

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



**Material lúdico afirma la identidad de niños de la Institución
Educativa N°1356, Uchiza, 2019**

**Trabajo de Investigación para obtener el Grado de bachiller
en Educación**

Autora

Carhuanira Avila, Lesly Magaly

Asesora (ORCID 0000-0001-7116-5185)

Varas Boza Lucy

Chimbote – Perú

2019

ÍNDICE

PALABRA CLAVE	iii
TÍTULO	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
INTRODUCCIÓN	1
METODOLOGÍA	10
RESULTADOS	12
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	16
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	18
AGRADECIMIENTO	20
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	21
ANEXOS	23

PALABRAS CLAVE

Tema	Afirmación de la identidad
-------------	-----------------------------------

Especialidad	Educación Inicial
---------------------	--------------------------

KEYWORDS

Tema	Affirmation of identity.
-------------	---------------------------------

Especialidad	Education Inittial
---------------------	---------------------------

LÌNEAS DE INVESTIGACIÓN

Línea de investigación	Teoría o métodos educativos.
-------------------------------	------------------------------

Área	Ciencias sociales
------	-------------------

Sub área	Ciencias de la educación
----------	--------------------------

Disciplina	Educación general
------------	-------------------

TÍTULO

**Material lúdico afirma la identidad de niños de la
Institución Educativa N°1356, Uchiza, 2019.**

**Playful material affirms the identity of children of the
Educational Institution N ° 1356, Uchiza, 2019**

RESUMEN

Este trabajo tuvo como propósito determinar de qué manera el material lúdico mejora la afirmación de la identidad de los niños de cuatro años. El trabajo que se realizó fue de tipo explicativo, el diseño fue pre experimental con pre test y post test, como población muestral conto con 20 niños de 04 años, la técnica a usar fue la observación y el instrumento fue lista de cotejo pre test de 20 ítems, al término de la investigación, se encontró un nivel de significancia de $0,028 < 0,05$; de esta manera se confirma la hipótesis de investigación, el uso del material lúdico afirma la identidad de los niños de 4 años de la I.E. N° 1356 “Fray Martín de Porres” Uchiza – San Martín 2019.

ABSTRACT

The purpose of this work was to determine the influence of playful material on the affirmation of the identity of four-year-olds. The work that was carried out was of an explanatory type, the design was pre experimental with pre test and post test, as a sample population counted with 20 children of 04 years, the technique to be used was observation and the instrument was a pre-test questionnaire of 20 items, at the end of the research, a significance level of $0.028 < 0.05$ was found; in this way the research hypothesis is confirmed, the use of playful material improved the affirmation of the identity of the 4-year-old children of the I.E. N° 1356 "Fray Martín de Porres" Uchiza – San Martín 2019.

INTRODUCCIÓN

Se investigó en muchos repositorios los antecedentes referidos a mi trabajo de investigación, entre ellos:

Montoya (2015). La lúdica como estrategia para construir las competencias ciudadanas. Desarrollada con el objetivo de contribuir el desarrollo de competencias ciudadanas en los niños (as) de 4 y 5 años del Centro Educativo Pimponio a través de estrategias lúdicas. Investigación desarrollada con él con la finalidad de obtener el título de Licenciada en Educación Pre Escolar, sustentada en la Facultad de Ciencias Sociales y Educación de la Corporación Universitaria Lasallista de Caldas – Antioquia, Colombia, concluyó: El logro del objetivo permitió reflexionar acerca del quehacer educativo y las situaciones que transcurren dentro del aula. Los niños y niñas aprendieron a aceptar al uno y otro tal como es, desechando la exclusión a ningún compañero de clase por su género, cultura, idioma. Los docentes han continuado con la propuesta pedagógica y han logrado resultados efectivos, tanto en la convivencia, la empatía y el compañerismo, donde existen una clara interacción con afectividad. Se logró que los niños y niñas se identifiquen, comprendan y valoren las diferencias y se reflejan en los procesos de socialización e interactúan activamente con los que le rodean.

Llatas (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. Presentado en la Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle. Investigación de tipo pre experimental desarrollado con el objetivo de determinar la influencia de los juegos motrices en el proceso de

socialización que llegó a las siguientes conclusiones: El trabajo realizado utilizando los juegos lúdicos demuestra que se mejoró significativamente el nivel de socialización de los niños y niñas del grupo de estudio realizado. En cuanto a sus dimensiones utilizadas, también se observa que hay un incremento en la comunicación, afectividad y la asertividad en los estudiantes en estudio.

Carranza (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. Tesis para optar sustentado con la finalidad de optar el grado de Magister en psicología educativa en la Escuela de Post Grado de la Universidad César Vallejo concluyeron: Investigación desarrollada con el objetivo de demostrar que la aplicación de juegos motrices permite desarrollar el proceso de socialización en los niños inmersos en la investigación. La aplicación de los juegos motrices influye significativamente en el proceso de socialización, porque el ser humano es un ser social, vive en sociedad y adquiere esas características a través de la socialización. Los niños y niñas logran entender que la empatía es necesario para la convivencia entre pares, y estos desempeños son reforzados a través de las prácticas continuas. Los niños y niñas adquieren habilidades comunicativas con sus compañeros conforme va desarrollando las competencias comunicativas a través de la socialización en las sesiones de aprendizaje.

Cervantes (2015). La construcción de la identidad de género a través del juego en niños y niñas de 5 años en el Jardín de Niños Danlí. Tesis desarrollada con el objetivo de describir las formas en que se manifiesta la construcción de la identidad de género a través del juego, sustentada con el propósito de optar el título de Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga, concluye: La identidad es una categoría compleja, que la persona al sentir la necesidad de aceptación, y si es aceptado, mejoras sus niveles de socialización entre niños y niñas, porque usa como pautas de identificación personal. La socialización da inicio desde el mismo momento que nace la persona, adquiere una serie de características y experiencias que asignan la sociedad a cada sexo, y de la misma manera cada uno establece desde la temprana edad las normas de comportamiento para cada sexo. Los

niños y niñas a través del juego esquematizan situaciones de la vida cotidiana, es innato y no necesita enseñar; el rol del docente es reforzar lo que el niño o niña ya posee en formas innatas. Los niños y niñas al interrelacionarse utilizan la comunicación como una forma efectiva de socialización y se insertan en la sociedad familiar y escolar con efectividad continuamente conforme van creciendo

Camacho (2015), en su tesis: el juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años, trabajo de tipo cuantitativo con diseño pre experimental desarrollado con 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima, llegando a la siguiente conclusión: El cooperativo brinda a los niños y niñas las habilidades sociales, destrezas y organización, mejorando los niveles de participación entre sus pares.

De la misma manera los juegos cooperativos promovidos desde las aulas permiten mejorar las habilidades sociales entre sus compañeros mejorando el clima adecuado en el aula de manera positiva y afectiva.

Mostacero (2015) Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía de los niños de los Programas No Escolarizados De Educación Inicial de la Red Educativa “Once de Abril”, del Distrito San Miguel – Cajamarca. tuvo como propósito determinar cómo influye la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía de los niños de los Programas No Escolarizados de Educación Inicial, El diseño de la investigación seleccionado por la aplicación y verificación de la hipótesis corresponde al tipo cuasi experimental denominado: diseño de dos grupos no equivalente con pre test y post test, trabajándose con una población de 50 niños y una muestra de 41 niños. Con el fin de recolectar datos se utilizaron las técnicas de evaluación educativa. En el pre test aplicado al grupo experimental se obtuvo una media aritmética de 13 puntos y en el grupo control de 12 puntos. En el post test el grupo experimental obtuvo 16 puntos y en el grupo control 14 puntos, determinándose una influencia favorable de la aplicación de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la autonomía del niño de los Programas No Escolarizados.

Se trabajó el marco teórico tomando en cuenta:

El material lúdico

Gustalagname (2016) El juego tiene una estrecha relación con el material lúdico que se define como un conjunto de actividades estructuradas para realizar en un ejercicio donde se ponen en juego la motricidad, la inteligencia y aspectos sociales, de la misma manera se hace visible la creatividad.

Según este estudioso el juego permite utilizar y desarrollar la inteligencia, la experiencia y motricidad, también ayuda a desarrollar el equilibrio, rapidez en la respuesta.

Según Ried (2015) “Los juegos de movimiento son ejercicios físicos que realizan en forma armónica y desarrollan la capacidad para perfeccionar un ejercicio motriz. El juego permite desarrollar la inteligencia en los niños y niñas, porque crean estructuras mentales durante el desarrollo, el pensamiento; por ello el juego influye en la afirmación de su personalidad y su socialización.

Guastalegnanne (2016), sostiene que los juegos despiertan la creatividad, los niños olvidan sus problemas emocionales de su casa o escuela y crean una nueva realidad en el presente y ejecutan una comunicación real, además ayudan al crecimiento y desarrollan las capacidades intelectuales y motrices.

Según Spencer (2015) en su teoría “Excedente de energía” en el juego se utiliza el excedente de energía que los niños almacenan todos los días, es por ello que las actividades lúdicas son inherentes en la niñez por exceso de energía, motivo por el cual los niños en la escuela deben jugar en forma paralela a sus actividades de aprendizaje académicos.

Lázarus (2015) en su “Teoría de relajación” establece que las personas buscan relajarse en el juego para salir de esas actividades cotidianas y cansadas, para relajarse y evitar el estrés, de la misma manera los niños y niñas necesitan dedicarse a las actividades lúdicas, de tal manera que los juegos no solamente son para los de la edad infantil sino también para la vida adulta y hasta la vejez. Todas las personas necesitan participar del juego para equilibrar los trabajos tediosos y cansados y buscar relajación en grupos o en forma individual.

Según Piaget (1966) en la vida infantil se desarrolla diferentes formas de juego, busca lograr la asimilación, la acomodación, para ello se debe realizar diferentes actividades individuales y grupales que se observa a lo largo de la vida infantil; de la misma forma en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje los alumnos en forma natural deben crear diversos tipos de juegos, con actividades creativas y sociales buscando la interacción.

Según este mismo autor, el juego es un instrumento que ayudan a madurar emocional y psicológicamente durante la infancia, crean objetos mutados o ignorados, es decir el objeto adquiere otro valor que no es real, sino que va a significar otra cosa como la escoba se convierte en caballo; en otro caso él mismo se convierte en papá o en mamá o en médico, estas acciones ayudan a madurar y pasar a la otra etapa del desarrollo.

Clasificación del material lúdico

Según López (2014) que cita al Dr. Ovidio Decroly, los materiales lúdicos se clasifican de esta manera:

- a. Juegos sensoriales. - trabajan en el mundo visual del niño donde conocen las formas, colores, direcciones, también entran en acción los juegos auditivos, gustativos con diferentes materiales.
- b. Juegos motores que estimulan el desarrollo muscular especialmente los brazos, manos, piernas y músculos.
- c. Juegos de cantidad que permiten desarrollar el pensamiento matemático utilizando como ejemplo los juegos de lotería, tarjetas enumeradas, etc.
- d. Juegos de lectura donde el niño y niña conocen la escritura de las palabras donde grafican distintos objetos, dibujos, sus nombres.

Según Skupiel (2014) clasifica los juegos de otra manera más compleja:

- a. Juegos constructivos donde los niños y niñas construyen según su creatividad utilizando materiales concretos dando forma, doblando, marcando, utilizando cubos, arena, barro, y otros materiales manipulables.

b. Juegos de argumento que sirve especialmente para formar la personalidad del niño o niña, donde interpreta los distintos fenómenos de la vida, dando pie a la libre expresión y creatividad dibujando, pintando o dramatizando.

c. Juegos de aire libre. - son juegos de desarrollo intelectual donde realizan los gestos, los movimientos, desarrollando el aspecto emocional como la gallinita ciega, el caza ladrón, el ratón valiente, el perro cazador, etc., para ello utilizan diversas estrategias y cantos.

d. Juegos didácticos. - en estos tipos de juegos se utilizan las reglas y juegos que se estructuran con fines educativos para desarrollar sus habilidades de rapidez, de diferenciación, de montaje, de creatividad, en especial al armar rompecabezas, juegos de memoria.

Etapas del juego

Chateau (2015) clasifica estos juegos de la siguiente manera:

a. Juegos de la etapa pre escolar

“No hay juegos sin infancia, ni infancia sin juegos, el juego en la infancia se halla unido”

El juego hace que el niño o niña viva la vida, lleva a una buena educación; por ello los primeros juegos son funcionales porque no se utilizan los materiales sino que son movimientos espontáneos que el niño realiza en compañía de su maestra, para ello utiliza la cabeza, los pies, las manos que a poco dan progresos a la exploración y manipulación.

Posteriormente aparecen el juego ficticio donde imitan a lo que ocurren en su entorno como animales, personas. El niño al alcanzar los tres años de edad asume el papel de espectador que actor, luego pasa a realizar juegos de actor y del trabajo.

b. Juego en la etapa escolar

El niño en la etapa escolar al igual que en la pre escolar necesita del juego para sumar más experiencias que la vida le ofrece tanto física y mental para sacar provecho en su educación y la sociedad. En esta etapa aún ya realizan juegos

abstractos y se agrupan de acuerdo a sus intereses personales creado por los mismos niños.

c. El juego formador integral.

Es el juego de trabajo en grupos entre pares con la finalidad de formar mentes brillantes y creativos, también para formar la conciencia social, donde el niño se hace a cargo del mundo que le rodea como un médico al lado de un paciente, al cuidado de un animal frente a un cazador, etc. En estos juegos los niños enfrentan produciendo dolor, placer, entusiasmo, interés y desarrolla la disciplina que requiere.

Características del material lúdico

Según Cueto (2017) los materiales lúdicos tienen las siguientes características:

1. Promover una actividad que no tienen la característica de ser mandado por ello debe ser libre, dispuesto a la creatividad del niño y su interés.
2. Debe desviarse por donde no quiere ir, ello depende de la creatividad del niño.
3. Permite crear un mundo de fantasía de sus actores.
4. Promover una actividad desinteresada, y hacer para que el quien juega esté satisfecho con lo que hace o lo que practica.
5. Permita expresar el ritmo y la armonía, desarrollar cualidades más necesarias para ser una persona que ha venido formado desde la niñez en alegría y entusiasmo.

El valor educativo del material lúdico

Según Rideau (2017) permite reponer del desgaste físico de los niños donde se recrea creando los mundos de su interés, para ello se mueve, corre, se agita. Permite también que al jugar pueda afinar su destreza motriz, adquirir sus automatismos motrices que le va permitir adquirir ciertos automatismos motores, en este campo se utilizan los juegos de construcción.

Didáctica en el uso de los materiales lúdicos

Al utilizar los materiales lúdicos con los niños de la educación inicial, los docentes deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Mucha paciencia para conllevar en los niños al juego de su interés, mucho cuidado en las acciones que pueden realizar en sus movimientos.
- Celebrar las acciones que realiza el niño como los hechos graciosos.
- La maestra debe ser parte del grupo, debe ser un niño o niña más, si solo mira no es atractivo pierde el entusiasmo.
- Si los niños ya han perdido el interés ya no se debe seguir jugando.
- Los errores que cometen los niños deben ser ignorados por la maestra o se debe reforzar las acciones positivas.
- La maestra debe hacer recordar los detalles de los juegos instruyendo, recordando y enfatizando en lo que debe actuar.
- En el juego de competencia se debe anunciar los resultados felicitando a todos enfatizando que otros van a ganar en la próxima, porque todos son campeones.
- Mantener el interés durante el desarrollo del juego.
- Explicar el juego a todos para que sea claro y ejecuten sin problemas, la maestra debe jugar conjuntamente con sus alumnos.
- La maestra debe ser muy paciente, jamás debe ridiculizar al niño.

Materiales para el juego motor

Los niños juegan con materiales presentes, inician explorando, cuando resulta interesante lo repiten varias veces hasta cansarse, donde van conociendo el objeto como aprende a abrir el cajón y cerrarla. Jugar con el cajón al niño le

resulta muy interesante y satisfactorio, y de esta manera conoce el mundo que lo rodea.

Materiales lúdicos para el juego simbólico

El niño somete a su antojo algo que lo llama la atención, al hacer esta acción está logrando dominar el mundo que lo rodea y está creando su campo de acción y de dominio sometiendo a su creatividad e interés. Muchos de los materiales que pueden utilizar pueden ser individuales, y se realiza en presencia de otros niños, hace énfasis en su propia ficción, utilizan la imitación a las personas, asume roles de que quiere realizar.

Para juegos con reglas

Consiste en que el niño debe aprender a jugar donde las reglas están establecidas, es necesario conocer el carácter del niño para esta que a partir de los siete años realizan juegos puramente sociales, para ello utilizan las canicas, asumen rol de policías, de ladrones, al escondite que necesariamente debe participar por lo menos un niño o niña más.

Para juegos de construcción

Para ello se utilizan los cubos, los bloques de madera para hacer torres. El niño pre escolar construye con facilidad casas, edificios, castillos; pero a medida que va creciendo se va ir convirtiendo en la realidad. Estos tipos de juegos ayudan a desarrollar la creatividad, la inteligencia y su identidad con el mundo real. Son juegos de toda edad, desde los primeros años de vida hasta la vida adulta se puede desarrollar este tipo de juegos con materiales diversos.

Los principales fines del juego

a. Permite el desarrollo físico

El individuo al realizar actividades diversas como caminar, correr, flexionar su cuerpo, extender sus brazos, al peinarse, etc., contribuye al desarrollo de su cuerpo y ayuda en la función del corazón. Los juegos

necesitan de coordinación de la actividad corporal; donde las actividades físicas activan el funcionamiento del cerebro.

b. Permite el desarrollo mental

Según Cueto (2017) la niñez es la etapa de la vida que es propicio para el desarrollo mental notable del individuo y está estrechamente relacionado con el juego. El niño juega porque le es placentero, responde a la necesidad de su desenvolvimiento integral. Le permite a perfeccionar sus sentidos como el tacto, el olfato, etc., además adquiere el mayor dominio de su cuerpo, le permite desarrollar la reflexión por sí mismo y por los demás; le permite también concentrarse, ser observador, desarrolla el poder de análisis, síntesis, abstracción, etc.

c. Permite la formación del carácter

Según Cueto (2017) los juegos forman personas porque se someten a las reglas de conducta cuando realizan acciones hacia sus rivales, donde aprende a reconocer sus errores y conocer las fortalezas de los demás o viceversa; cuando exceden en sus acciones pueden pedir disculpas o levantar al caído rival, de esta manera van formando su carácter personal.

d. Permite el cumplimiento de los sentimientos sociales

Según Cueto (2017) explica que los niños y niñas que viven en las zonas alejadas y que no han tenido la oportunidad de socializarse y realizar juegos infantiles pasan en la vida adulta un obstáculo social, ya que no tuvieron juguetes, por ello que se encuentran aislados, por otro lado, no tienen amigos cercanos para realizar la socialización. En este contexto los juegos tienen la particularidad de cultivar valores sociales, cooperan en el cumplimiento de los objetivos personales y sociales. Los juegos por otro lado permiten el cultivo de la solidaridad entre pares porque no son actividades solidarias sino sociales y comunicativas, he allí la importancia en la escuela, que es un lugar de socialización eminentemente.

El rol del docente en la aplicación de los materiales lúdicos

Según el Diseño Curricular Nacional (2009) “separar el juego de la educación equivaldría a privarla de uno de sus instrumentos más eficaces, para ello el educador debe asegurar que las actividades de niño o niña sea una de las fuentes principales de sus aprendizajes y desarrollo”

En este caso, el educador está obligado a aprovechar las bondades de los materiales lúdicos para formar al niño e impulsar el aprendizaje a partir está experimentando, explorando, aprendiendo y descubriendo.

Desarrollar el juego a partir de los materiales lúdicos, actividades diarias en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, facilitar el desarrollo personal de los niños y niñas, conectarse al máximo sus necesidades, intereses y movimientos; en este caso se debe respetar el ritmo de sus aprendizajes; la tarea del docente es motivar proyectos de aprendizajes relacionado a los juegos teniendo en cuenta la naturaleza infantil que los juegos son propicios para el buen aprendizaje.

Metodología pedagógica para materiales lúdicos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje

a. Presentación

El o la docente presenta los materiales lúdicos para el juego, explica los pasos a seguir para desarrollarlo. Esta parte sea en un contexto de diálogo con la finalidad de escuchar las opiniones de todos los presenten y puedan también presentar sus sugerencias y opiniones.

b. Organización

En esta parte los niños se organizan en torno al material de juego, para ello se distribuyen en función a las necesidades, cada niño puede elegir su rol que va desarrollar, también pueden escoger sus pares para que asuman.

c. Desarrollo

En esta parte se capta el interés de todos los niños y niñas, pues constituyen la base de juego y se debe mantener en todo momento.

Cuando se da cuenta que el interés se cae se debe suspender, cuidando de no caer en todo exceso cuando se pierde el interés.

Afirmación de la identidad

Según Cuevas (2013) la identidad del niño o niña se logra a partir de las interacciones entre pares donde se hace la valoración ya sea en forma positiva o negativa, desde esta experiencia vivida el niño se carga afectiva y emocionalmente para continuar hacia el bien o para corregirse o para reafirmar su identidad.

La identidad

Según Altarejos y Rodríguez (2014) tener el concepto de sí mismo, ella es el reflejo del yo personal, de los éxitos o fracasos, de la empatía que se vive con la sociedad que lo circunda; además, permite identificar sus dificultades, sus valores, sus logros; a través de ella se acepta su yo, a los que le rodean; de la misma manera le permite alcanzar sus metas y sus perspectivas de vida, de la misma forma le permite desarrollar sus valores, virtudes y actitudes.

Considerar la identidad de una persona favorece su propia identidad, que sirve para interpretar la realidad externa e interna de su ser, considerando sus experiencias; que va influir en su rendimiento académico, va condicionar sus expectativas y lo va a motivar, de la misma manera va contribuir en la mejora de su estado de ánimo y de su salud alcanzando un equilibrio psíquico.

Importancia de la identidad

Altarejos y Rodríguez (2014) Tanto el auto-concepto como la autoestima juegan un rol fundamental en la vida de las personas, cuando son positivos alcanzan el bienestar completo en su vida personal y profesional.

Por lo que se concluye que la identidad es la clave del éxito o del fracaso según sea el caso, así se puede comprender a los demás y es un requisito de la vida plena.

La autoestima es el concepto que se tiene de uno mismo, es decir consiste en suma de confianzas con respecto a sí mismo. Cuando esta está bien posicionada podrá enfrentar con éxito los desafíos que se le presenta en la vida, de la misma manera podrá comprender a los demás, respetar su derecho a ser feliz o apoyar cuando lo requiere su congénere si aún no alcanza el bienestar total. La persona con buena autoestima es apta, capaz para resolver sus problemas personales y de los demás.

Formación de la identidad

Según Wilber (2015) La identidad del niño o niña depende directamente del entorno donde se desarrolla como persona ya sean padres, madres, hermanos y hermanas en forma directa durante los primeros años de su vida para poder afirmar su identidad plena.

Tanto el yo como la autoestima es un desarrollo constante que se desarrolla paulatinamente durante toda la vida en forma gradual empezando en la infancia, la juventud y la vida adulta, es decir pasando por diversas etapas en forma progresiva y cada vez más con cierta complejidad. Cada etapa aporta sentimientos, razonamientos y las formas de vida sobre el yo personal. El resultado final es un sentimiento que se manifiesta tanto en considerarse muy válido y sentirse incapaz.

En el desarrollo de la identidad de una persona es necesario considerar en todos los niveles de su vida la confianza en sí mismo, actuar con seguridad frente a terceros, mostrar flexibilidad, valorando a los demás y aceptando tal como son en todos los aspectos, creencias, prácticas, valores, etc. Sabrá comunicarse con claridad y en forma directa, ser empático con todos, saber conectarse con todos sus congéneres sin considerar su situación diversa, de la misma manera asume compromisos, es optimista en todas sus actividades.

Según Russek (2016) La identidad del niño empieza a desarrollarse desde su nacimiento, incluso desde el vientre materno, va directamente conjugado con el trato de los seres que le rodean, el cariño, el respeto que recibe día y día.

La autoestima en una persona va formando como resultado de las experiencias y mensajes que va recibiendo dentro de la familia y la escuela; donde te hacen sentir valioso e importante, hace que el ser humano afirma su identidad, por eso se requiere de padres educadores, así como los docentes.

La autoestima es muy útil en el individuo para que pueda enfrentar diversos retos complejos en su vida con seguridad y confianza. Por ello, la autoestima inicia con el conocimiento de uno mismo. Si una persona se conoce a sí mismo, es más probable que acepte a los demás como son, quererlos sin condiciones, y darle el sentido a la vida. Eso no significa que no se va tener desgastes, fatiga, frustración, pero también saben sobreponerse a las dificultades, maduran con experiencia y alcanzan una satisfacción personal.

Características de la identidad

La identidad tiene varias características que pueden ser estables en el tiempo en forma relativa, porque pueden variar de acuerdo a las circunstancias, aunque esta variación no es fácil porque es el resultado de una experiencia que pueden cambiar la autoestima en conjugación con otras experiencias.

Según Coopersmith (2016) la autoestima puede variar de acuerdo al sexo, la edad y otras condiciones dadas como el sufrimiento y la adversidad, porque está estrechamente relacionado a factores externos e internos del ser donde se desenvuelve.

Según Barroso (2018) el desarrollo de la identidad de un individuo se caracteriza por su grado de cultivo de la vida interior, cuánto reflexiona

sobre su ser y sus impulsos positivos o negativos, cuánto valora sus decisiones y sus desaciertos, cuán decidido esté sobre su rol en la sociedad. Si logra superar sus limitaciones acrecienta su identidad, alcanza a valorarse a sí mismo y a los demás; posee el sentido del humor; conoce y es consciente de sus fortalezas y limitaciones; además posee conciencia ecológica, posee sentido ético, sabe establecer límites y reglas para su vida, asume sus errores y sabe manejar sus sentimientos.

Afirmación de la identidad

Altarejos y Rodríguez (2014) afirma que la identidad se encuentra entre dos identidades que busca la universalidad, de donde se puede concluir que:

- la identidad no es construida por el individuo sino recibida desde su contexto familiar y social, ya viene dado en sociedad, entonces no está fundamentado solamente en la autonomía del individuo sino en el contexto circundante; por lo que la identidad se crea en el individuo según posiciones e intencionalidades de la sociedad.
- Esta identidad no debe considerarse como algo estático e irrevocable, sino como un punto de inicio. No consiste en cerrarse en su propia identidad sino abrirse a partir del origen hacia el futuro abriéndose el camino.
- . La identidad es originaria, dentro de ella hay una identidad personal al momento de nacer como ser único, y esta es un punto de partida para construir la identidad familiar, cultural, nacional. Que por el hecho de haber nacido en una sociedad concreta y haber crecido ya es determinado por esa sociedad, sin embargo, se construye en interacción con otras sociedades o grupos de personas iniciando desde la familia hasta alcanzar la identidad nacional o continental.

Componentes de la identidad

Según Calero (2000) la identidad tiene tres componentes bien definidos: lo cognitivo, afectivo y conductual, estas tres están estrechamente relacionados.

La parte cognitiva tiene que ver con las ideas, opiniones, creencias, las percepciones y formas de procesar la información que adquiere; mientras que el componente afectivo, indica el nivel de sentimiento que acompaña, puede ser favorable o desfavorable, agradable o desagradable, positivo o negativo, indica que cómo ve la persona a las situaciones que se dan en la vida diaria. Es también sentirse a gusto o disgusto consigo mismo.

Por otro lado, el componente conductual, es la tensión o intención o decisión de actuar, de llevar un comportamiento consecuente y coherente. Es el manejo del propio yo en busca de reconocimientos por parte de los demás. Es la autoafirmación dirigida hacia el propio yo en relación a los demás.

Estos conocimientos permitirán conocer al individuo en el desarrollo de este trabajo de investigación para demostrar el propósito de esta investigación.

Teoría sociocultural de Vigotsky (1987)

Según esta teoría, el niño puede crear su zona de desarrollo próximo durante las actividades de juego en constante interacción con sus pares, para ello hace uso de los recursos disponibles en el ambiente.

Realizar parodias en el rol del mayor al realizar sus juegos, el niño desarrolla sus habilidades más allá de su propio desarrollo, al representar la función social exige supeditar su comportamiento habitual en otro comportamiento que requiere de mayor desarrollo como es el caso que va representar a un policía, carpintero, padre o madre.

La ficción es uno de los componentes esenciales en el juego según esta teoría, donde va desarrollar papeles y roles, donde aprende a respetar a

otros y manejar sus impulsos y deseos en función a los roles que va desarrollar.

El aprendizaje es una actividad intelectual que permite transferir principios que se ha descubierto al solucionar diversas tareas, por eso se considera como un proceso evolutivo que ocurren en el consciente y subconsciente de un individuo que supone ser de naturaleza social, de esta manera los niños incluyen a las personas de su alrededor porque es un ser eminentemente social, lo que le faculta aprender en interacción directa con sus pares.

Es por ello que el autor sostiene que la zona de desarrollo próximo está determinada por el aspecto social, porque el ser humano aprende con la ayuda de los demás, en interacción social, y esta interacción posibilita aprendizajes en la zona de desarrollo próximo.

De la misma manera Vigotsky sostiene que la investigación y la dimensión social son las actividades en la educación, que estructura el aprendizaje y sus componentes de la siguiente manera:

- La inteligencia práctica que viene a ser la capacidad de hacer destrezas manuales utilizando los movimientos motores; esta capacidad es propia de todos los individuos desde la temprana edad.
- La inteligencia reflexiva es la capacidad de realizar generalizaciones y representaciones mentales.

La inteligencia se desarrolla a través de un proceso cultural y social como resultado de la educación, por ello Vigotsky establece dos niveles principales del proceso de aprendizaje donde incluye también el desarrollo afectivo que tiene el siguiente punto de partida:

- Zona de desarrollo real

Se refiere a las actividades de aprendizaje o cognitivas que el individuo puede realizar solo sin la intervención de una tercera persona como

mediador externo. Significa que el aprendizaje se ha dado completamente y es de manejo del estudiante, es decir, ha logrado la competencia adecuada para esa materia.

➤ Zona de desarrollo próximo

Está referido a la etapa de aprendizaje donde las funciones de aprendizaje están en el proceso de maduración, donde el estudiante es capaz de aprender con la ayuda de un tercero o mediador si se le presta apoyo.

➤ Zona de desarrollo potencial

Tiene que ver con la potencialidad que puede alcanzar el niño con el apoyo de otra persona como el tutor, es decir, es lo que es capaz de aprender, pero cuando recibe apoyo o alguien que le guíe.

El conocimiento de esta teoría permitirá en la investigación que se va a realizar para conocer la verdadera situación del niño o niña que va aprender en interacción con sus compañeros y a la vez con el apoyo de su maestro o tutor donde podrán crear un ambiente propicio y agradable para adquirir nuevos conocimientos mediante contacto directo con sus compañeros dentro del juego, de esta manera socializar a todos los niños de acuerdo al problema identificado y los objetivos propuestos, de la misma manera que el niño supere sus temores que lleva consigo.

Teoría de Piaget

Para este autor constructivista, el juego es una forma de asimilación que se inicia en la infancia y continua a través del pensamiento operacional concreto. El niño a través del juego adapta hechos de su realidad a esquemas que ya posee. Al experimentar cosas nuevas juega con ellos para encontrar los distintos caminos cómo las situaciones nuevas se asemejan a las ya conocidas.

Según Newman y Newman (1992) En los niños, la importancia del juego va decreciendo en forma paulatina conforme va adquiriendo las capacidades intelectuales que le van a permitir a entender la realidad de manera más exacta.

Estas investigaciones van permitir utilizar en el trabajo que se va realizar con los niños en los juegos lúdicos para que logren afianzar su capacidad cognitiva, porque serán los principales actores en este trabajo con el uso del juego.

Teoría de Maslow

Según Maslow (1994) hay muchas necesidades que aparecen en el individuo y se organizan en forma estructurada de manera piramidal, donde las necesidades prioritarias se encuentran en la parte más baja y en la parte superior las de menor prioridad, y está en base a la constitución genética del individuo.

Por ello, estas necesidades según Maslow se estructuran como se mencionan a continuación:

a. Necesidades fisiológicas

Estas necesidades están estrechamente relacionadas con la supervivencia siendo la primera prioridad del individuo, dentro de esta necesidad está el de mantener el cuerpo en su estado normal llamado la necesidad de homeóstasis; se incluye la alimentación, saciar la sed, de mantener la temperatura normal de cuerpo, también el sexo, la maternidad, la defensa propia o de supervivencia.

b. Necesidades de seguridad

Con esta necesidad el ser humano busca orden y seguridad para su supervivencia y su protección; el miedo es una forma de protección, así como el temor de perder el control de su vida y el miedo a lo desconocido.

c. Necesidades sociales

Además, ya de las necesidades descritas, ahora surge una nueva necesidad, la necesidad social, es decir, el ser humano necesita de una compañía de otro ser humano porque el hombre es un ser eminentemente social. Dentro de estas necesidades se tiene la de comunicación con otras personas, la amistad, de dar y recibir afecto, la de vivir en comunidad en armonía y satisfacción individual y grupal, de vivir en comunidad o de pertenecer a un grupo y sentirse aceptado dentro de ella.

d. Necesidades de reconocimiento y autoestima

Es llamado también la necesidad del ego, es decir, sentir la necesidad de ser apreciado y aceptado dentro de grupo, tener prestigio, de la misma manera buscar destacar dentro del grupo a la que pertenece y a la de otros con la finalidad de satisfacer el ego. En este tipo de necesidad se incluyen la autoevaluación y el respeto por sí mismo y de los demás.

e. Necesidades de auto superación

Es la necesidad conocida también como la de autorrealización o auto actualización, siendo una necesidad ideal para cada individuo, donde busca su autoconcepto. Trascender requiere de esta necesidad, desarrollar su propia realización, que consiste maximizar su talento al máximo nivel de logro.

Por tanto, consideramos que es una de las teorías más fundamentales que sustentan nuestro trabajo de investigación; puesto que abarca la integridad de la persona.

Teoría de la personalidad de Rogers

Según Rogers (1994) el hecho de amarse y darse un valor en la vida es fundamental en las personas, caso contrario surgen problemas de autoestima y se sienten sin valor e indignos y no se sienten amados, eso

trae problemas sociales en el futuro porque es proclive caer a la delincuencia. Por el mismo hecho de serlo el ser humano es digno de respeto y de poseer una buena autoestima, sin embargo, por diversas circunstancias no se logra sino se queda aislado del hecho de amarse, entonces el ser humano se ve envuelto en una serie de problemas que dificulta interrelacionarse y crear problemas con sus congéneres.

El mismo autor destaca que el ser humano es complejo en cuanto a su estructura emocional, por ello está llamado a ser sano en sus emociones y sentimientos por ello describe las siguientes cualidades:

a. Apertura a la experiencia

En este caso el hombre no actúa a la defensiva, sino que de la propia experiencia y de sus propios sentimientos extrae una lección de vida para su propio crecimiento. De la misma manera desarrolla la capacidad de aceptar su realidad incluyendo sus propios sentimientos.

b. Vivencia existencial

Esta experiencia consiste en que el hombre debe vivir aquí y ahora, manteniendo el contacto con la realidad, no está en el pasado ni en el futuro sino ahora; el pasado ya se fue y el futuro es incierto y no se sabe lo que puede pasar. Esto hace que se viva el presente en todo momento sin andares del futuro ni recuerdos insanos del pasado.

c. Libertad experiencial

Para Roger el libre albedrío era irrelevante para las personas. Sin embargo, según las nuevas tendencias sociológicas no es aceptable ni se comparte, eso no significa que somos libres para hacer lo que se nos ocurra en gana; más bien nos sentimos libres cuando se nos ofrece y brindan las oportunidades.

d. La creatividad

El ser libre y responsable va actuar de acuerdo a esa convicción y hará que se participe en el mundo circundante de acuerdo a sus gustos y necesidades, para ello utilizará la creatividad en las artes o las ciencias dando énfasis en la preocupación social y el amor paternal; realizando el mejor trabajo posible.

Teoría de Erik Erickson, teoría psicosocial

Desiree (2012) concluye que la personalidad de un individuo está directamente relacionada con la sociedad, por lo que pasa por ocho etapas para desarrollar el yo, aunque este desarrollo es en toda la vida; y considera las siguientes etapas:

A. El niño ve el mundo en relación a su madre, su seguridad está involucrado en lo que ella considera a ella, por lo que ve el mundo como un lugar seguro como lo que ella considera a su madre.

B. El niño adquiere la autonomía dentro de 12 a 18 meses de edad, en esta etapa el niño adquiere equilibrio e independencia, también autosuficiencia sobre la duda o la vergüenza que puede sentir. También el niño en esta edad es muy prejuicioso, de esta manera controla su mundo. Aprenden a tomar decisiones y se imaginan cómo resolver casos de juego.

C. El niño no se deja abrumar por la duda, ante actividades que desarrolla intenta superarlos cuando se equivoca, de esta manera logra o intenta conseguir sus metas, dándose cuenta si está permitido o no. Corresponde a los niños de 3 a 6 años de edad.

D. Los niños y niñas a partir de los 6 años de edad, sienten la inferioridad porque van aprendiendo habilidades de cultura o van experimentando la inferioridad. He allí el acompañamiento del mayor para desarrollar mejor su autoestima, cuando se sienta inferioridad. Esta etapa se caracteriza porque el niño compara sus habilidades y sus trabajos con los de los demás, compañeros, amigos, pares de trabajo.

E. Esta siguiente etapa corresponde a la etapa de la pubertad, es la etapa del inicio de la adolescencia donde desarrolla su yo personal en forma más completa y coherente considerando su rol que desempeña en la sociedad en que vive.

F. La siguiente etapa es el desarrollo de la intimidad como contraposición del aislamiento que corresponde desde los 20 años a 40, es decir la vida adulta. Es la etapa de compromisos, noviazgo, matrimonio. Si el individuo no ha logrado sus propósitos hasta esta etapa se aíslan por sentirse vergüenza o no realizado.

G. La siguiente etapa es la generatividad en contra del estancamiento, que corresponde desde 40 a 65 años de edad, donde se vuelven consejeros por su experiencia o pueden caer en el empobrecimiento general por falta de experiencia o porque no han alcanzado el grado cultural adecuado.

H. La final corresponde desde los 65 años en adelante donde debe primar la integridad del yo frente a la desesperación. Pueden ser productivos aún o entran en desesperación por sentirse aislado.

La inteligencia emocional de Daniel Goleman

Según Goleman (2004) La inteligencia emocional según Daniel Goleman está basado en el autocontrol, la perseverancia, la automotivación y el entusiasmo. Esta capacidad está referida al control de sus propias emociones al momento de actuar, y también está referido al desarrollo del pensamiento y la adquisición de conocimientos.

La persona puede aún más culto posible, que haya atesorado muchas carreras y títulos, pero si no ha alcanzado a manejar sus propias emociones no podrá alcanzar la felicidad y la dicha de la vida, porque será propenso de la depresión, la ansiedad y la pérdida de la dicha de vivir.

Arguelles (2006) cita a Goleman donde manifiesta que una persona con alta inteligencia emocional es capaz de motivarse y persistir frente a las decepciones que pueden presentar en la vida y es cotidiano. Esto va

acompañado del control del impulso, con sentido del humor y evita que cualquier otro impulso negativo des controle sus emociones.

Si el individuo ha logrado el manejo y control de las emociones tienen conciencia de sí mismo, está motivado siempre y no permite que los aspectos negativos que se les presente minen su bienestar; el autocontrol es constante a pesar de las serias dificultades y aspectos negativos o conflictos que se le presenta; además maneja la empatía y la capacidad de relación.

Se justifica el trabajo así:

En el tiempo de la realización de las prácticas profesionales se observa que los niños y niñas que estudian en esta Institución Educativa no se integran ni se socializan con facilidad; se nota que hay apatía, no hay acercamiento entre ellos, en algunos casos se relacionan con temor, pero generalmente se aíslan.

Se conocen que los estudiantes que se ha investigado proceden de caseríos y pueblos pequeños que viven separados por distancias enormes, motivo por el cual no tienen el espacio y acercamiento necesario como para socializarse adecuadamente como en juegos, paseos o práctica de algún deporte.

En estas circunstancias, se ha ideado cómo integrar y afirmar la identidad de los niños y niñas utilizando los materiales lúdicos preparados por la docente practicante, donde los niños tengan un encuentro consigo mismo y con los demás con la finalidad de afirmar su identidad personal y aprenda a integrarse entre sus compañeros.

Como beneficio social este trabajo permitió la socialización adecuada en los niños y niñas, al integrarse para el uso del material lúdico, afirmando su identidad como persona valiosa y creativa.

Como aporte científico los resultados servirán para continuar y perfeccionar las investigaciones posteriores de los profesionales en la

educación especialmente en el nivel inicial, ya que queda demostrado que los materiales lúdicos permiten afirmar la identidad en los niños de 4 años de edad.

Así mismo se plantea la realidad problemática y el problema de la siguiente manera:

Desarrollar y buscar los aprendizajes de los niños y niñas en un ambiente donde hay escasa identidad persona y social, es perder el tiempo porque no se va lograr los aprendizajes esperados; motivo por el cual, el primer trabajo de los docentes deben ser, identificar la identidad personal y social a través del diagnóstico situacional, con la finalidad de considerar en sus programaciones actividades relacionados a la afirmación de la identidad; que el niño sepa quién es él, cuáles son sus potencialidades y fortalezas, qué le falta y cómo debe lograrlo, sepa amarse, y amar a los demás; ser empático para empezar una cultura de paz y solidaridad en medio del mundo donde existe mucha agresión.

Es importante que en el nivel de educación inicial se inicie desarrollando esta competencia de identidad; es por ello que se ha formulado la siguiente interrogante para dar respuesta en la investigación:

¿De qué manera el material lúdico afirma la identidad de los niños de cuatro años en la I.E. N° 1356 “Fray Martin de Porres” de Uchiza, San Martín 2019?

Se conceptualizo y operacionalizó las variables así:

Definición conceptual de material lúdico (variable independiente)

Gustalagname (2016) Define al material lúdico como un conjunto de actividades estructuradas para realizar en un ejercicio donde se ponen en juego la motricidad, la inteligencia y aspectos sociales, de la misma manera se hace visible la creatividad.

Definición operacional de material lúdico

Se trabajó con una propuesta, la cual contaba 10 sesiones, para evaluar la afirmación de la identidad antes y después de la aplicación del programa.

Definición conceptual de la afirmación de identidad (variable dependiente)

Es un proceso interno donde el individuo se valora y se acepta en forma incondicional tal como es, dando señal de madurez personal; que conlleva a estar seguro de sus actos y responsabilidades, implicar aceptarse y reconocerse a sí mismo y a los demás actuando con empatía y sana convivencia.

Definición operacional de la afirmación de la identidad

Para la evaluación de esta variable se trabajó con una Lista de Cotejo, con dos dimensiones: la primera dimensión de identidad personal con 01 indicadores y 10 ítems, la segunda dimensión de identidad social con 01 indicadores y también con 10 ítems, con una escala de valoración de alto: de 46 a 60 puntos, regular de 31 a 45 puntos y bajo de 3 a 30 puntos.

Se operacionalizaron las variables de la siguiente manera:

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	Items
VI: Material Lúdico	Material lúdico de motricidad	- Manipula materiales físicos con orden y satisfacción. - Manipula con cuidado los materiales cuidando su estructura. Utiliza los materiales de acuerdo a las normas de uso.	
	Material lúdico inteligencia	- Arma y desarma los materiales aumentando su velocidad. Crea formas de realizar los armados de los materiales lúdicos de la manera más rápida	
VD: Afirmación de la identidad	Identidad Personal	- Hace conocer su identidad, hace saber lo que le gusta y no le gusta, haciendo conocer sus expresiones de alegría o disgusto.	1-10
	Identidad Social	- Estableces relaciones con sus compañeros, asumiendo compromisos y respetando su individualidad.	11-20

Como hipótesis se planteó

El uso del material lúdico afirmó la identidad de los niños de 4 años de la I.E. N° 1356 “Fray Martín de Porres” Uchiza – San Martín 2019.

Objetivo general

Determinar en qué medida el uso del material lúdico afirma la identidad de los niños de 4 años de la I. E. I. N° 1356 “Fray Martín de Porres” Uchiza-San Martín, 2019

Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de afirmación de la Identidad de los niños de 4 años de la I. E. I. N° 1356 “Fray Martín de Porres” Uchiza-San Martín, 2018, antes de la aplicación del material lúdico.
- Identificar el nivel de afirmación de la Identidad de los niños de 4 años de la I. E. I. N° 1356 “Fray Martín de Porres” Uchiza-San Martín, 2018, después de la aplicación del material lúdico.
- Comparar el nivel de afirmación de identidad de los niños de 4 años de la I. E. I. N° 1356 “Fray Martín de Porres” Uchiza-San Martín, 2018, antes y después de la aplicación del material lúdico.

METODOLOGÍA

En este rubro se presentó el tipo de investigación, el diseño de la investigación, la población muestra, la técnica y el instrumento como sigue a continuación:

Para el presente trabajo se ha escogido la investigación explicativa según Hernández, Fernández y Baptista (2014), está dirigido a explicar la causa de los eventos ya sea físicos o sociales, trata de explicar por qué ocurren estos fenómenos, en qué condiciones y por qué dos o más variables están relacionados.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), trabajando con un solo grupo que se ha administrado tanto el pre test y post test en investigación pre-experimental obedece al siguiente diseño:

GE O₁ X O₂

Dónde:

G_E : Grupo experimental

O₁ : Prueba (pre test).

O₂ : Prueba (post-test)

X : Uso de materiales lúdicos

La población muestral estuvo conformada por 20 niños de 04 años de la I.E N° 1356 “Fray Martin de Porres2 - Uchiza

Grado	Sección	N° de alumnos		
		Hombres	Mujeres	Total
04 años	Única	09	11	20

Fuente: Nomina de matrícula de la I.E. N° 1356 "Fray Martín de Porres" Uchiza-San Martín 2019

En este trabajo se ha utilizado la observación sistemática como técnica, porque se ha compilado la información de acuerdo a la observación realizada en la aplicación del material lúdico para afirmar la identidad.

Como instrumento se trabajó con la Lista de cotejo, la cual nos permitió obtener información sobre la aplicación adecuada del material lúdico en el desarrollo de la identidad personal, con dos dimensiones: la primera dimensión de identidad personal con 01 indicador y 10 ítems, la segunda dimensión de identidad social con 01 indicadores y también con 10 ítems, con una escala de valoración de alto: de 46 a 60 puntos, regular de 31 a 45 puntos y bajo de 3 a 30 puntos; así mismo fue validado por juicios de expertos, como figuran a continuación y conto con una

fiabilidad de Alfa de Cronbach de ,992; el instrumento fue validado por la Mg. Lucy Varas Boza.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,992	20

Para el procesamiento y análisis de la información se trabajó con los métodos de enjuiciamiento y análisis estadístico tenemos a la estadística descriptiva, como las tablas de frecuencia absoluta y porcentual, con las medidas de tendencia central como la media aritmética, desviación estándar y el coeficiente de variabilidad y para la contratación de la hipótesis se empleará la estadística inferencial como la prueba T de Student. El software estadístico que permitirá el procesamiento de información tendremos al software SPSS versión 23.

RESULTADOS

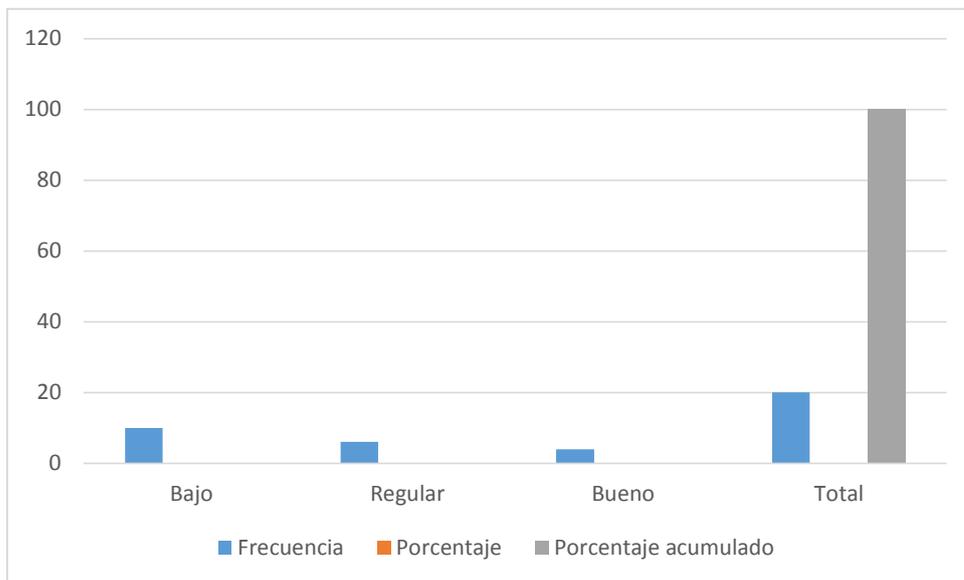
A continuación, presento los resultados obtenidos de mi trabajo de investigación.

Tabla 1

*Nivel de afirmación de la identidad de los niños de 04 años de la I.E N° 1356
 “Fray Martin de Porres” – Uchiza antes del uso del material lúdico*

Nivel de afirmación de la identidad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	10	50,0	50,0
Regular	06	30,0	30,0
Bueno	04	20,0	20,0
Total	20	100,0	100,0

Fuente: Lista de cotejo para medir la afirmación de la identidad de niños de 4 años de la I.E N° 1356



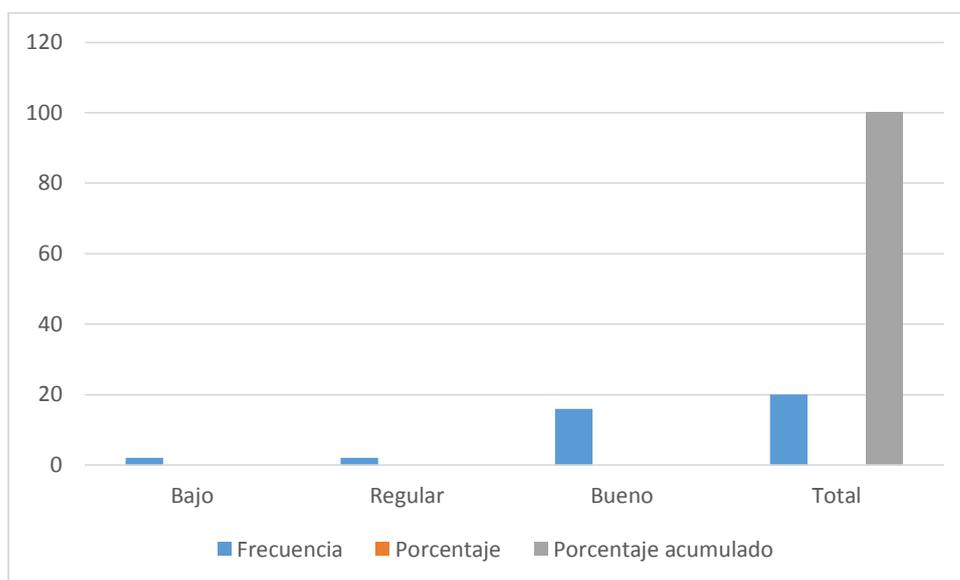
En la tabla y figura 1, se identificó el nivel de afirmación de la identidad de los niños de 04 años de la I.E. N° 1356, antes de la aplicación del material lúdico; encontrándose que un 50% se ubicaron en un nivel bajo, un 30% en regular y un 20% en bueno. Se concluye que el 50% de los niños se ubican en un nivel bajo en cuanto a la afirmación de la identidad de los niños de 04 años de la I.E. N° 1356.

Tabla 2

Nivel de afirmación de la identidad de los niños de 04 años de la I.E N° 1356 “Fray Martin de Porres” – Uchiza después del uso del material lúdico

Nivel de afirmación de la identidad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	02	10,0	10,0
Regular	02	10,0	10,0
Bueno	16	80,0	80,0
Total	20	100,0	100,0

Fuente: Lista de cotejo para medir la afirmación de la identidad de niños de 4 años de la I.E N° 1356



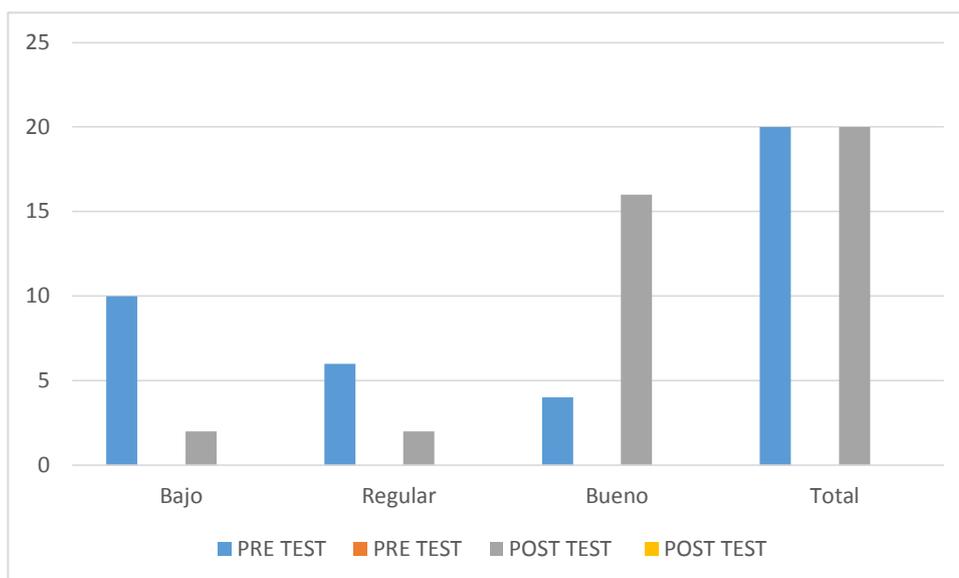
En la tabla y figura 2, se identificó el nivel de afirmación de la identidad de los niños de 04 años de la I.E. N° 1356 después de la aplicación del material lúdico, se encontró que el 80% se ubica en un nivel alto, mientras que el 10% se ubica en regular y un 10% también bajo, por lo tanto, se concluye que luego de la aplicación del material lúdico el nivel de afirmación de la identidad se encuentra en un nivel alto con un 80%.

Tabla 3

Comparación del nivel de afirmación de la identidad antes y después de la aplicación del material lúdico de los niños de 04 años de la I.E. N° 1356.

<i>Nivel de afirmación de la identidad</i>	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	50,0	02	10,0
Regular	06	30,0	02	10,0
Bueno	04	20,0	16	80,0
Total	20	100,0	20	100,0

Fuente: Lista de cotejo para medir la afirmación de la identidad de niños de 4 años de la I.E N° 1356



De acuerdo a la figura y tabla 3 se presentan los resultados del cuadro comparativo del pre y pos test en cuanto a la afirmación de la identidad de los niños de 04 años de la I.E. N° 1356. De esta comparación encontramos que mientras en el pre test la afirmación de la identidad se encontraba en un nivel bajo con un 50%, en el pos test este conto con un 10%, es decir bajo en un 40%, el nivel regular se ubicaba en un 30% y luego en el pos test conto también con el 10%, es decir bajo en un 20%, y en cuanto al nivel alto, en un inicio se contó con un 20%, en el pos test contó con un 80%, es decir subió en un 60%. Al término de la comparación se concluye que la aplicación del material lúdico afirma la identidad de los niños de 04 años de la I.E. N° 1356 “Fray Martin de Porres” – Uchiza”.

Prueba de hipótesis

Tabla 4

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas						t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv.	Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Nivel de afirmación de la identidad después de la aplicación del material lúdico	,400	,754	,169	,047	,753	2,373	19	,028	
Nivel de afirmación de la identidad antes de la aplicación del material ludico.									

Fuente: Tabla 1 y 2

En la tabla 4 se dan a conocer los resultados de prueba de hipótesis al comparar los resultados del pre test y post test; del cual se halla en un 95% de confianza y 5% de error una diferencia de media de 0,4 con desviación estándar de 0,754. Asimismo, se percibe un nivel de significancia de $0,028 < 0,05$; de esta manera confirmándose la hipótesis de investigación

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo a la hipótesis y objetivo general, se determina que el uso del material lúdico afirma la identidad de los niños de 04 años de la I.E. N° 1356 “Fray Martin de Porres” – Uchiza, y ello se demuestra que a un 95% de confianza y 5% de error existe una diferencia significativa de $0,028 < 0,05$; por lo tanto, el uso de material lúdico mejora la afirmación de la identidad de los niños de 04 años de la I.E. N° 1356 “Fray Martin de Porres” – Uchiza”.

Así mismo según el primer objetivo específico, en el pre test, antes de la aplicación del material lúdico; se encontró que un 50% se ubicaron en un nivel bajo, un 30% en regular y un 20% en bueno. Se concluye que el 50% de los niños se ubican en un nivel bajo en cuanto a la afirmación de la identidad de los niños de 04 años de la I.E. N° 1356.

También según el segundo objetivo específico, en el pos test, después de la aplicación del material lúdico, se encontró que el 80% se ubica en un nivel alto, mientras que el 10% se ubica en regular y un 10% también bajo, por lo tanto, se concluye que luego de la aplicación del material lúdico el nivel de afirmación de la identidad se encuentra en un nivel alto con un 80%.

Luego según el tercer objetivo específico, se presentan los resultados del cuadro comparativo del pre y pos test en cuanto a la afirmación de la identidad de los niños de 04 años de la I.E. N° 1356. De esta comparación encontramos que mientras en el pre test la afirmación de la identidad se encontraba en un nivel bajo con un 50%, en el pos test este conto con un 10%, es decir bajo en un 40%, el nivel regular se ubicaba en un 30% y luego en el pos test conto también con el 10%, es decir bajo en un 20%, y en cuanto al nivel alto, en un inicio se contó con un 20%, en el pos test contó con un 80%, es decir subió en un 60%. Al término de la comparación se concluye que la aplicación del material lúdico afirma la identidad de los niños de 04 años de la I.E. N° 1356 “Fray Martin de Porres” – Uchiza”.

De acuerdo a los repositorios presentados, referentes a mi trabajo de investigación puedo comprobar que:

Cervantes (2015). La construcción de la identidad de género a través del juego en niños y niñas de 5 años en el Jardín de Niños Danlí. Tesis desarrollada con el objetivo de describir las formas en que se manifiesta la construcción de la identidad de género a través del juego, sustentada con el propósito de optar el título de Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga, concluye: La identidad es una categoría compleja, que la persona al sentir la necesidad de aceptación, y si es aceptado, mejora sus niveles de socialización entre niños y niñas, porque usa como pautas de identificación personal. La socialización da inicio desde el mismo momento que nace la persona, adquiere una serie de características y experiencias que asignan la sociedad a cada sexo, y de la misma manera cada uno establece desde la temprana edad las normas de comportamiento para cada sexo. Los niños y niñas a través del juego esquematizan situaciones de la vida cotidiana, es innato y no necesita enseñar; el rol del docente es reforzar lo que el niño o niña ya posee en formas innatas. Los niños y niñas al interrelacionarse utilizan la comunicación como una forma efectiva de socialización y se insertan en la sociedad familiar y escolar con efectividad continuamente conforme va creciendo

Así mismo Mostacero (2015) Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía de los niños de los Programas No Escolarizados De Educación Inicial de la Red Educativa “Once de Abril”, del Distrito San Miguel – Cajamarca. tuvo como propósito determinar cómo influye la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía de los niños de los Programas No Escolarizados de Educación Inicial, El diseño de la investigación seleccionado por la aplicación y verificación de la hipótesis corresponde al tipo cuasi experimental denominado: diseño de dos grupos no equivalente con pre test y post test, trabajándose con una población de 50 niños y una muestra de 41 niños. Con el fin de recolectar datos se utilizaron las técnicas de evaluación educativa. En el pre test aplicado al grupo experimental se obtuvo una media aritmética de 13 puntos y en el grupo control de 12 puntos. En el post test el grupo experimental obtuvo 16 puntos y en el grupo control 14 puntos, determinándose una influencia favorable de la aplicación de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la autonomía del niño de los Programas No Escolarizados.

Los trabajos realizados por Llatas en 2015, demuestran que los juegos motrices desarrollan el proceso de socialización en los niños de 4 años, que fue un trabajo tipo pre experimental que se desarrolló con la finalidad de determinar la influencia de juegos motrices en el proceso de socialización; sus conclusiones demuestran que sí mejoró el nivel de socialización.

Otro trabajo similar, fue realizado por Carranza 2014 donde el objetivo fue determinar que los juegos motrices desarrollan el proceso de socialización de los niños de 4 años, que realmente al aplicar los juegos motrices se encontró que realmente los juegos motrices influyen significativamente en el proceso de socialización. Entre sus dimensiones como la convivencia y la comunicación, se descubrió que los juegos motrices alcanzan niveles superiores de convivencia y comunicación.

CONCLUSIONES

1. Se determina que el uso de material lúdico afirma la identidad de los niños de 04 años de la I.E. N°1356 “Fray Martin de Porres”, con un 95% de confianza y 5% de error existe una diferencia significativa de $0,028 < 0,05$.
2. Se identificó que el nivel de afirmación de la Identidad de los niños de 4 años de la I. E. I. N° 1356 antes de la aplicación del material lúdico, fue bajo con un 50%.
3. Se identificó que el nivel de afirmación de la Identidad de los niños de 4 años de la I. E. I. N° 1356 después de la aplicación del material lúdico, fue alto con un 80%.
4. Al realizar la comparación encontramos que mientras en el pre test la afirmación de la identidad se encontraba en el nivel bajo con un 50%, en el pos test conto con un 10%, y en cuanto al nivel alto, en un inicio se contó con un 20%, en el pos test conto con un 80%.

RECOMENDACIONES

1. Que los docentes del nivel de educación inicial utilicen los materiales lúdicos para afirmar la identidad personal y social de los niños y niñas.
2. Que en todas las Instituciones Educativas del nivel inicial se promueva el uso del material lúdico para afirmar la identidad personal y social de los niños.
3. También se recomienda a los padres de familia, participar activamente en la elaboración del material lúdico con el asesoramiento de las maestras para el logro de la afirmación de la identidad en los niños y niñas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Altarejos (2014). *Identidad, coexistencia y familia*. . Navarra-España: ESE.
- Ander (2006). *Fundamentacion de teoria de las inteligencias múltiples*. Mexico: Alfaomega Grupo Editor.
- Arguelles (2006). *La inteligencia emocional de Daniel Goleman*. La Habana.: Academia.
- Barroso (2018). *Concepto de socializacion y la antinomia individual y social*. Argentina.: Sociedad.
- Calero (2000). *La integración Educativa en el aula regular*. Mexico: Gibraldo.
- Camacho (2015). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales*. Lima: San Marcos.
- Cañeque (2014). *Juego y vida. La conducta lúdica en el niño y el adulto*. Buenos Aires.: El Ateneo.
- Cervantes (2015). *La construcción de la identidad de género a través del juego en los niños y niñas*. Quito: Ecuador.
- Chateau (2015). *Psicología de los juegos infantiles*. España: Esfinge.
- Coopersmith. (2016.). *Estudios sobre la autoestima*. . México: Trillas.
- Cueto (2017). *Los juegos educativos en educación primaria*. Buenos Aires: Prometeo.
- Cuevas (2013). *La infancia en el juego*. Madrid.: Kairos.
- Desiree (2017). *Teoría psicosocial de Erick Erickson*. . Buenos Aires: Universitaria.a.
- Fingerman (2014.). *El juego y sus proyecciones sociales*. Buenos Aires.: El Ateneo.
- García (1997). *Estudios sobre la actividad y las habilidades sociales en el alumno de educacion social XXI*. Revista de Educación., 98.
- Gardener (1988). *Teoria de inteligencias múltiples*. Pensilvania-Estados Unidos.: Spasa Galpe.

- Goleman (1998). *La práctica de la inteligencia emocional*. Traducción del inglés de Fernando Mora y David Gonzales. Barcelona. I Edición.: Kairos-Numancia.
- Guastalegnanne (2016.). *Los juegos desiertan la creatividad*. . Mexico: Trillas.
- Hernández, Fernández y Baptista (2014) *Metodología de la investigación*.
- H. (2014). *Juego y vida. La conducta lúdica en el niño y el adulto*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Lazarus (2014). *La teoría de la relajación*. La Chota.: César Vallejo.
- Llatas (2015). *Juegos motrices para desarrollar el proceso de socialización de los niños y niñas*. Tacabamba: César Vallejo.
- López (2014). *Los juegos en la socialización infantil*. Madrid.: Kairos.
- Meece (2000). *Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores*. México: Trillas.
- MINEDU (2009). *Diseño Curricular Nacional*. Lima: Minedu.
- Montoya (2015). *La lúdica como estrategia para construir las competencias ciudadanas*. La revista digital: innovación y experiencias., 89.
- Mostacero (2015) *Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía de los niños de los Programas No Escolarizados De Educación Inicial de la Red Educativa “Once de Abril”, del Distrito San Miguel – Cajamarca*.
- Muñoz (22 de Noviembre. de 2009). *Importancia de la socialización en la educación actual*.
- Newman (1991). *Desarrollo del niño*. Limusa-Mexico: Trillas.
- Ostrovsky (2006). *Habilidades de la inteligencia emocional*. Caracas.: Universida de Zulia.
- Peralta (1998.). *El juego como recurso didáctico para mejorar la socialización*. Mexico.: Universidad de Tolosa.
- Piaget (1976). *La psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Psique.
- Rideau (2017). *La Psicología Moderna*. España.: Bilbao.
- Ried (2015). *Juegos y ejercicios para estimular la psicomotricidad*. España.: Oniro.
- Rogers (1994). *Teoría de la personalidad*. Mexico.: Esfinge.

- Russek (2010). *Psicología Clínica*. Bueno Aires.: Graó.
- Samuels (1997). *Teoría de la autoestima*. Michigan.: Portavoz.
- Schneider (2004). *La inteligencia múltipe y el desarrollo personal*. Cali-Colombia.: Cadiek.
- Skypiel (2014). *Psicología humana*. España.: Planeta.
- Spencer (2015.). *La teoría del excedente de energía*. Mexico.: Trillas.
- Suarez (2014). *Actividades lúdicas motivacionales para el aprendizaje de lecto-escritura*. México: Universidad Pedagógica.
- Taurija (2015). *Trabajo de tipo cuantitativo con diseño pre-experimental*. Lima: César Vallejo.
- Vasquez (2014). *Aplicación de los juegos lúdicos motrices para desarrollar el proceso de socialización en los niños de 3 y 4 años*. Lima: San Marcos.
- Vigotsky (1979.). *La teoria sociocultura*. Barcelona.: Kairos.
- Wilber (2015). *El proyecto Atman*. Barcelona.: Kairos.
- Zamudio (2017). *Metodología pedagógica para desarrollar las sesiones de aprendizaje*. Lima: San Marcos.

Apéndice y anexos

LISTA DE COTEJO

Lista de cotejo para medir la afirmación de la identidad de niños y niñas de 4 años de la I.E N^o 1356 “Fray Martín de Porres” – Uchiza – San Martín 2018

N ^o	INDICADORES / ITEMS	VALORACION		
	DIMENSION: Afirma su identidad personal			
1	Dice su nombre con seguridad al presentarse.			
2	Se presenta con todos sus completos al presentarse.			
3	Disfruta de los juegos cuando lo realiza.			
4	Tiene cuidado con la manipulación de sus juguetes			
5	Acepta las reglas de juego con facilidad.			
6	Es expresivo al realizar los juegos.			
7	Toma decisiones cuando le corresponde durante el juego.			
8	Se emociona como resultado de sus logros durante el juego.			
9	Se siente optimista al realizar el juego			
10	Manifiesta seguridad en las actividades que realiza.			
	DIMENSIÓN: Afirma su identidad social			
11	Llama por sus nombres a sus compañeros.			
12	Manifiesta amistad a sus compañeros.			
13	Comparte su alegría con sus compañeros.			
14	Comparte sus juguetes a sus compañeros.			
15	Apoya a sus compañeros cuando lo requiere.			
16	Pide disculpas a sus compañeros cuando lo requiere.			
17	No discrimina a ningunos a sus compañeros.			
18	Interactúa demostrando amistad a sus compañeros.			
19	Respeto las reglas de juego al jugar con sus compañeros.			
20	Valora las actividades que realizan sus compañeros.			

Valoración:

Alto : 3
 Regular: 2
 Bajo : 1

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,992	20

Base de datos

N°	Dimension: Identidad Personal											Dimension: Identidad Social										PT	
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	Ptje	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20		Ptje
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	40
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	20
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	40
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	20
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	37
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	29
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	20
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	40
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	20
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	40
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	20
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	40
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	20
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	57



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL
INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)

DATOS GENERALES:

1. TÍTULO DEL PROYECTO DE:

Material lúdico afirma la identidad de niños de la Institución Educativa N°1356, Uchiza, 2019.

2. INVESTIGADOR:

Carhuanira Avila, Lesly Magaly

3. OBJETIVO GENERAL:

Determinar en qué medida el uso del material lúdico afirma la identidad de los niños de 4 años de la I. E. I. N° 1356 “Fray Martin de Porres” Uchiza-San Martin, 2019.

4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:

La población muestral estuvo conformada por 20 niños de 04 años de la I.E N° 1356 “Fray Martin de Porres” – Uchiza.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Lista de Cotejo para conocer la afirmación de la identidad.

**II. DATOS DEL INFORMANTE
(EXPERTO)**

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:

Mg. Lucy Joanet Varas Boza

2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:

Maestro en Educación

3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA:

Universidad San Pedro

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	Indicadores de Evaluación								OBSERVACION	
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores			
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Identidad Personal	Identidad Personal	Hace conocer su identidad, hace saber lo que le gusta y no le gusta, haciendo conocer sus expresiones de alegría o disgusto.	Dice su nombre con seguridad al presentarse.	X		X		X		X			
			Se presenta con todos sus completos al presentarse.	X		X		X		X			
			Disfruta de los juegos cuando lo realiza.	X		X		X		X			
			Tiene cuidado con la manipulación de sus juguetes	X		X		X		X			
			Acepta las reglas de juego con facilidad.	X		X		X		X			
			Es expresivo al realizar los juegos.	X		X		X		X			
			Toma decisiones cuando le corresponde durante el juego.	X		X		X		X			
			Se emociona como resultado de sus logros durante el juego.	X		X		X		X			
			Se siente optimista al realizar el juego	X		X		X		X			
			Manifiesta seguridad en las actividades que realiza.	X		X		X		X			
	Identidad Social	Estableces relaciones con sus compañeros, asumiendo compromisos y respetando su individualidad.	Llama por sus nombres a sus compañeros.	X		X		X		X			
			Manifiesta amistad a sus compañeros.	X		X		X		X			
			Comparte su alegría con sus compañeros.	X		X		X		X			
Comparte sus juguetes a sus compañeros.			X		X		X		X				

			Apoya a sus compañeros cuando lo requiere.	X		X		X		X		
			Pide disculpas a sus compañeros cuando lo requiere.	X		X		X		X		
			No discrimina a ningunos a sus compañeros.	X		X		X		X		
			Interactúa demostrando amistad a sus compañeros.	X		X		X		X		
			Respeto las reglas de juego al jugar con sus compañeros.	X		X		X		X		
			Valora las actividades que realizan sus compañeros.	X		X		X		X		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Es adecuado al trabajo de investigación.

Lugar y fecha:

Uchiza, 30 de abril de 2019



DNI N° 32773567

MATRIZ DE CONSISTENCIA LOGICA

TITULO: Material lúdico para afirmar la identidad en niños de 4 años I. E. N° 1356
Uchiza, 2018

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS
<p>¿De qué manera el material lúdico influye en la afirmación de su identidad personal en los niños de cuatro años en la I.E. N° 1356 “Fray Martin de Porres” de Uchiza, San Martín 2019?</p>	<p>O.G</p> <p>Determinar en qué medida el uso del material lúdico permite la afirmación de la Identidad de los niños de 4 años de la I. E. I. N° 1356 “Fray Martin de Porres” Uchiza-San Martín, 2019</p> <p>O.E.</p> <p>1. Determinar que el uso del material lúdico afirma la identidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 1356 “Fray Martin de Porres” Uchiza – San Martín 2019..</p> <p>2. Determinar el nivel de Identidad personal de los niños de 4 años de la I. E. I. N° 1356 “Fray Martin de Porres” Uchiza-San Martín, 2019., después de la aplicación del material lúdico.</p>	<p>HG</p> <p>Existe relación directa entre el uso del material lúdico y la afirmación de la identidad personal de los niños de 4 años de la I. E. I. N° 1356 “Fray Martin de Porres” Uchiza-San Martín, 2019.</p> <p>H.O.</p> <p>No existe relación directa entre el uso del material lúdico y la afirmación de la identidad personal de los niños de 4 años de la I. E. I. N° 1356 “Fray Martin de Porres” Uchiza-San Martín, 2019.</p>

	<p>3. Comparar el nivel de Identidad de los niños de 4 años de la I. E. I. N° 1356 “Fray Martin de Porres” Uchiza-San Martin, 2019, antes y después de la aplicación del pre tés y post tés del grupo experimental.</p>	
--	---	--

ANEXO 02

PROGRAMA: USO DE MATERIAL LÚDICO PARA DESARROLLAR LA IDENTIDAD DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I. E. I. N° 1356 “FRAY MARTIN DE PORRES” UCHIZA-SAN MARTIN, 2018

I. Diagnóstico

Utilizar el material lúdico en el área de personal social con los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1356 “Fray Martín de Porres” de la ciudad de Uchiza surge al observar la necesidad de fortalecer la identidad personal y social de los estudiantes que tienen serias necesidades de socializarse, respetar reglas, adquirir seguridad, disfrutar de lo que hace, aceptar al resto de sus compañeros con empatía, desarrollar gustos por lo que hace, preferencias, y alcanzar la interrelación entre sus compañeros para una buena convivencia.

El niño debe participar con seguridad y relacionarse con sus compañeros de la manera más empática posible, para ello se utilizar evaluaciones de pre test y post test después de la realización de trabajos en sesiones para fortalecer las competencias de convivencia en el desarrollo de la identidad personal y social.

II. Fundamentación

La finalidad del desarrollo de este programa de investigación es que los niños y niñas de 4 años afirmen su identidad personal y social en la Institución Educativa N° 1356 “Fray Martín de Porres” de la ciudad de Uchiza – 2019; donde, al aplicar el instrumento lista de cotejo los niños alcanzan un 10% en la identidad personal y social, por lo que se decide realizar la investigación científica cuantitativa cuasi experimental con la finalidad de elevar el nivel de identidad de los niños y niñas. Para ello se analiza los planteamientos de la Currículo Nacional 2016 para realizar y tener como apoyo en el desarrollo de este trabajo.

Para ello, se elabora 10 sesiones de aprendizaje con el propósito ya descrito, y se puso en ejecución en la I.E en estudio. En estas sesiones se utilizó las sesiones estructuradas con este fin utilizando los materiales lúdicos propuestos por los padres de familia y diseñados por la investigadora.

III. Objetivo

Afirmar la identidad de los niños y niñas de 4 años de la I. E. I. N° 1356 “Fray Martin de Porres” Uchiza-San Martin, 2019.

IV. Cronograma

EL desarrollo del programa se hizo mediante 10 sesiones de aprendizaje como a continuación se detalla.

N°	Nombre de la sesión	Fecha de ejecución
01	COMPARTO MIS JUGUETES	
02	JUGAMOS CON EL JUGUETE DE MI COMPAÑERO	
03	NOS CONOCEMOS POR NOMBRES Y APELLIDOS	
04	APRENDEMOS A NO DISCRIMINAR	
05	JUGANDO CON MIS COMPAÑEROS PONIENDO REGLAS DE JUEGO	
06	BUSCANDO AUXILIO DE MIS HÈROES	
07	APRENDIENDO A ADIVINAR	
08	APRENDEMOS A TRABAR LENGUAS EN GRUPOS	
09	APRENDEMOS A NARRAR CON NUESTROS PERSONAJES	
10	APRENDEMOS A CONTAR LOS NUMEROS EN EL ÀBACO	

V. Metodología

Se ha utilizado el trabajo en equipo como una forma de integración y búsqueda de empatía entre estudiantes compartiendo sus juguetes, utilizando diversas actividades de integración, de amistad, de fraternidad, de someterse a las reglas, etc. Teniendo en cuenta los materiales lúdicos que se dispone para este trabajo.

VI. Recursos

Se ha utilizado diversos materiales y recursos como papetoles, pelotas de diversos tipos, de plástico, de trapo, ula ula, carritos, salta soga, cartulinas, escopetas de juguete,

Libros y cuentos diversos.

Se ha elaborado el diario de estudiantes y su portafoli

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: COMPARTO MIS JUGUETES

FECHA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- La docente da la bienvenida y saluda a los niños y niñas al presentarse.- Cada niño presenta sus juguetes y se compromete a compartir con sus compañeros y eligen quienes va a jugar.- Ordenan conversando con sus compañeros y acordando el orden que van a realizar.- Cada niño responde:- ¿Qué han traído? ¿Para qué han traído? ¿con quién va a compartir sus juguetes?	Sectores y material del aula
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- Nos ubicamos en círculo- Se invita a la mitad de los niños y niñas que formen su grupo por afinidad y que uno de ellos traigan sus juguetes para compartir en el juego.- Pedimos que entre compañeros se pongan de acuerdo cómo van a jugar, que acuerden reglas, qué juego lo van a realizar, como se van a emprestar o van a jugar simultáneamente.- El compañero que no es propietario del juguete describe el juguete que están jugando.- Acuerdan que van a jugar en la próxima	Juguetes de los niños que han traído. Sector de juguetes. El patio de juego.

	<p>clase con el juguete de su compañero que, cuando le toca jugar con su juguete.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Llaman por su nombre a sus compañeros y describen en forma general sus juguetes que lo comparten. - Si no se acuerda el nombre de su compañero, le pregunta amablemente utilizando la pregunta: ¿Compañero por favor me podrías decir su nombre? - El compañero le da su nombre amablemente. 	
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cada niño o niña comparte qué actividades han realizado. - Manifiesta en forma ordenada sus gustos y preferencias. - Acuerdan jugar con el juguete de su compañero en la próxima con el juguete que le gusta. - Hacen el compromiso de prestar a su compañero si su juguete le gusta para que jueguen en la próxima clase. - Cada uno de los niños que han participado en el juego, le da a su compañero para que guarde su juguete en el lugar de donde han sacado. 	<p>Conversación y diálogo.</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS CON EL JUGUETE DE MI COMPAÑERO

FECHA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da la bienvenida a sus estudiantes y les saluda con cordialidad. - Motiva a jugar ahora con el juguete de sus compañeros que le va prestar. - Los niños manifiestan el juguete que no es suyo pero que le gustaría jugar. - Dialogan y piden permiso para jugar con los juguetes de sus compañeros y se comprometen cuidar y devolver al finalizar el juego. - Se disponen a salir al patio para realizar el juego. 	Sector de juegos y juguetes.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Cada niño sale con sus juguetes en orden y con la intención de que no van a jugar con sus juguetes sino uno de sus compañeros. - Pronuncian el nombre del compañero y le dice: te presto mi juguete luego lo guardan de donde he sacado, lo mismo haré con el juguete de mi otro compañero. - Juegan en ronda con el acompañamiento o en grupos como se disponen de acuerdo a su creatividad. Llaman por su nombre cada juguete en forma circular, le agradece a sus compañeros por prestarle el juguete, cada niño lo hace de la misma forma. - (Los niños y niñas buscan ser empáticos y encontrar el gusto de jugar con el juguete de su compañero y en cada momento la maestra le recuerda a cuidar el 	Patio Juegos varios Diálogos Normas de juego Acuerdos entre estudiantes.

	<p>juguete).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canta la canción: me prestas tu juguete que yo voy a cuidar muy bien. - Luego forman grupos para preguntar a sus compañeros si le gusta su juguete e intercambian opiniones sobre sus gustos sobre el juguete. - En círculos, ahora tratan de agradecerle a sus compañeros por prestarle sus juguetes, y le dice que le ha cuidado. - Describen otros juguetes, le llaman por su nombre a cada compañero y le muestra su aprecio por su juguete que también llama por su nombre: “Compañero Juan Moreno García, gracias por haberme prestado tu juguete, le he cuidado mucho y me ha gustado jugar con tu juguete, cuando quieres yo también te voy a prestar lo mío”. - Reconocen que el juguete que han jugado no son suyos, sino que han sido prestados, y por eso se debe cuidar aún más. (Todos en forma circular manifiestan de la forma descrita para demostrar su gratitud a sus compañeros). 	
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes narran en orden lo que han hecho hoy en la clase. - Manifiestan su agrado a su compañero que le ha prestado su juguete. - Afirman que el juguete que han jugado no son suyos son de sus compañeros y por eso se debe cuidar y devolver después del juego. - Proponen cuidar el juguete ajeno como norma de convivencia, de la misma manera acuerdan que se debe compartir los juegos con sus compañeros. 	<p>Acuerdos y diálogos.</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: NOS CONOCEMOS POR NOMBRES Y APELLIDOS

FECHA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se da la bienvenida a los niños y niñas presentes y les saluda con cordialidad a cada uno. - Anuncia el propósito de la sesión del día de hoy que es conocernos a través del uso de nuestros nombres y apellidos. - Recuerdan el nombre de cada uno para llamarlos luego en la sesión de clase. 	Espacios y Materiales del aula
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Cantan la canción NUESTROS NOMBRES. - La docente entrega un stiker donde está escrito sus nombres y luego observan y leen. - Tratan de recordar los nombre de cada uno e intercambian con cada compañero de lado para llamarle por su nombre. - Utilizan la goma para pegar la fotografía de su compañero para pegar junto a su nombre. - Luego hacen el intercambio con sus compañeros al azar en forma general para luego llamarlo por su nombre leyendo su nombre o viendo la fotografía. - Pronuncian cada nombre y le dan un elogio a su compañero de quien tiene sus nombres y foto: mi amigo, la pata, mi compañero, mi familia, mi condiscípulo, etc. 	Fotografías de sus compañeros. Goma. Cuadros. Plumones

	<ul style="list-style-type: none"> - Nuevamente realizan el intercambio y realizan la operación para identificarse y llamarle por su nombre. - Amontonan los stickers y agarran al azar para luego formar un círculo, luego identifican a sus compañeros según su nombre y fotografía pegada y nuevamente se llaman por sus nombres, luego nuevamente le envían un elogio a su compañero o compañera. - Luego, pegan las fotografías en un cuadro para entregárselo finalmente a su compañero en forma solidaria y guardando respeto. - Luego tratan de escribir sus nombres mirando la sticker que ya lo poseían debajo de la fotografía de su compañero. - Luego forman grupos de 5 para luego llamarse por sus nombres y apellidos tratando de recordar y si no se recuerdan, preguntándole en forma respetuosa. 	
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Recuerdan lo que han realizado el día en la clase con sus compañeros, y se escucha la narración de lo que ha ocurrido en la sesión de aprendizaje. - Manifiestan sus gustos y alegrías después de haber pasado el día de trabajo en el aula y el patio. - Se invita para la siguiente clase que también será interesante. 	<p>Dialogo.</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: APRENDEMOS A NO DISCRIMINAR

FECHA: 29 DE SETIEMBRE

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none">- Se da la bienvenida a los niños y niñas y a los padres de familia presentes.- Ordenan sus juguetes y cosas en el lugar que corresponde.- Se ponen de acuerdo si en caso que existieran inconvenientes.- La maestra anuncia el propósito de la sesión del día de hoy: “hoy aprendemos que discriminar es malo” Explica con un cuento del niños andino.	Materiales y juegos del aula
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- La pregunta a todos: ¿Todos somos amigos? ¿Alguna vez se han peleado con sus compañeros por algún motivo? ¿Algo de alguien nos les gusta? ¿por qué?- Se pone reglas de participación en orden; se levanta la mano para participar.- Cantamos la canción SOMOS IGUALES Y TAMBIEN DIFERENTES.- Conversamos que todos somos diferentes: y reconocen describiéndose que somos diferentes. Al hablar, al comer, al jugar, la escuchar una música, al bailar; por color de nuestra piel, de nuestros cabellos, de nuestras bocas, de nuestro tamaño, de nuestras familias, el lugar donde vivimos, de dónde venimos, de nuestros padres, de lo que nos gusta, etc.	Equipo de sonido. Micrófono. Cola sintética Cartulinas. Imágenes y fotografías.

	<ul style="list-style-type: none"> - Cada niño participar comentando de lo que somos diferentes en cuanto pueda participar y pueda opinar. - Escuchan el cuento del patito feo comentan en orden lo que han podido dar significado. - Se preguntan: Era realmente feo? - ¿Qué debemos hacer cuando somos diferentes? RESPONDEN: Aceptar que todos somos iguales pero también diferentes, y respetar a cada uno en su diferencia. - La maestra distribuye imágenes de cada estudiante y también otras imágenes de niños diferentes, cojos, pierna ortopédica, de la región andina, de la selva, y luego pegarán en cartulina, comentando de acuerdo a su título: SOMOS IGUALES Y TAMBIEN DIFERENTES. - Aprendemos en conclusión que somos iguales y también diferentes, por eso DEBEMOS ACEPTARNOS TAL COMO SOMOS. - Finalmente los niños cantan la canción de inicio: SOMOS IGUALES Y TAMBIEN DIFERENTES. - Los niños finalmente salen al patio para jugar el juego de la ronda, donde se formen grupos a cada rato, se abracen y formen amigos con distintos compañeros. 	
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Al finalizar observan sus cuadros y comentan en qué son diferentes que aceptamos a cada uno. - Se llaman por su nombre para registrar la asistencia. - Se comprometen jugar y formar amigos con 	<p>Cuadros e imágenes.</p>

	muchos compañeros y compartir sus juguetes.	
--	---	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGANDO CON MIS COMPAÑEROS
PONIENDO REGLAS DE JUEGO.**

FECHA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia y saluda con cordialidad llamándoles por sus nombres. - Presentan sus juguetes y los colocan en el lugar adecuado y en orden. - Se presenta el propósito de la sesión: hoy aprenderemos a jugar nuestros compañeros poniendo las reglas de juego. - La maestra anota en u papelote las reglas acordadas con los estudiantes: <ol style="list-style-type: none"> 1. No molestarse 2. Pedir disculpas 3. Prestar juguetes a sus compañeros que no han traído. 4. Ayuda al quien necesita ayuda. 5. Jugar con alegría 6. Jugar con compañerismo. 	<p align="center">Materiales, espacios y juegos del aula</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Todos los niños salen al patio con sus juguetes y la profesora les hace recordar las reglas acordadas. - Cada niño o niña con su compañero de juego crean sus reglas de juego, para eso acompañan los 	<p align="center">Patio</p> <p align="center">Soga</p>

	<p>auxiliares y los padres de familia.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cada uno patea dos veces y luego tapa en el arco y viceversa. 2. Uno sube en su carro y el otro le empuja y viceversa. 3. Al jugar la salta soga, dos le hacen dar la vuelta y uno de ellos salta, luego de 5 minutos se intercambian hasta que los tres hayan saltado. 4. Al jugar con la llanta, uno hace girar y el otro espera para que le devuelva con el giro. 5. Trepan el umbral con el apoyo de su compañero y los padres de familia le apoyan a jugar para no caerse. 6. Uno se sube al columpio y el otro le empuja medidamente y un padre de familia le apoya. 7. Una vez que hayan concluido con el juego, todos los niños juegan los juegos que no han jugado. Los padres y madres de familia apoyan en el juego y también participan en la misma. <ul style="list-style-type: none"> - Los padres animan en el juego a sus hijos. - Pasan al salón para comentar los juegos más agradables que hayan hecho en el patio. - Se asean antes de tomar sus refrigerios. 	Carritos
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas colocan sus juguetes en el lugar adecuado o de donde han sacado en forma ordenada y sin empujarse, pidiendo disculpas si se ha chocado o molestado. - Finalmente se hace participar a los padres de familia en el juego y sus hijos le aplauden y disfrutan lo que hacen sus padres. - Se invita para la próxima clase. 	Dialogos

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: BUSCANDO AUXILIO DE MIS HEROES

FECHA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente saluda a sus estudiantes y a los padres de familia presentes. - La maestra presenta una imagen de un héroe mítico DRAGO BOLL Z, y pide que se les identifique. - Qué hace este héroe. En qué apoya. Si es o no su héroe. - La maestra pide que se cante la canción : NUESTROS HÈRORES. <p style="text-align: center;">Todos los niños cantan la canción de hèrores con gusto y agrado.</p>	Canción en papel sabana con gráficos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra presenta un caso de que alguien debe dirigir la guerra entre jalar la sogá en dos grupos, donde habrá héroes, heroínas. - Para realizar el trabajo en cada caso habrá nuevos héroes o heroínas. - Al finalizar el juego, el grupo que pierde en jalar la sogá felicita al grupo que ha ganado, y los ganadores le animan a ganar en el próximo juego. - Cantan la canción SOMOS LOS GUERREROS DEL SEÑOS, con gusto y agrado, con palmas y bailes imitando a su maestra. - Realizan diversos movimientos de hèroes en base a las canciones y respetando a los hèroes del 	<p>Textos en papel sabana</p> <p>grabadora</p> <p>palitos</p> <p>pandereta</p>

	equipo rival.	
CIERRE	Comentan sus gustos por el juego y sus dificultades, le felicitan a los ganadores y se comprometen a seguir respetando las reglas de juego.	Dialogo pizarra