiones de aprendizaje utilizando juegos didácticos para afirmar la identidad de los educandos menores a su cargo.
- A las maestras de educación inicial del ámbito de la UGEL utilizar material lúdico para emprender el desarrollo de la afirmación de la identidad de los niños y niñas que tienen a su cargo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Calero, M. (2000). La integración educativa en el aula regular, Editorial gibraldo, México.
- Camacho. L. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Cañeque, H. (s. f.). “Juego y Vida. La Conducta lúdica en el niño y el adulto”.  
Editorial "El Ateneo". Buenos Aires - Argentina.
- Carranza, N. (2014). Aplicación de los juegos motrices para desarrollar el proceso de socialización en los niños de 3 y 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 367 Mollebamba - Huambos, Chota. Universidad César Vallejo.
- Cervantes, D. (2014). La construcción de la identidad de género a través del juego en niños y niñas del segundo ciclo de preparatoria del Jardín de Niños Danlí. Universidad de Quito, Ecuador.
- Chateau. J. (1992). Psicología de los juegos infantiles. Editorial Esfinge. España.
- Claro, M., Cruzado, R. (2012). Programa “estimulando nuestras habilidades” y desarrollo psicomotor de los niños y niñas entre 2 y 3 años de la comunidad de Huayao – Taurija en el 2012. Universidad César Vallejo.
- Coopersmith, S. (1996). Estudios sobre la autoestima. Ed. Trillas. México.
- Cueto, C. (2007) “Los Juegos Educativos en Educación Primaria”. Prometeo, Buenos Aires.
- Desiree, S. (2012). Teoría psicosocial de Erik Erickson. Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- Fingermann, G. (1970). El juego y sus proyecciones sociales. El ateneo, Buenos Aires.
- García, A (1997). Estudio sobre la asertividad y las habilidades sociales en el alumnado de Educación Social. XXI, Revista de Educación, 12. ISSN: 1575 – 0345. Universidad de Huelva.
- Goleman, D. (1998). La práctica de la inteligencia emocional. Traducción del inglés de Fernando Mora y David González Raga Editorial Kairos. S.A. Numancia 117—121. 08029 Barcelona España Primera edición: Enero

- Llatas, F. (2015). Juegos motrices para desarrollar el proceso de socialización de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 385 Cumpampa - Tacabamba, Chota 2014. Universidad Cesar Vallejo.
- Meece, J. (2000). Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores, SEP, México, D. F.
- Ministerio de Educación (2015). Diseño Curricular nacional Modificado
- Muñoz, J. (2009). Importancia de la socialización en la educación actual. Revista Digital, Innovacion y experiencias. ISSN 1998 –DEAP.LEGAL:GR 2922/2007. [http://www.csicsif.es/andalucia/pdf/Numero\\_14](http://www.csicsif.es/andalucia/pdf/Numero_14)
- Newman, B (1991). Desarrollo del niño. Limusa. México. Olortegui, F. (1988). Psicología del Desarrollo. Universidad Nacional de San Marcos.
- Ostrovsky, G. (2006). Habilidades de la inteligencia emocional. Universidad del Zulia. Maracaibo, Venezuela.
- Peralta, M. (1998). El juego como recurso didáctico para mejorar la socialización.
- Peralta M. (1998). El juego como recurso didáctico para mejorar la socialización. Universidad de Tolosa, México.
- Piaget, J. (1976). La psicología de la inteligencia. Editorial Psique. Buenos Aires.
- Rideau, A. (1987). La Psicología Moderna. Tercera Edición. Bilbao España.
- Ried, B. (2002). Juegos y ejercicios para estimular la psicomotricidad. Editorial Onirio S.A.
- Rogers, C. (1994). Teoría de la personalidad. Editorial Esfinge, México. Russek, S. (2010). Psicología Clínica. Editorial Graó. Argentina.
- Samuels, H. (1977). Teoría de la autoestima. Editorial Portavoz — Grand Rapids, Michigan
- Schneider, S. (2004). Las inteligencias múltiples y el desarrollo personal. Colombia. Editorial Cadiak Internacional, S.A.
- Skypiel, E. (1990). Psicología. Editorial Planeta, impreso en URSS.
- Suarez, R. (2006). Actividades lúdico motivacionales para aprender el aprendizaje de lecto-escritura. Universidad Pedagógica Nacional. México.
- Wilber, S. (1995). El Proyecto Atman. Barcelona: Kairós.
- Zamudio, D. (2009). Metodología pedagógica para desarrollar las sesiones de aprendizaje. Editorial San Marcos, Lima.

## **ANEXOS**

## Apéndice 01

**Lista de cotejo para medir la competencia afirma su identidad de los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 1625, 2018.**

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UGEL :

1.2. AULA :

1.3. DOCENTE :

### II. OBJETIVO

**Identificar el nivel de identidad de los educandos menores de 5 años de la I. E. I. N° 1625, 2018**

N°	Dimension	Indicadores	1	2	3	4
1	Se valora así mismo	<input type="checkbox"/> Es colaborador y participa con alegría durante los juegos.				
2		<input type="checkbox"/> Se relaciona fácilmente a través de los juegos con los demás.				
3		<input type="checkbox"/> Juega en armonía con sus compañeros.				
4		<input type="checkbox"/> Participa activamente en la realización de los juegos.				
5		<input type="checkbox"/> Interactúa con sus compañeros amigablemente.				
6	Autorregula sus emociones y comportamiento	<input type="checkbox"/> Expresa las emociones que siente en las diferentes situaciones que vive.				
7		<input type="checkbox"/> Manifiesta la causa que origina alguna de sus emociones.				
8		<input type="checkbox"/> Acepta e incorpora normas básicas como límites que le brindan seguridad, mostrando mayor tolerancia en situaciones de frustración o postergación				
9		<input type="checkbox"/> Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción y actúa de acuerdo a las normas de convivencia establecidas en el salón.				
10		<input type="checkbox"/> Se expresa con espontaneidad y de manera coherente.				

**Legenda:** Identidad Baja (0 – 10)

Identidad Media (11 – 15)

Identidad Alta (16 – 20)

## ANEXO 01

### **PROGRAMA: USO DE MATERIAL LÚDICO PARA DESARROLLAR LA IDENTIDAD DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I. E. I. N°1625 , 2018**

#### **I. Diagnóstico**

El desarrollo del programa: uso de material lúdico, en el área de personal social, surge ante la necesidad de fortalecer el desarrollo de la competencia afirma su identidad, en las capacidades se valora así mismo y autorregula sus emociones y comportamiento en concordancia con los indicadores expuestos en los mapas de progresos, que inducen a la maestra (o) a desarrollar acciones como: actúa considerando el conocimiento de sí mismo, al manifestar sus características físicas básicas externas, sus emociones primarias, gustos, preferencias, habilidades particulares y logros alcanzados. Expresa con agrado y valora los esfuerzos alcanzados, propone ideas y busca superar dificultades que se le pueden presentar en sus actividades familiares y escolares, considerando límites y/o acuerdos, adecuando su comportamiento a diversas situaciones. Participa con seguridad y confianza de las actividades familiares y de su comunidad. Su desarrollo se realizó a partir de los resultados obtenidos en el pre test y se organiza en base del desarrollo de seis sesiones de aprendizaje, utilizando estrictamente el material lúdico.

#### **II. Fundamentación**

El desarrollo del programa tiene por finalidad de afirmar la identidad de los niños y niñas de 05 años de la I. E. I. N° , debido que presentan baja identidad según resultados obtenidos en el pre test, esta acción se refleja en su baja autoestima y desarrollo personal, por lo que a partir de los lineamientos de las rutas de aprendizaje expuestos por el Ministerio de Educación 2015, se procede a desarrollar un conjunto de 06 sesiones de aprendizaje, las mismas que en sus proceso pedagógicos utilizan el material lúdico para propiciar la integración, valorarse así mismo y controlar sus emociones y comportamientos durante el desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje.

#### **III. Objetivo**

Afirmar la identidad de los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N°1625 , 2018.

#### **IV. Cronograma**

EL desarrollo del programa se hizo mediante seis sesión de aprendizaje como a continuación se detalla.

N o	Nombre de la sesión	Fecha de ejecución
--------	---------------------	--------------------

0 1	MI JUGUETE FAVORITO	08 de setiembre
0 2	JUGAMOS CALABAZA, CALABAZA	15 de setiembre
0 2	NUESTROS NOMBRES	22 de setiembre
0 4	DESCUBRIENDO A MUCHOS ARTISTAS	29 de setiembre
0 5	JUGANDO CON MIS PADRES	06 de octubre
0 6	APRENDIENDO CANCIONES	13 de octubre

## V. Metodología

Se utiliza el trabajo en equipo como medio de agrupamiento por parejas o grupos mayores según circunstancia de los materiales lúdicos disponibles.

## VI. Recursos

Se utilizaron los siguientes recursos: papelotes, Hojas de rotafolio , lápices, papel, rotuladores, música clásica de fondo mientras los alumnos trabajan (opcional)

Material fungible: folios de colores, lápices, gomas, tijeras, pegamento, cartulinas, papel continuo, pintura de dedos, pinceles, témperas...

Libros y cuentos diversos.

Diario del alumno de elaboración propia.

## VII. Bibliografía

- Coyuca. (s. f.). Dinámicas para fomentar la autoestima. Comunidad parroquial de San Miguel Arcángel.  
<https://odresnuevos.files.wordpress.com/2008/05/dinamicasautoestima.p df>
- Cancillería de Cultura, Educación y Deporte. (s. f.). Autoestima.

Técnicas de grupo Las relaciones entre adolescentes y profesores.  
w.cult.gva.es/orientados.

<http://www.ceice.gva.es/orientados/profesorado/descargas/autoestima.pdf>

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01**  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: MI JUGUETE FAVORITO**  
**FECHA: 08 DE SETIEMBRE**

<b>MOMENTOS PEDAGÓGICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente da la bienvenida a los niños y sus padres.</li> <li>- Dejan sus juguetes en un espacio asignado del aula</li> <li>- Utilizan los materiales del aula: Dejan las cosas en su lugar, comentan lo realizado.</li> <li>- ¿Qué han traído? ¿Qué lindas cosas? ¿Quién me quiere mostrar su juguete?</li> </ul>	Sectores y material del aula
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos ubicamos en semicírculo</li> <li>- Invitamos a todos los niños a traer sus juguetes hasta el semicírculo, en forma ordenada sin lastimarse.</li> <li>- Pedimos que nos muestren su juguete y nos cuenten algo sobre el como: ¿Quién se lo regalo? ¿Cómo se llama? ¿Por qué lo prefiere entre tantos juguetes?</li> <li>- van describiendo a sus juguetes y comparando con alguno de sus amigos.</li> <li>- Se propone llevar y traer su juguete para que lo acompañe a clases durante unos días.</li> <li>- Dialogan sobre el proceso de transición que están atravesando y cuando mamá tenga que irse su juguete los seguirá acompañando, para que no extrañen.</li> <li>- Reciben una hoja y dibujan a su juguete utilizando el material libremente, escriben el nombre de su juguete según sus posibilidades.</li> <li>- Colocan sus dibujos en un mural "Nuestros juguetes favoritos"</li> </ul>	Diferentes juguetes de los niños y niñas  Sector de dramatizaciones  Hoja  Temperas  crayolas
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizamos un recuento de lo realizado.</li> <li>- manifiestan su agrado o desagrado y su participación.</li> <li>- Los invitamos a regresar al siguiente día, para presentarles más novedades.</li> <li>- Solicitamos fotos de los niños y de las mamis.</li> </ul>	diálogo

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02**  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS CALABAZA, CALABAZA**  
**FECHA: 15 DE SETIEMBRE**

<b>MOMENTOS PEDAGÓGICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente da la bienvenida a los niños y sus padres.</li> <li>- Utilizan los materiales del aula: Dejan las cosas en su lugar, comentan lo realizado.</li> <li>- Se propone salir a realizar un juego</li> </ul>	Sectores y material del aula
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En el patio observan los 5 lugares ya delimitados que representarán la casita de cada grupo.</li> <li>- Invita a los niños a sentarse en círculo para establecer las normas del juego.</li> <li>- Conocen que el juego se llama “Calabaza, calabaza, cada uno a su casa”</li> <li>- El juego consiste en que los niños y niñas, puedan realizar una ronda, el grupo se moverá al compás de la canción “Calabaza, calabaza cada uno a un su casa...” esta frase la deben de repetir en grupo como mínimo 3 veces, cuando los niños y niñas dejen de cantar, cada uno deberá de ir a la búsqueda de una casa, la idea es que nadie se quede sin ingresar a alguna casa, en valido que en una casa puedan entrar más de un niño.</li> <li>- El juego inicia nuevamente cuando los niños salen de la casa y vuelven a armar la ronda</li> <li>- para entonar la canción y esta vez puede estar permitido no esconderse en la misma casa que lo hicieron la primera vez.</li> <li>- Una vez que han terminado de realizar la actividad nos volvemos a sentar para conversar: ¿En qué lugar viven? ¿Cómo se sienten en su casa? ¿Cómo se sienten en su jardín?</li> <li>- Con varias preguntas motivamos a los niños para que expresen sus sentimientos, ideas y emociones.</li> <li>- Luego de escuchar las intervenciones de cada uno se propone un espacio para que dibujen lo que más nos gustó de esta actividad y también pueden dibujar lo que hemos conversado sobre el lugar y las personas con las que estamos en estos momentos.</li> <li>- Exponen sus trabajos en un mural.</li> </ul>	Patio  Tizas  Hula hula  Hoja  Temperas  crayolas

<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizamos un recuento de lo realizado.</li> <li>- manifiestan su agrado o desagrado y su participación.</li> <li>- Los invitamos a regresar al siguiente día, para presentarles más novedades.</li> <li>- Reiteramos el pedido de las fotos de los niños y de las mamis.</li> </ul>	dialogo
---------------	---	---------

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03**  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “NUESTROS NOMBRES”**  
**FECHA: 22 DE SETIEMBRE**

<b>MOMENTOS PEDAGÓGICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente da la bienvenida a los niños y sus padres.</li> <li>- Utilizan los materiales del aula: Dejan las cosas en su lugar, comentan lo realizado.</li> <li>- Se propone salir a realizar un juego</li> </ul>	Espacios y Materiales del aula
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegan el rey manda.</li> <li>- En diferentes espacios la docente coloca con tiza el nombre de los niños en tamaño grande, buscan y con ayuda los encuentran.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sobre los nombres colocan piezas de playgo, chapas y otro material del aula.</li> <li>- observan, comparan que nombre es el más largo, cual es más corto, etc.</li> <li>- La docente presenta una caja SORPRESA donde están las fotos de los niños.</li> <li>- Es grupos buscan sus fotos</li> <li>- Se entrega a cada niño una cartulina para que pegue su foto y la adorne libremente materiales que desean, como un pequeño cuadro.</li> <li>- Y una cartulina con dos espacios para que escriba su nombre</li> <li>- En la parte inferior de la cartulina la docente escribirá el nombre del niño. Pegan las fotos con sus nombres en un mural del aula.</li> <li>- al concluir el trabajo, los niños expresan sus ideas, sus emociones y sentimientos</li> </ul>	Fotos de los niños  Cola sintética  Cartulina  Plumones  Crayolas  Tempera  tijeras pinceles Papel de colores
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizamos un recuento de lo realizado.</li> <li>- manifiestan su agrado o desagrado y su participación.</li> <li>- Los invitamos a regresar al siguiente día, para presentarles más novedades.</li> </ul>	Dialogo.

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04**  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “DESCUBRIENDO A MUCHOS ARTISTAS”**  
**FECHA: 29 DE SETIEMBRE**

<b>MOMENTOS PEDAGÓGICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente da la bienvenida a los niños y sus padres.</li> <li>- Utilizan los materiales del aula: Dejan las cosas en su lugar, comentan lo realizado.</li> <li>- Dialogan: ¿les gusta pintar? ¿Qué materiales han utilizado? ¿Quiénes pintan los cuadros? ¿Cómo lo harán? ¿les gustaría ser artistas?</li> </ul>	Materiales y juegos del aula
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente en asamblea presenta su bolsa sorpresa.</li> <li>- ¿Qué creen que hay adentro?, después de la participación de los niños descubren el contenido: un panel con el dibujo de un arco iris sin pintar y las silueta de algunos niños debajo de ellos, también una nota para el aula, témperas, crayolas, pinceles, papel de colores, cola sintética, etc.</li> <li>- Escuchan los comentarios sobre el dibujo y se motiva a conocer que dice la nota</li> <li>- La docente brevemente narra una pequeña historia sobre el arco iris y los niños que buscaron refugio en por qué tenían miedo cuando sus papis los dejaron en el jardín.</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente anima a los niños a pintar y adornar el arco iris para el aula y así también aquellos niños que se sienten un poquito inseguros estarán felices con él.</li> <li>- Invito a cada uno de los niños a conocer y manipular el material.</li> <li>- Se realiza los acuerdos: Jugar sin manchar la ropa del compañero, usar los materiales en las hojas sin manchar la mesa, tener el cuidado posible al usar el material.</li> <li>- Eligen como pintaran su arco iris y quienes lo harán.</li> </ul>	Bolsa sorpresa Temperas Hojas de color con formas  Cola sintética  Papel sabana con el dibujos del arco iris  normas
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Al finalizar disfrutan de su obra de arte, escogen un lugar en el aula para colocarlo.</li> <li>- La docente estimula mencionando el nombre de los nuevos artistas.</li> <li>- Se coordina la visita de algunos padres para realizar juegos.</li> </ul>	Canción

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05**  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGANDO CON MIS PADRES**  
**FECHA: 06 DE OCTUBRE**

<b>MOMENTOS PEDAGÓGICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente da la bienvenida a los niños y sus padres.</li> <li>- Utilizan los materiales del aula: Dejan las cosas en su lugar, comentan lo realizado.</li> <li>- Dialogan: ¿Cuándo salean a pasear con sus padres también juegan? ¿Qué juegan? ¿Qué juegos habrán hecho sus padres cuando estaban pequeños?</li> <li>- Recibimos la vista de algunos padres para realizar juegos de antaño.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Establecemos nuestras normas.</li> </ul> </li> </ul>	Materiales, espacios y juegos del aula
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En el patio se presentan los invitados y nos cuentan que juegos realizaran con los niños.</li> <li>- Mencionan los juegos que realizaban cuando estaban pequeños, haciendo una breve descripción de ellos.</li> <li>- la docente anota en un papel sabana el nombre de los juegos.</li> <li>- Llevamos los implementos necesarios, ayudamos a los padres si lo necesitan, luego comienza otro juego con otro padre. A cada inicio de juego debemos dejar en claro las reglas que nos permitirá jugar en armonía y en donde todos sabrán cómo se juega, que vale y que no vale.</li> <li>- Disfrutan de la compañía de sus padres y del juego realizado.</li> <li>- En el aula recuerdan la visita a través de preguntas ¿Qué jugaban antes? Se ayudan con las anotaciones de la docente.</li> <li>- Dibujan libremente lo que más les gusto de la actividad.</li> </ul>	Patio  Soga  Carritos  Mundo  piedritas
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proponemos a los niños buscar en la casa objetos como sogas, pelotas, trompos, tizas, etc., para que los traigan al aula y con estos conformar una caja temática que construirá un nuevo sector llamado “los juegos que jugaban mis papás”.</li> <li>- Cerramos la actividad recordando la visita que tuvimos y las conclusiones a las que llegamos después de observar la tabla de conteo.</li> </ul>	Dialogo.

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06**  
**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: APRENDIENDO CANCIONES**  
**FECHA: 13 DE OCTUBRE**

<b>MOMENTOS PEDAGÓGICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente presenta la canción “La mane”</li> <li>- Observando las imágenes los niños presentan sus hipótesis sobre el contenido de la canción.</li> <li>- La docente presenta la melodía de la canción los niños escuchan y acompañan con palmadas o zapateo.</li> </ul> <p>Que lo baile, que lo baile, que lo baile, doña pepa y don Manuel.  La mane se irá poniendo, donde yo vaya diciendo,  donde yo vaya diciendo. la mane se va a poner.  Que lo baile, que lo baile, que lo baile todo el mundo,  con el perro de Facundo,  con la gata de la Inès.  Una mané, ¡una mané!  en la orejé, ¡en la orejé!  y la otra mané, ¡la otra mané!, en la otra orejé.</p>	Canción en papel sabana con gráficos
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogan sobre el contenido de la canción y las terminaciones finales.</li> <li>- Aprenden la canción en grupos grandes</li> <li>- la repiten en grupos pequeños y finalmente se solicita la participación voluntaria de algún niño o niña en forma individual, Estimulando su participación.</li> <li>- Acompañan a la canción con palmadas y posteriormente con pulso o algunos instrumentos como pandereta o toc toc.</li> <li>- Con su cuerpo realizan movimientos relacionados con la canción vivenciando equilibrio y diversidad de movimiento.</li> </ul>	Textos en papel sabana  grabadora  palitos pandereta
<b>CIERRE</b>	<p>Comentan sobre su participación en la actividad.  ¿Les gusto la actividad? ¿Todos aprendieron la canción?  Los invitamos a regresar al siguiente día, para presentarles más novedades</p>	Dialogo pizarra