

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



**Material lúdico para afirmar la identidad de los niños de
la I.E. N° 80569, 2018**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial**

Autora

Domínguez Armas, Silvia Modesta

Asesor (ORCID: 0000-0002-3258-6347)

Ruiz Alvarado, John Fernando

Chimbote – Perú

2022

INDICE

PALABRAS CLAVE.....	iii
KEYWORD.....	iii
LINEAS DE INVESTIGACIÓN (OCDE).....	iii
TITULO.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
INTRODUCCIÓN.....	1
METODOLOGÍA.....	39
RESULTADOS.....	41
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	46
CONCLUSIONES.....	48
RECOMENDACIONES.....	49
AGRADECIMIENTO.....	50
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICAS.....	51
ANEXOS.....	55

PALABRAS CLAVE

Tema	Identidad
Especialidad	Educación Inicial

KEYWORD

Theme	Identity
Specialty	Initial education

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Línea de Investigación	Area	Sub Area	Disciplina
Teoría y Métodos Educativos	5. Ciencias Sociales	5.3 Ciencias de la Educación	Educación General

TÍTULO

**Material lúdico para afirmar la identidad de los niños de la
I.E. N° 80569, 2018**

**Playful material to affirm the identity of the children of the
I.E. No. 80569, 2018**

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito desarrollar la afirmación de la identidad en los niños de la I. E. I. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz 2018 a partir del uso del material lúdico. El presente estudio se encuadró en las directrices del enfoque cuantitativo, de tipo aplicada con diseño pre experimental, el cual facilitó la aplicación de una lista de cotejo antes y después para medir el nivel de identidad que tienen los niños y niñas. Se trabajó con una población muestral de 15 niños y niñas de 4 y 5 años de edad de la I.E.I. N° 80569. Además, en función a los resultados obtenidos se diseñó y aplicó un programa de aprendizaje que consiste en seis sesiones, las que motivarán a los niños y niñas a emplear el material lúdico a lo largo de cada proceso pedagógico, posterior a ello se aplicó un post test. A un 95% de confiabilidad y 5% de error, se obtiene una significancia de 0,000 el cual indica que es menor al 5% de error (0,05) y la $t_t < t_c$. El resultado permite dar por aceptada la hipótesis planteada; por lo tanto, se evidencia que el uso del material lúdico desarrolló significativamente la afirmación de la identidad de los niños (as) de la I. E. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, 2018.

ABSTRACT

The purpose of this research was to develop the affirmation of identity in the children of the I. E. I. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz 2018 from the use of playful material. The present study was framed within the guidelines of the quantitative approach, of an applied type with a pre-experimental design, which facilitated the application of a checklist before and after to measure the level of identity that boys and girls have. We worked with a sample population of 15 boys and girls aged 4 and 5 from the I.E.I. N° 80569. In addition, based on the results obtained, a learning program consisting of six sessions was designed and applied, which will motivate children to use the playful material throughout each pedagogical process, after which applied a post test. At 95% reliability and 5% error, a significance of 0.000 is obtained, which indicates that it is less than 5% error (0.05) and $t_t < t_c$. The result allows us to accept the proposed hypothesis; therefore, it is evident that the use of the playful material significantly developed the affirmation of the identity of the children of the I. E. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, 2018

INTRODUCCIÓN

En la presente investigación se busca demostrar la influencia del uso del material lúdico en la afirmación de la identidad de los niños del nivel inicial; para ello, contamos con algunos antecedentes que se relacionan

Para Montoya, L. (2016). En su tesis: La lúdica como estrategia para construir las competencias ciudadanas. Esta investigación fue desarrollada con el objetivo de incrementar la participación en las competencias ciudadanas y perfeccionar las habilidades cívicas en los niños (as) de 4 y 5 años del Centro Educativo Pimponio a través de actividades lúdicas. El logro del objetivo permitió reflexionar acerca del trabajo educativo y los acontecimientos que suceden dentro del aula. La investigación fue desarrollada con el propósito 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, de la cual concluyó que: A través del desarrollo de esta investigación, los niños del grado Jardín B, entendieron lo importante que es aceptar a las demás personas tal y como son, sin excluir a ninguna persona por su raza, género, cultura, sexo, entre otros. Las educadoras del Centro Educativo Pimponio, han continuado aplicando las herramientas lúdico-pedagógicas que fueron planteadas como parte de esta investigación y han sido efectivas, lo que significa que resulta necesario que las sigan utilizando con la finalidad de incrementar el adecuado desarrollo de sus prácticas y su labor educativa. Durante la aplicación de esta investigación, se evidenció que los niños del grado Jardín B, alcanzaron avanzar de manera significativa respecto al tema de la diversidad, la identidad y la importancia de las diferencias entre seres humanos, lo cual se manifiesta a través de los procedimientos aplicados referentes a la socialización e interrelación con los demás en diversos ambientes y situaciones. Los estudiantes aprendieron a valorar, estimar y respetar a quienes se encuentran en su entorno, reconociendo que cada persona es única con cualidades, valores, rasgos físicos, entre otras características. La lúdica como estrategia para el desarrollo de las competencias ciudadanas, resultó ser una investigación muy valorada por los docentes y quienes se interesan por la educación, debido a que el tema de las competencias ciudadanas y habilidades cívicas no se

contemplan desde el nivel preescolar, por lo que fue una propuesta sumamente innovadora.

Según Cervantes, D. (2016). En su investigación: La construcción de la identidad de género a través del juego en niños y niñas del segundo ciclo de preparatoria del Jardín de Niños Danlí. Esta tesis fue desarrollada con el objetivo de explicar las formas a través de las cuales se presenta la formación de la identidad de género a través del aspecto lúdico, sustentada con la finalidad de obtener el título de Licenciada en Educación Inicial, de la cual se concluye que: La identidad es un ámbito complicado, por lo que existen posibilidades de que se manifieste en un conflicto interno en las personas que muestren a los demás una identidad que no es la que sienten que deberían tener, sin embargo la muestran porque es la que acepta o espera la sociedad, ya que es ésta la que generalmente se encarga de señalar determinados patrones o estereotipos para la identificación personal. La socialización es un proceso que empieza desde el preciso momento en que nace una persona, es en este tramo en el que se transmite un cúmulo de características, experiencias y conductas sociales que se adecuan y designan para cada sexo. Los niños y niñas aprenden desde temprana edad; se disponen normas y directrices para el comportamiento de cada género y ello constantemente es alentado a través de un sistema que consiste en la entrega de premios y castigos en función a su cumplimiento. Los niños y niñas utilizan el juego para describir y ejemplificar sucesos que se dan en el día a día, así como aquello que desean lograr o realizar en la vida real. La actividad del juego se manifiesta desde muy temprana edad y no necesita ser enseñado. El juego se pone de manifiesto a través de comportamientos que permiten que los individuos se interrelacionen y comuniquen unos con otros; asimismo se encuentra revestido de seriedad al momento de ponerlo en práctica.

Asimismo, Camacho (2016), en su tesis: El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años, la cual fue de tipo cuantitativo con diseño pre experimental, el cual se llevó a cabo con 16 niñas de una institución educativa privada de Lima las cuales tenían 5 años de edad, y arribó a la conclusión de que: El juego colaborativo ayuda a las niñas a desarrollar en la práctica sus habilidades, destrezas y pautas sociales, asimismo mejora los niveles de participación entre quienes

se encuentran inmersos en él. Los juegos colaborativos que se promueven dentro del salón representan una opción para perfeccionar y promover las habilidades sociales en el grupo materia de estudio, creando un ambiente positivo en el aula. A través de los programas lúdicos aplicados se observa que las habilidades psicomotrices se han incrementado de manera significativa en el grupo materia de estudio.

Para Claro, Cruzado (2016) en su tesis: Programa “estimulando nuestras habilidades” y desarrollo psicomotor de los niños y niñas entre 2 y 3 años de la comunidad de Huayao – Taurija en el 2012, que es una investigación de tipo cuantitativo con diseño pre experimental, desarrollado con un grupo conformado por 10 niños (as), sustentada en la Universidad César Vallejo, concluye que: Del análisis de los resultados se evidencia que el programa aplicado ha sido efectivo, arribando a la siguiente conclusión general: La aplicación del programa “Estimulando nuestras habilidades” ha influido de manera significativa en el crecimiento y evolución de las habilidades psicomotrices de los niños y niñas de 2 a 3 años de la comunidad de Huayao – Taurija en el 2012. Para iniciar un proceso de investigación, inicialmente se tiene que partir de las situaciones que generan problemas de aprendizaje que, a cada estudiante, asimismo, a partir de los resultados obtenidos planificar actividades orientadas a atender el problema adecuadamente en relación a sus niveles y tiempos de aprendizaje, pues finalmente son las estrategias empleadas las que cumplen un rol importante en la socialización del aprendizaje en los niños (as).

Según Carranza, Guevara y Vásquez (2017). En su tesis: 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, investigación que fue desarrollada con la finalidad de evidenciar que la implementación de juegos motrices permite incrementar y mejorar el proceso de socialización en los niños que participaron en la investigación, 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 lo siguiente: La utilización de diversos juegos motrices contribuye sustancialmente en el proceso de socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años de la I. E. N° 367 Mollebamba – Huambos. La influencia

que ejerce los juegos motrices en los niños (as) en el rango etario de 3 y 4 años es relevante, ya que en el pre test 10 (83%) están empezando el proceso de desarrollo de sus habilidades comunicativas, por otro lado, en el post test, el avance fue muy significativo, ya que (11) 92% se encuentran en el nivel de logro, lo cual se evidencia en el cuadro N° 03. El nivel de afectividad se mejoró notablemente, ya que del 100% de los niños (as) que se situaban en el nivel inicio según los resultados obtenidos en el pre test, después de aplicar los juegos motrices durante las sesiones de aprendizaje, al aplicar el post test, 11 (92%) lograron ubicarse en el nivel de logro, tal como se evidencia en el cuadro N° 04. En el nivel afectividad, según los resultados obtenidos en el pre test señalan que 11 (92 %) se sitúan en el nivel inicio, y después de aplicar los juegos motrices en las sesiones de aprendizaje, los resultados obtenidos en el post test, señalan que: 12 (100%) de las niñas y niños han alcanzado el nivel logro, tal como se evidencia en el cuadro N° 05. El producto resultante del pre test indica que el 100% de los niños (as) presentan un nivel de socialización en nivel inicio, mientras que después de ser parte de los juegos motrices, a través de la aplicación del post test se determina que el 100% de los niños (as) alcanzan el nivel logro, evidenciando así que los juegos motrices desarrollados mejoraron de manera notable la escala de socialización de la muestra de este estudio, tal como se evidencia en el cuadro N° 06. Al comparar los estadísticos descriptivos se evidencia que hay una marcada diferencia en los promedios de 11, 12, 13 y 12 participación activa, autonomía, afectividad y variable socialización, lo cual demuestra que la implementación de la estrategia metodológica, que son los juegos motrices aplicados en las sesiones de aprendizaje creó la posibilidad de mejorar el nivel de socialización del grupo que implica la muestra en estudio. Los calificativos por dimensión al encontrarse sujetos al análisis de la prueba T de student para muestras relacionadas, asumiendo un 95% de confiabilidad y 5% (0,5) de margen de error, indican que, para 11 grados de libertad, la t tabular (tt) es de 1,717 y la t calculada (tc) de 73,000 con una significancia bilateral de 0,000, resultados que aceptan la H1 y rechazan la Ho. Se concluye que los juegos motrices son de fundamental ayuda para el desarrollo de la socialización del ser humano, pues estos le dan acceso el placer de hacer determinadas cosas, de utilizar su imaginación para cambiarlas e incluso trabajar en equipo para desarrollar dichas

prácticas, descubriendo así que cooperar con los demás es el imprescindible para la vida social.

Para Llatas (2015). En su tesis: Juegos motrices para desarrollar el proceso de socialización de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 385 Cumpampa - Tacabamba, Chota 2014. Investigación de tipo pre experimental desarrollado con la finalidad de caracterizar cómo influyen de los juegos motrices dentro del proceso de socialización de los niños (as) de la I. E. I. N° 385 Cumpampa - Tacabamba, Chota. Desarrollada para optar el grado de Magister de Psicología Educativa, sustentada en la Universidad Cesar Vallejo, concluye que: De los resultados obtenidos del pre test que se muestran en el cuadro y gráfico N° 01, se determinó que considerando el promedio de la sumatoria de los resultados por dimensión, 11 (55%) de los niños y niñas se encuentran en el nivel de socialización inicio y 9 (45%) se encuentran en el nivel proceso, por lo que los resultados evidencian que existen deficiencias en el proceso de socialización. Del análisis de los estadísticos descriptivos del pre test, mostrados en el cuadro 02, se determina que el nivel promedio de los resultados obtenidos en la dimensión comunicación es de 10,35 puntos, en la dimensión afectividad 11,50 puntos, en la dimensión asertividad 8,55 puntos y también en la variable socialización 10,10 puntos, evidenciando así que el nivel de socialización se ubica en el rango inicio, por lo que partiendo de los resultados que se obtuvieron se determinó la aplicación de los juegos motrices con la finalidad de mejorar el proceso de socialización de los niños (as) del grupo que representa la muestra de esta investigación. Asimismo, de los resultados obtenidos del post test que se muestran en el cuadro N° 03 y gráfico N° 02, se determinó que teniendo en cuenta el promedio de la sumatoria de los resultados por dimensión, se determina que 10 (50%) de los niños y niñas presentan socialización en proceso y 10 (50%) en logro previsto, los resultados demuestran que se mejoró de manera relevante el nivel de socialización de los niños (as) del grupo de estudio. De los estadísticos descriptivos del post test, mostrados en el cuadro 04, se determina que el nivel promedio de socialización es de 15,40 puntos, el resultado indica que el nivel de socialización de los niños y niñas, está en proceso, demostrando que mejoró considerablemente, debido a que al uso de los juegos motrices. Finalmente, la diferencia de promedios de 5,050;

4,150; 6,600 y 5,300 puntos entre el post test y pre test en la dimensión comunicación, afectividad, asertividad y la variable socialización, demuestran que el emplear juegos motrices influyó significativamente dentro del proceso de socialización de los niños (as) de la I. E. I. N° 385 Cumpampa- Tacabamba, Chota.

El presente estudio se encuentra fundamentado a partir de dos variables:
Material lúdico y la identidad

En cuanto al material lúdico, existen diversos autores definen al juego como una dinámica que cuenta con una estructura, el cual consiste en realizar diferentes ejercicios tanto físicos como mentales y las sensaciones que produce dicha práctica pueden ser de carácter automotriz, intelectual y/o social, asimismo se manifiesta como la reproducción imaginaria de una situación de la vida cotidiana; por lo que se dice que su importancia social y cultural es imprescindible para el desarrollo de la habilidades cognitivas del ser humano. Vygotsky, L. (2019), señala que el juego representa una actividad social en la que el niño a través de la relación e interacción con sus semejantes, logra formar su carácter en el ámbito de cultura al imitar y ejemplificar las acciones que realizan los adultos de su entorno y otros. (p. 98).

Desde el punto de vista de quienes ejercen la pedagogía, el juego estimula al ser humano y lo incita potenciar y emplear su inteligencia dentro de las diversas modalidades de practicarlo que existen, asimismo le ayuda a relacionarse con diversas situaciones que son parte de la experiencia o el ambiente como su propio cuerpo físico que experimenta el equilibrio, elasticidad, perspicacia de la precisión, agilidad para emitir una respuesta, resistencia o su personalidad (confrontación equilibrio - dominio de sí, o como decisión), lo que de vez en cuando genera que se libere de grandes cargas emotivas.

Asimismo, Ried (2015), afirma que: Los juegos de movimiento representan un cúmulo de ejercicios físicos que los seres humanos realizan con la finalidad de recrearse y que en los niños estimula el desarrollo efectivo de diferentes capacidades y buscan perfeccionar sus habilidades motrices. Asimismo, señala que el juego es un componente que regula y compensa las energías y destrezas potenciales del ser humano, por lo que se le atribuye ser un mecanismo fundamental para crear espacios

de interacción y socialización, que es importante en el desarrollo del pensamiento el que influye de manera significativa en la personalidad del ser humano. (p. 50).

Guastalegnanne, H. (2018), manifiesta que a través del juego se despierta la creatividad y les otorgan a los educadores un recurso adicional para que los estudiantes, recuerden que deben participar en situaciones de comunicación real interrelacionándose entre ellos. Asimismo, señala que los juegos se caracterizan por ser interactivos, entretenidos y sobre todo comunicativos, además influyen directamente en el ser humano por todos los estilos de aprendizaje que permiten desarrollar diferentes habilidades.

La característica universal de las estrategias lúdicas y su influencia en el crecimiento y desarrollo de las habilidades del ser humano, lo que nos hace pensar en su incidencia principal y de vital importancia en el proceso de aprendizaje. Desde el siglo XIX, diversas ramas de la psicología han estudiado al juego como una actividad esencial del ser humano desde diversas ópticas, como la “teoría del excedente de energía” planteada por Spencer (2015) según la que el juego es el medio a través del cual los seres humanos le damos un uso adicional al exceso de energía acumulada y por otro lado, tenemos a la famosa “teoría de la relajación” de Lázarus (2018) en la que el autor plantea que el ser humano con la actividad del juego busca relajarse del cansancio que le ocasionan sus actividades comunes diarias y sus diversas responsabilidades que frecuentemente le resultan estresantes. (Guastalegnanne, 2018, p. 2). De la revisión de la doctrina podemos afirmar que son muchos los autores que le han otorgado al juego un rol importante e influyente en el desarrollo de las personas y lo consideran un mecanismo eficaz que las ayuda y acompaña en su proceso de aprendizaje y crecimiento, en ocasiones de manera más definida como en la escuela, y otras más espontáneas a través de los juegos que se dan cuando el individuo se encuentra con sus semejantes.

La necesidad de practicar el juego no solamente se encuentra en los niños y el periodo en el que estos van a la escuela, al contrario, esta actividad suele perdurar hasta la adultez e incluso la vejez. Piaget (1932, 1946, 1962, 1966), citado por Guastalegnanne, H. (2018, señala los diversos avances paralelos entre el desarrollo del

progreso cognitivo y la práctica de actividades lúdicas del ser humano, por lo que propone que es el sinnúmero de formas de juego que se dan a lo largo del desarrollo infantil son el resultado directo de los cambios y evoluciones por los que atraviesan sus estructuras cognitivas. El niño logra, por medio del juego, el fortalecimiento de sus habilidades sociales y psicomotrices, ya que el juego representa una actividad indispensable para que este pueda relacionarse con situaciones que pueden ser reales o imaginarias.

Durante el desarrollo de las clases, las actividades lúdicas permiten que los educadores puedan llegar de una manera más espontánea a sus estudiantes y les dan la posibilidad de ejemplificar juegos de roles, logrando apertura un ámbito comunicativo con una finalidad explícita: lograr el triunfo en el juego y para llegar a ello es necesario emplear una herramienta eficaz como lo es la expresión y/o comunicación.

Sternberg (2019), citado por Guastalegnanne, H. (2018, señala que: Un ejemplo concreto en el aspecto de aceptación son los juegos de imaginación en los que las cualidades reales de un objeto son modificadas o se ignora su existencia y dicho objeto es considerado como si fuera algo completamente distinto, en algunas ocasiones hasta puede ser un ser humano. Esta actividad resulta importante para darle al niño de las herramientas necesarias a las que se refieren Bruner y Rogoff, las cuales puedan facilitar su crecimiento y avance en las etapas de su desarrollo. (2018- pp. 2-3)

Tomando en cuenta lo mencionado anteriormente por diversos autores, en la presente investigación relacionada al desarrollo de las habilidades psicomotrices a través del empleo de las actividades lúdicas, tiene por objetivo principal desarrollar estrategias de aplicación de actividades lúdicas como un mecanismo de respuesta para la promoción y desarrollo de la socialización por medio de inclusión de sus ideas y opiniones en el transcurso del proceso enseñanza – aprendizaje.

En lo que se refiere a la clasificación del material lúdico, López, Á. (2018), cita al Doctor Ovidio Decroly, el material lúdico se puede clasificar en:

Juegos sensoriales: Son los que ayudan al desarrollo de las habilidades visuales comúnmente se les distingue porque se manifiestan en colores, formas, direcciones y

posiciones. En esta clasificación también se encuentran los juegos relacionados a los sentidos como los gustativos, auditivos, olfativos y para ello se utilizan diferentes herramientas con la finalidad de desarrollar las habilidades de los sentidos del ser humano.

Juegos motrices: Son aquellos que permiten la estimulación los músculos principalmente de las manos y su capacidad motriz, asimismo también facilitan el ejercicio de las habilidades físicas que han sido adquiridas por el individuo, tales como la percepción, la expresión y la creatividad, entre otros.

Juegos de iniciación a la cantidad: Son aquellos relacionados a las matemáticas en donde el ser humano interactúa con juegos de figuras geométricas, frutas, con imágenes de paisajes o tarjetas que tienen algún objeto enumerado, entre otros que le ayudan a desarrollar sus habilidades mentales.

Juegos de la iniciación a la lectura: Son aquellos donde se le brinda al niño (a) un material de lectura para que este pueda conocer palabras de esta forma se le incita a leer y a desarrollar sus capacidades para interactuar con tarjetas de imágenes y letras.

Por otro lado, López, Á. (2018), indica que Décroly fundamenta su clasificación en el área de desarrollo que se busca estimular y perfeccionar a través de las actividades lúdicas.

Según, Skypiel, E. (2019), plantea la siguiente clasificación:

Juegos constructivos: Son aquellos que poseen caracteres individuales en donde la finalidad no es solo construir algo en específico, sino que ello se encuentra sujeto a las herramientas que se utilizan, por lo que el individuo emplea todas sus habilidades de conocimiento, pues estos juegos comúnmente suelen ser difíciles, en los cuales se emplean herramientas como cubos, arena, otros materiales que implican ensamblaje y similares.

Juegos al aire libre: Este tipo de juegos se consideran distintos a los otros por su carácter intelectual, el cual se manifiesta a través de gestos y movimientos que ayudan al desarrollo del aspecto físico y emocional que es característico de los juegos que se desarrollan al aire libre, los cuales consisten en realizar rondas, movimientos físicos,

entre otros y por supuesto también juegos colaborativos, por ejemplo: las carreras con sacos, las escondidas, la rayuela, entre otros.

Juegos de argumento: Estos juegos se caracterizan por ser uno de los más importantes para la construcción de la personalidad de los seres humanos, precisamente porque se recrean sobre las diversas situaciones del día a día, por lo que el individuo se sumerge en un rol e interpreta algunas cosas que suceden en la realidad, es aquí donde intervienen la creatividad y la manifestación de la expresión del individuo; entre los más comunes tenemos: el dibujo, el teatro, la pintura, la poesía, entre otros.

Juegos didácticos: Debido al contenido, reglas y estrategias que se utilizan para su funcionamiento, estos juegos son elaborados por los docentes con la finalidad de instruir a los estudiantes; en el ámbito pedagógico se les conoce como clases lúdicas, pues ellos ven en este tipo de juegos una herramienta especial para la labor educativa, estos se aplican principalmente en niños que se encuentran en edad preescolar, para los cuales se emplean herramientas como rompecabezas, juegos de memoria, entre otros.

Juegos intelectuales: Debido a su carácter psicológico se les consideran similares a los juegos didácticos y se utilizan con frecuencia cuando el ser humano se encuentra en etapa de desarrollo. Generalmente son utilizados en la etapa escolar, se diferencian en que se basan totalmente en la libre creación e iniciativa de los niños; para su aplicación se pueden utilizar preguntas y respuestas sobre temas seleccionados, adivinanzas, juegos de memoria, entre otros.

En cuanto a las etapas del juego, Chateau, J. (2018), señala que existen las siguientes etapas:

Etapas pre escolar: El juego se considera una práctica sumamente importante porque aporta a los seres humanos diversas emociones positivas como el hecho sentirse vivos, genera alegría y encamina el proceso para alcanzar una correcta educación y formación social. En los primeros años del ser humano, los juegos que este desarrolla se denominan juegos funcionales, debido a que su característica principal es que no se emplea material alguno, pues simplemente se trata de ejercicios naturales y movimientos

espontáneos que el niño observa en su entorno y elige imitarlos, posterior a ello, a medida del avance del ser humano, se originan los juegos exploratorios y de manipulación en la que el individuo interactúa con lo que se encuentra a su alrededor. Finalmente, en esta etapa se origina el juego denominado ficticio en el que el ser humano experimenta imitando a los animales que va descubriendo, así como también en el tercer año de vida, se presentan los juegos constructivos en los que el individuo se propone utilizar su creatividad y se abre paso a las primeras nociones de su relación con el trabajo.

Etapa escolar: En esta etapa podemos observar que los mecanismos que se emplean para el juego han evolucionado y el individuo experimentará una serie de experiencias nuevas, porque aquí conocerá los juegos que posteriormente le ayudarán a potenciar sus habilidades en situaciones de la vida diaria que podrá emplear en el futuro, así como también se fortalecen sus capacidades para relacionarse con los de su entorno y desarrollar su personalidad e identidad. Al finalizar esta etapa comúnmente los individuos sienten la necesidad de agruparse para practicar diversos juegos de manera colaborativa.

El Juego Formador Integral: Este juego representa un mecanismo importante para incitar a los seres humanos a agruparse y socializar, aunado a ello, potencia las habilidades de su mente y emociones pues al practicarlos requiere de mucho esfuerzo por buscar soluciones a determinadas situaciones lo que genera que se agudice su capacidad para crear, imaginar y dar respuestas, a la par que le hace más consciente de su realidad y de sus funciones dentro de la sociedad al relacionarse con los demás. El ser humano emplea sus sentidos y a través de ellos puede percibir el mundo exterior y quienes se encuentran a su alrededor, por lo que aprende a relacionarse y expresarse de manera correcta y a transmitir sus ideas por medio de la comunicación. Asimismo, estimula la imaginación y creatividad al plantearle realizar determinadas acciones que le resultan totalmente nuevas y desarrolla cualidades como la perseverancia, la voluntad y la disciplina que le ayudarán a formar su personalidad.

Con respecto a las características del juego lúdico, según Cueto (2017, el juego debe tener las siguientes características:

- El juego es una actividad que se considera de carácter libre, debido a que si el juego es por mandato el individuo no puede desarrollarse plenamente.
- Los diferentes tipos de juego se enfocan en tomar la realidad que se percibe en el entorno y que el individuo pueda transformarla el mundo interno que el imagine.
- El juego es una actividad que se practica porque produce grandes dosis de satisfacción al realizarlo, a la par que libera al individuo de su cansancio y responsabilidades que se le asignan en el mundo exterior.
- Es limitado, porque acontece en determinados límites del espacio y del tiempo.
- El juego genera vida y desarrolla dos cualidades que se consideran fundamentales para el crecimiento del ser humano, las cuales se pueden encontrar en las cosas y este las traduce para expresarlas son el ritmo y la armonía, que se manifiestan comúnmente en el arte.
- El juego está orientado a desarrollar y perfeccionar las habilidades cognitivas, psicomotrices e intelectuales del ser humano a través del proceso de aprendizaje.

Con relación al valor educativo del juego, se debe tener en cuenta que a través de la práctica del juego el ser humano satisface su necesidad natural de realizar actividades físicas, más aún en los niños quienes tienen la recurrente necesidad de estar en movimiento constante, asimismo permite que se puedan disciplinar estas actividades iniciadas. Además, esta práctica facilita que el ser humano pueda perfeccionar sus destrezas motoras que le serán útiles para su vida diaria; la habilidad para el desarrollo de sus movimientos manuales se verá altamente concretada a través del empleo de los juegos de construcción, cuyas piezas son fáciles de utilizar, las que ayudan al niño a utilizar su inteligencia y a la vez desarrollarse físicamente. (Rideau, 2017) (p. 62).

En cuanto a la didáctica de la enseñanza de los juegos; cuando los educadores optan por iniciar un juego y enseñan a sus alumnos como practicarlo, deben tener en cuenta determinados acciones que se recomiendan realizar para obtener mejores resultados y generar el interés de los niños por dicho juego:

- Es importante tener paciencia y mantener la calma al momento de tratar directamente con los niños, el educador debe guiarlos y no hacerlos sentir mal cuando las cosas no resultan como se esperaba.
- Reconocer los logros de los niños y festejar las anécdotas graciosas que sucedan en la práctica generaran complicidad entre los que participan, todo sin pasarse del límite que se establece entre educador y alumno.
- El educador debe ser parte del grupo e integrarse con los alumnos, pues un maestro autoritario no representa un factor que despierte interés o confianza en los alumnos para disfrutar del juego plenamente.
- Es importante que el educador sea observador y que tan pronto los alumnos dejen de mostrar interés por ese juego cambie de estrategia.
- Los errores se hacen notar o se ignoran, según sea el caso.
- El educador debe mantenerse alerta ante cualquier accidente o situación conflictiva.
- No debe cambiar las reglas del juego después de haber empezado a jugar, pues las personas que se mantienen fieles a las reglas representan para los niños un símbolo de justicia y admiración.
- En los juegos de competencia, debe ser el educador quien anuncie el resultado del ganador y que reconozca los logros e identifique los errores y los comente de manera constructiva.
- Es importante que varíe en los ritmos de los juegos e intercambie según el interés que muestran los estudiantes.
- Otro punto que jamás debe hacer un educador, es retirar a los estudiantes que pierden del juego, pues ello menoscaba su confianza y autoestima.
- Los educadores lejos de obligar a los niños a participar del juego, deben buscar la manera de que ellos por su propia voluntad se sientan interesados en ser parte de la dinámica.
- Se debe dar explicaciones claras de lo que se debe hacer en el juego y hacer demostraciones de ello a la par que va resolviendo las dudas de los niños.
- Si los niños sugieren algunos aportes en el juego, siempre tómelos en cuenta pues ello aumentara el interés y disposición de los mismos, debido a que se sentirán parte del juego.

- Es necesario que el educador tenga a la mano el equipo y materiales que se emplearan en el juego y que los muestre y entregue a los participantes oportunamente. (Cueto, 2017, p. 61).

En relación a las reglas del juego; Aparte de utilizarse para potenciar y desarrollar las funciones psicológicas, intelectuales y biológicas del ser humano, el juego es una herramienta que incrementa el desarrollo potencial de las habilidades sociales. Cuando en el juego se forman equipos, los niños suelen apearse marcadamente a las reglas e incluso las consideran como leyes entre ellos, es así que puede observarse que suelen indignarse cuando algún compañero llega a romperlas con la finalidad de sacarles ventaja. Por lo que se puede afirmar que las reglas del juego son las que crean conciencia sobre el sentido de justicia, de igualdad y respeto por las leyes en los seres humanos desde sus inicios. (Fingermann, 2019, p. 43).

Asimismo, se debe tener en cuenta la importancia del juego, ya que para un niño el juego constituye una actividad muy importante y en sus primeros años puede que incluso llegue a ser la más importante de su vida. Asimismo, el juego es una de las modalidades más efectivas para el aprendizaje del ser humano lo cual potencia su preparación para la vida. Debido a que el niño a través del juego aprende a comunicarse y expresarse, agudiza su imaginación, descubre y pone en práctica sus nuevas habilidades e ideas, paralelamente desarrolla actividades que facilitan el desarrollo de cada una y todas las partes de su cuerpo, asimismo aprende a relacionarse con el mundo y las personas de su entorno e incrementa su inteligencia. Es así que podemos decir que jugar es una de las señales más importantes que demuestra que el niño está sano física y mentalmente, por lo que se le considera como la forma más espontánea que tiene el niño para desarrollarse y crecer.

La práctica de jugar provoca en el ser humano un sentimiento de libertad, de espontaneidad y alegría al descubrirse creando nuevas cosas y experimentando nuevas habilidades sociales y otras.

Desde la óptica de la psicología, se considera al juego como una expresión material de la personalidad del niño, de lo que posee en su mundo interno y manifiesta al exterior, de la evolución constante de su mente y habilidades, lo cual permite a esta

disciplina realizar estudios sobre las preferencias del niño, su forma de ser, las complicaciones y deficiencias que presenta, entre otros aspectos que ayudan a entender mejor el comportamiento humano.

Para los educadores el juego resulta importante en un sentido muy amplio y constantemente se encuentran en la búsqueda de respuestas a todos esos confines en la psicología para trasladarlos a su aplicación a través de la didáctica, pues consideran que a través del juego podemos percibir la integridad y el mundo interior del niño.

La importancia del juego se puede diferenciar conforme a las finalidades para las que se dispone, de la siguiente manera:

Para el desarrollo físico: En los primeros años de vida del ser humano es imprescindible que se estimule su desarrollo físico a través de actividades como saltar, flexionar, caminar, correr y extender los brazos y piernas, las cuales tienen vital influencia en el desarrollo de los órganos sensoriales y cardiovasculares. Las actividades del juego aportan grandes avances en el desarrollo muscular y de la coordinación neuromuscular, pero este efecto no se localiza únicamente en determinadas zonas musculares, sino que se extiende a todo el organismo.

Las actividades lúdicas por ser considerarse un ejercicio físico además de su efecto en las principales funciones vitales del ser humano, tienen acción de incidencia incluso en el cerebro, desarrollando así sus cualidades más fundamentales. La fisiología experimental ha realizado estudios que evidencian que la actividad muscular acelera el funcionamiento del cerebro. (Cueto, 2017).

Para el desarrollo mental: Según Cueto C. (2017) es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo de las funciones mentales se incrementa potencialmente y la preocupación que persiste en estos individuos es el juego. La actividad lúdica despierta en el individuo un interés que se manifiesta de manera inmediata, juega porque dicha actividad le produce placer y se da como respuesta a las necesidades de su desarrollo social y cognitivo. En este proceso, el niño al practicar diversos juegos agudiza sus sentidos y obtiene mayor control de su cuerpo, incrementa su poder para manifestar sus sentimientos y también adquiere perspicacia para la observación de determinadas

situaciones relevantes. En el juego el individuo desarrollará sus habilidades intelectuales que le permitan analizar, síntesis y concentración, pues al darle una solución efectiva a las diversas situaciones que se presentan en el juego su inteligencia se mantiene en constante evolución y desarrollo, asimismo combina sus habilidades mentales con las experiencias que adquirió para en el futuro poder resolver los conflictos que se le presenten en su vida diaria.

El juego es una herramienta que estimula principalmente la imaginación, ya que cuando el individuo lo practica se siente identificado con los diferentes roles que se asigna dentro de ello, tales como personas adultas, famosas, imaginarias e incluso animales que interactúan con el individuo dentro del tiempo y el espacio. Esta flexibilidad de la imaginación del ser humano, hace que en sus juegos puedan desarrollarse a través de la identificación de las ocupaciones de los adultos en su vida diaria, los cuales son llamados comúnmente: juegos de roles.

Para la formación del carácter: A través de las actividades lúdicas, los seres humanos desde su niñez reciben diversas lecciones referidas a la moral, la ciudadanía y las buenas costumbres, es por ello que los padres y educadores deben orientar al niño en las buenas prácticas y la sana competencia con sus rivales en los juegos que realicen, ello fortalecerá los límites y principales caracteres de su personalidad. (Cueto, 2017).

Para el cultivo de los sentimientos sociales: Cueto (2017) afirma que uno de los obstáculos sociales más influyentes y constantes es el hecho de que hay niños que viven en zonas que se encuentran prácticamente aisladas de la civilización por lo que ellos tienden a crecer con poco acceso a las actividades lúdicas, generalmente estos niños se encuentran imposibilitados de tener juguetes, pues el lugar en el que viven no es de fácil acceso para adquirirlos. El juego posee la capacidad de cultivar los diferentes valores sociales de forma espontánea y natural, es por ello que los niños logran alcanzar por su propia voluntad la necesidad de relacionarse con los demás y aprenden a jugar colaborativamente, es así que con el tiempo aprenden a hacer amistades y procuran conservarlas, pues notan que sin dichas amistades las actividades lúdicas no tendrían el mismo efecto y no las disfrutarían en la misma magnitud, así mismo, aprenden a ser solidarios con sus compañeros y amigos, por esta razón se

afirma que el juego tiene un efecto positivo para el desarrollo de la socialización del ser humano. La mayoría de juegos suelen ser actividades que requieren la colaboración de más personas por lo que se consideran actividades sociales y comunicativas, lo cual se puede percibir profundamente en Instituciones Educativas; pues es ahí donde los niños aprenden a socializar y relacionarse con diferentes grupos conforme a sus intereses, sexos, edades, con la finalidad de realizar juegos de competencia; para entablar conversaciones sobre temas de su interés común o simplemente para crear lazos de amistad y hablar de asuntos personales. Es importante fomentar e incitar a los niños en la práctica de juegos grupales, pues estos despiertan sus cualidades como la solidaridad, colaboración, responsabilidad entre otras que se consideran valiosas para su desarrollo social y que posteriormente les servirá para crear relaciones estables, sólidas y sanas en todos los aspectos de su vida. Asimismo, el juego se puede emplear como respuesta para los problemas que presenten los individuos de manera interna, en las prácticas de juegos mentales como, por ejemplo, las de ajedrez que le permiten una absoluta concentración y meditación para vencer a su oponente, lo que definitivamente puede ser aplicado en la vida diaria.

En cuanto al rol del educador en la aplicación de los juegos, según el DCN (2015), señala que intentar dividir el juego de la educación implicaría dejar a esta última sin una de sus herramientas más importantes y de mayor contribución, es por ello que el educador debe garantizar la práctica de estas actividades para potenciar el desarrollo y aprendizaje de los niños. Asimismo, se manifiesta que el educador debe valerse del interés espontáneo que posee un niño por mantenerse activo e inmerso en el juego para buscar impulsar su capacidad de aprendizaje constantemente, pues mientras el individuo se encuentra jugando, paralelamente está descubriendo, experimentando y explorando nuevas ideas, realidades y conocimientos, entre otros.

El rol que ocupa el educador en el proceso de desarrollo de un infante resulta uno de los pilares más fundamentales, pues su misión es facilitarle al niño las actividades que realizará y proporcionarle experiencias que se encuentren conectadas a sus intereses que le ayuden a aprender y desarrollar sus habilidades. Asimismo, es importante que los educadores estén instruidos para brindar atención a los niños y

guiarlos en el proceso de aprendizaje respetando sus ritmos y estilos, tomando como referencia que cada niño posee intereses y habilidades potenciadas distintas, por ello es de vital importancia el cuidado diferenciado y personalizado que puedan brindarle en sus primeros años de desarrollo. Otra de las tareas que debe tener en cuenta el docente es que motivar y tomar en cuenta las ideas y proyecciones personales de los niños resulta imprescindible, así como brindarles los materiales y espacios que estos necesiten para elaborar y crear lo que deseen según el desarrollo de sus habilidades motrices, cognitivas y emocionales.

El educador de mantenerse siempre atento a las necesidades y potencialidades de los niños procurando que estos se encuentren en un ambiente adecuado que les permita desarrollarse adecuadamente, su principal función consiste en guiar e incitar al niño a conocer y descubrir nuevos ámbitos en los que se encuentren la libertad de expresión, creación y el perfeccionamiento de su capacidad para la toma de decisiones, considerando la realidad social y cultural de la que proviene cada niño. La comunicación entre el maestro y el niño es de vital importancia importante y gradualmente se va convirtiendo en un medio que contribuye al desarrollo del aprendizaje. Asimismo, es evidente que un educador que estimula la creatividad de los niños y los motiva a experimentar diversas ideas, les plantea continuamente retos divertidos e interesantes logra que los niños depositen en la su confianza y que tengan muchos más ánimos de aprender y presenten mayor atención a sus indicaciones. (pp. 51-52)

En cuanto a la metodología pedagógica para desarrollar las sesiones de aprendizaje: La metodología que ha sido utilizada en las actividades orientadas a desarrollar el proceso de socialización durante las sesiones de aprendizaje, ha sido considerada en tres fases: (Zamudio, s.f.) (p.118 –119).

La presentación: En esta primera fase, se debe ubicar a los niños alrededor del docente, pues de esta forma todos podrán escuchar claramente las indicaciones que este brinde, así como su nombre y otras anotaciones importantes. Si la dinámica realizada logra ser del agrado de los niños y se muestran interesados en repetirla, se debe tener en cuenta

sus dudas y opiniones sobre este, con la finalidad de establecer lazos de comunicación y que estos sientan confianza de seguir participando.

La organización: En la segunda fase, el educador debe considerar ciertos parámetros para distribuir a los niños a fin de empezar con la dinámica; esta distribución debe efectuarse en razón a las necesidades del juego y se puede permitir incluso que los niños escojan el lugar que desean ocupar.

El desarrollo: En esta tercera fase, es importante tener en cuenta que para que un juego tenga éxito una pieza clave es captar el interés de los niños y su entusiasmo por realizarlo, los cuales deben procurar conservarse para que así el juego les resulta una experiencia positiva.

Respecto del interés, el docente debe mantenerse alerta y tan pronto note que los niños ya lo perdieron, se suspenda inmediatamente el juego y se opte por realizar otro si así se cree conveniente. Asimismo, cuando los participantes incumplan las reglas del juego también debe tomarse medidas para que los niños comprendan la importancia de las mismas y que el hecho de cumplirlas hace que se incremente su sentido de la justicia.

En cuanto a la segunda fundamentación científica sobre la identidad:

La afirmación de la identidad en los niños se encuentra determinada por el desarrollo de sus habilidades cognitivas, así también como lo señalaba Cuevas citado por (Conde, 2018) el desarrollo de la identidad del ser humano puede obtenerse de manera exitosa a través de las relaciones sociales que este establece con su grupo de estudio. Asimismo, se considera a la afirmación de la identidad como una valoración de carácter positivo o negativo que el sujeto percibe y construye respecto de sí mismo a partir de las experiencias que vivió, las cuales se encuentran muchas veces acompañadas de una gran carga emocional. (p. 146)

Con relación a la importancia de la identidad; Altarejos, F. y Rodríguez, A., (2016) han analizado la identidad de los niños relacionada a la autoestima y el nivel de importancia que posee para el individuo, por que señalan dos aspectos de gran relevancia para el ser humano y su desarrollo son la autoestima y el autoconcepto,

debido a que el hecho de que el individuo posea un autoconcepto y una autoestima estables y positivos resulta fundamental para que pueda desarrollar una vida plena tanto personal como profesional y social. Aunado a ello el auto percibirse de manera positiva ayuda al individuo a construir su identidad personal, ello influye en el rendimiento y representa un gran soporte en la motivación, el equilibrio psíquico y estabilidad del ser humano. (p. 20)

Por lo tanto, concluimos que la identidad constituye una pieza clave para alcanzar el éxito o el fracaso, para entender y respetar la forma de ser y pensar de los demás y es un requisito fundamental para desarrollarse plenamente en todos los aspectos de la vida. La autoestima es la concepción que se proyecta sobre uno mismo, es decir, es el resultado que se produce de experimentar confianza y respeto por uno mismo. Asimismo, se dice que es un reflejo producto del análisis que cada uno hace en relación a sus habilidades para superar los obstáculos y problemas de la vida y de su derecho a ser feliz aceptándose tal cual es.

En cuanto a la formación de la identidad, se tiene presente que el niño depende del entorno donde se desarrolle, esta acción demanda la formación de una identidad plena. (Wilber, 2015) afirma que: La concepción del alter ego (yo) y de la autoestima se van desarrollando durante toda la vida de manera gradual, iniciando en la primera infancia y pasando por diversas etapas de progresiva complejidad como la adolescencia, pues todas las etapas de crecimiento del ser humano están orientadas a recopilar información sobre el yo. (p. 43)

Para desarrollar su identidad, el ser humano necesita tener confianza en sí mismo y mostrársela a los demás a través de su manera de actuar con seguridad y sentirse valioso frente a ellos y frente a sí mismo, ser abierto y flexible en sus ideas, pero sobre todo aprender a valorar a los demás y aceptarlos, tomar sus propias decisiones y sentirse cómodo con ellas, ser empático y capaz de percibir las necesidades de otros, así como mantenerse optimista en el desarrollo de sus actividades.

Este proceso empieza desde que el ser humano nace y se condiciona al trato, respeto y amor que reciba de quienes lo rodean. (Russek, S., 2016), nos dice que: La

autoestima es el resultado de las experiencias y mensajes que nos transmite la familia y la escuela que nos hacen sentir que somos valiosos e importantes para ellos, por eso que se recomienda que los padres y docentes comprendan la necesidad que tienen los seres humanos de ser reconocidos como personas apreciadas y de gran valor desde el inicio de su formación, porque este conjunto de acciones perdurará en la vida del individuo traducidos como la autoestima. (p. 28)

Por lo tanto, el desarrollo de la identidad se construye día a día con lo que nos producen la interacción y relación con las personas que nos rodean. La autoestima es de gran utilidad pues nos ayuda a enfrentar la vida con seguridad y confianza. Uno de los ámbitos más fundamentales para el desarrollo de la autoestima, es el conocerse a uno mismo, pues a medida que el individuo se conoce más puede aceptarse con sus valores, cualidades y deficiencias optando por perfeccionarlas y amarse a sí mismo.

En relación a las características de la identidad; según Coopersmith, (2016) existen diferentes características de la identidad, entre las cuales considera que esta es relativamente estable en el tiempo, esta característica señala que la autoestima es vulnerable al cambio, pero esta variación no se da fácilmente, toda vez que la misma es el resultado de la experiencia, por lo que únicamente otras experiencias pueden lograr cambiarla.

Asimismo, (Barroso, 2018) señala que el desarrollo de la identidad está sujeto a determinadas características que influyen en el individuo tales como la vida interna del mismo, si este valora a quienes le rodean, si tiene sentido del humor, conoce sus puntos débiles y sus fortalezas, asume los errores que comete y sabe manejar de manera efectiva sus emociones.

Estas características representan un punto importante en la presente investigación puesto que se encuentra sujeta al desarrollo de las capacidades y el perfeccionamiento de las deficiencias del ser humano, y tal como manifiesta el autor, el individuo cuando se encuentra en una etapa plena de aceptación, es capaz de identificarlas por sí mismo y buscar mecanismos que le ayuden a mejorarlas y enfrentar los desafíos que se le presenten con entera confianza y certeza.

En cuanto a los componentes de la identidad; Calero, (2016) manifiesta que la identidad se caracteriza por poseer tres componentes fundamentales: Cognitivo, afectivo y conductual. Asimismo, refiere que estos tres actúan estrechamente:

Componente cognitivo: Es el que manifiesta las ideas, creencias, opiniones y percepción de la realidad y los demás conjuntamente con el procesamiento de la información que recibe el individuo.

Componente afectivo: Este componente orienta a la valoración de lo positivo y negativo que podemos encontrar en cada uno de nosotros, lo que implica que el individuo tenga una percepción clara de lo que está bien y lo que no, de lo que le resulta agradable o desagradable de él mismo.

Componente conductual: Es el que representa la decisión y el interés de realizar un determinado comportamiento o conducta cuando se tiene conocimiento de cuáles serán sus consecuencias y que este debe ser coherente con la realidad en la que nos encontramos.

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

En cuanto a las bases teóricas:

Según la Teoría socio-cultural de Vygotsky; El juego se da dentro de la zona de desarrollo en la que se encuentra el individuo, es decir el niño se encuentra en la capacidad de crear diferentes escenarios en los que va a suceder el ambiente del juego utilizando los recursos que tenga disponibles a su alcance para poder concretar las ideas que proyecta.

Cuando el individuo se encuentra inmerso en el juego ejerce roles de representación que no le pertenecen, tales como los de un adulto en las diversas ocupaciones y profesiones que realice en su vida diaria. Dicha representación le exige prescindir de su comportamiento habitual y convertirlo en el comportamiento requerido por el rol que ejerce en ese lapso, convirtiéndose en parte de la imaginación

del niño, con el que este experimenta situaciones que van más allá de su propio desarrollo en la realidad.

Las situaciones que el niño experimenta en su imaginación y los roles que este interpreta son componentes influyentes en el juego, pues son los que permiten que el niño aprenda a regular gradualmente su comportamiento, a controlar sus impulsos en función a los roles que asume en esta práctica. (García, 2017).

El aprendizaje trae consigo la predisposición intelectual del individuo lo que hace posible la que este asimile lo que aprendió y descubrió al resolver un problema, una tarea o un conjunto de ellos. Asimismo, constituye una serie de procesos evolutivos que ocurren dentro del individuo y son parte de una naturaleza social específica a través de la que este puede ser parte de la vida y experiencias de los demás, lo que evidencia que el componente social es imprescindible para el aprendizaje.

Lo que nos lleva a asumir que aprendemos con el apoyo de las personas de nuestro entorno, dentro del ámbito de la socialización en el que se desarrollan todas nuestras habilidades potenciales y ello contribuye a tener mayor facilidad en el proceso de aprendizaje.

Vygotsky, (2017), afirma que la investigación y la dimensión social representan las principales actividades para la educación, por lo que señala que:

La inteligencia práctica: Es aquella que promueve las destrezas manuales y corporales del individuo de acuerdo con sus habilidades motrices y se percibe que cada individuo aplica ello desde temprana edad de manera espontánea.

La inteligencia reflexiva: Es aquella que permite al individuo tener la capacidad de analizar y reflexionar sobre determinadas situaciones desde distintas perspectivas y activa el funcionamiento de las habilidades cognitivas del mismo con la finalidad de darle solución a un problema o simplemente brindar una opinión sobre algo.

Por lo que, el desarrollo de la inteligencia es, claramente, la representación de un extenso proceso con vertientes culturales y sociales que resultan de la educación que le ha sido impartida al individuo.

Vygotsky señala que existen dos niveles dentro del proceso de aprendizaje tomando en cuenta que el desarrollo afectivo es el punto de inicio de todo ello:

Zona de desarrollo real: Es lo que podemos hacer por cuenta propia y sin requerir el apoyo de otras personas o de terceros externos al individuo.

Zona de desarrollo próximo: Está referida a la distancia que existe entre el desarrollo psíquico actual del individuo y su desarrollo potencial.

Zona de desarrollo potencial: Es el grado de competencia que puede alcanzar el sujeto cuando recibe apoyo externo de quienes lo rodean.

Del análisis de esta teoría podemos extraer este aporte será de vital importancia para ayudar a que los niños puedan entrar en contacto con sus pares tanto en la escuela como fuera de ella, asimismo es importante que el educador aproveche esta situación para crear ambientes propicios para el juego colaborativo y buscar la participación activa de los niños para que así puedan reforzar sus habilidades e incluirse en el grupo de estudio y potenciar su capacidad para socializarse.

Según la Teoría de Piaget; el psicólogo Jean Piaget señala que el juego representa un sinnúmero de cosas, pero que principalmente es un medio para lograr la asimilación. Todo inicia en la etapa de la infancia y se extiende hasta la etapa del pensamiento operacional concreto, en la que el individuo utiliza al juego como un mecanismo para moldear y adecuar los hechos que suceden en la realidad a esquemas que ya posee. A medida que los seres humanos van experimentando y descubriendo nuevas cosas, van jugando con ellas y buscando las similitudes que estas tienen con las que el ya conoce. Asimismo, Piaget considera que el juego es un fenómeno que va perdiendo su importancia en la vida del ser humano paralelamente que este adquiere capacidades intelectuales que le permiten comprender la realidad de una manera más puntual. (Newman y Newman, 2019) (p. 145).

Partiendo de este postulado, resulta sencillo llevar a la práctica dichas conceptualizaciones con la participación del individuo, logrando involucrarlo en las actividades lúdicas con la finalidad de que este logre afianzar y mejorar su desarrollo cognitivo, convirtiéndolos así en sujetos netamente activos dentro del juego, es así que

dicha participación les permitirá experimentar y adquirir nuevos conocimientos, los que se fortalecerán y perfeccionarán durante el avance de su desarrollo tanto intelectual como físico.

Piaget, (1976), citado por Meece, (2016), plantea que la clasificación de los juegos se divide en cuatro categorías: El juego motor, el juego simbólico, el juego de reglas y el juego de construcción.

El juego motor: Para la realización de este tipo de juegos, los seres humanos interactúan con personas y objetos de su entorno. Buscan explorar todo lo que se encuentra a su alrededor y cuando finalmente logran descubrir algo que les parece interesante, tienden a repetirlo reiteradamente. Ello les otorga la posibilidad de consolidar sus conocimientos respecto de ese objeto o acontecimiento que interviene en el juego. Uno de los ejemplos más comunes de este tipo de juego es cuando los niños aprenden a abrir cajones y repiten esta acción hasta que ya no les resulte tan interesante.

Para los adultos y personas más grandes que el individuo resulta complicado entender el grado de satisfacción que les produce abrir y cerrar un cajón varias veces, sin embargo, el niño lo disfruta plenamente porque lo está descubriendo recientemente, por ello repite la acción hasta consolidar el conocimiento adquirido.

El juego simbólico: En este tipo de juegos se emula situaciones y personajes como parte del juego cuando estos no se encuentran presentes en la realidad del individuo. A través de ello, el niño experimenta la sensación de dominar una realidad por la que constantemente se siente dominado, mediante este juego es él quien decide lo que sucede y cómo sucede, en muchas ocasiones distorsiona la realidad para someterla a sus ideas y deseos.

Generalmente este juego resulta ser de carácter individual, aunque en ocasiones cuando se realiza en presencia de otros niños se conoce con el nombre de juego en paralelo, es decir, cada niño que participa se encuentra inmerso en su propia realidad alterna y desarrolla su propia ficción. Este juego también se caracteriza por imitar los

roles de quienes se admira y con frecuencia exagerar sus particularidades más comunes.

Juego de reglas: En este tipo de juegos resulta fundamental que los individuos que intervienen aprendan a cómo jugar, relacionándose con las reglas y que comprendan que estas son ineludiblemente obligatorias, ya que esto permitirá que se puedan incorporar en los planes de juego de otros niños y se desarrollen adecuadamente. Estas directrices se caracterizan por ser una verdad absoluta por lo que no pueden ser cambiadas. Esto ayuda al niño en su proceso de socialización, debido a que se da cuando este se encuentra entre los seis o siete años de edad. Los juegos de regla más comunes son: el juego de canicas, el escondite, el juego de la silla, entre otros.

Juego de construcción: Este tipo de juego se manifiesta en cualquier edad del ser humano. En los primeros años de vida del niño se muestra en actividades comunes como: los cubos plásticos que encajan uno con el otro, los bloques que sirven para armar torres y otros similares. Cuando el niño se encuentra en etapa preescolar le resulta sencillo entretenerse con estos juegos, sin embargo, a medida que este vaya creciendo su objetivo será que su construcción se parezca más a lo real. Este juego ayuda al niño a potenciar su inteligencia, creatividad y apreciar lo que se encuentra a su alrededor.

Según la Teoría de Maslow, (2015), resalta que el ser humano posee una serie de necesidades que se encuentran estructuradas y relacionadas entre sí, ello es causado por un factor puramente biológico que se deriva de su constitución genética. Asimismo, señala que en la parte inferior de dicha estructura se ubican sus necesidades más urgentes y en la parte superior, las de menor relevancia.

Por otro lado, Maslow identifica y clasifica las siguientes necesidades del individuo:

Necesidades fisiológicas: Se encuentran ubicadas como las más primordiales del ser humano y están relacionadas a su instinto de supervivencia. Aquí se manifiestan las necesidades como la alimentación, dormir, saciar la sed, así como también la maternidad, el sexo, entre otras similares.

Necesidades de seguridad: Cuando se alcanza un estado de satisfacción respecto de estas necesidades, es común que el ser humano experimente una sensación de plenitud y felicidad. Dentro de las más relevantes encontramos: la necesidad de sentirse protegidos, de tener estabilidad y orden, entre otras. Ello se encuentra directamente relacionado con el miedo que experimentan los individuos por lo desconocido y por perder el control de lo que sucede con su vida.

Necesidades sociales: Después de satisfacer las necesidades fisiológicas y de seguridad, las necesidades sociales son inevitables. Se encuentran directamente relacionadas con la necesidad natural que posee el ser humano por la compañía, lo que repercute en su participación en la sociedad y su desarrollo emocional. Las más importantes son: La necesidad de comunicación, la de crear lazos de amistad, la de expresar y recibir afecto, la de sentirse parte de un colectivo social y ser aceptado, entre otras.

Necesidades de reconocimiento o autoestima. Estas se originan con la necesidad que posee todo ser humano de sentirse valorado, poseer prestigio y destacar dentro del grupo al que pertenece, de igual manera se incluyen dentro de este grupo la autoestima y el respeto por uno mismo.

Necesidades de auto superación: Estas necesidades también reciben el nombre de autorrealización y representan el ideal que quiere lograr el individuo. El ser humano pretende a través de ellas, perdurar en el tiempo, dejar huella y desarrollar todos sus talentos hasta llegar al límite.

Del análisis de esta teoría, podemos señalar que esta es una de las más relevantes para la presente investigación, debido a que comprende diversos aspectos de la integridad del ser humano.

Según la Teoría de la personalidad de Rogers, (2019), señala que muchos de los problemas que presentan los seres humanos se debe a que no se aprecian, sienten que carecen de valor y que son indignos de la felicidad y del amor, en efecto la autoestima es un factor que representa la importancia de que los seres humanos se auto

perciban como personas valiosas, loables que merecen estima y respeto, no solo de parte de los demás sino también de sí mismos.

(Rogers, 2019) señala en su teoría que la personalidad de un individuo posee las siguientes cualidades:

Apertura a la experiencia: Esto sería lo opuesto a la defensiva. Es la percepción precisa de la experiencia propia en el mundo, incluyendo los propios sentimientos. Asimismo, también comprende la capacidad de aceptar la realidad.

Vivencia existencial: Esto hace referencia a la máxima que nos dice que debemos vivir en el aquí y ahora. Rogers, siguiendo su postulado sobre mantenerse en contacto con la realidad, insiste en que no vivimos en el pasado ni en el futuro; que el primero se ha ido y el último simplemente no existe.

Confianza organísmica: Debemos dejarnos guiar por los procesos de valoración organísmica. Se debe preservar la confianza en uno mismo y mantener el impulso de hacer aquello que creemos que está bien, aquello que proviene de la espontaneidad del ser humano.

Libertad experiencial: El autor pensaba que carecía de importancia el hecho de que los seres humanos tuvieran o no libertad para decidir qué hacer. Sin embargo, nos comportamos como si lo tuviéramos. Esto no quiere decir que somos libres para hacer lo que nos dé la gana, lo que realmente significa es que nos sentimos libres cuando se nos brindan las oportunidades para elegir.

Creatividad: Si sientes que eres responsable y libre, actuarás conforme a ello y asimilarás que eres parte del mundo, esto constantemente se manifiesta a través de las artes o en las diversas disciplinas de la ciencia, a través de la preocupación por lo que sucede dentro de la sociedad, el amor filial o desempeñándose lo mejor posible en el trabajo que uno tiene.

Por lo antes referido, es pertinente afirmar que esta teoría se encuentra relacionada de manera directa a esta investigación, toda vez que al desarrollar las sesiones personalizadas de tutoría se ha tomado en cuenta las cualidades de la

personalidad del ser humano (persona sana) tal como lo plantea Rogers, con la finalidad de aplicar parámetros que nos permitan elevar la autoestima de los niños (as).

Asimismo, en la Teoría del desarrollo psicosocial de Erickson, según Desiree, (2016) el psicoanalista Erik Erickson manifestaba que la personalidad de un individuo se encuentra influenciada por la sociedad y quienes lo rodean y que el desarrollo del yo se extiende a lo largo de toda la vida. Por otro lado, apunta a que el ciclo vital está comprendido por ocho etapas y se recomienda que todas estas sean atravesadas de manera positiva y satisfactoria para alcanzar el máximo desarrollo del yo.

Confianza básica frente a la desconfianza: El bebé, por instinto, aprende a percibir el mundo como un lugar seguro y crea lazos de confianza con su madre, asumiendo que ella es la representante del mundo y las personas que habitan en él.

Autonomía frente a la vergüenza: A medida que va creciendo, el niño desarrolla, como parte de su personalidad, la autonomía, independencia y se percibe como autosuficiente frente a la vergüenza que pueda causarle determinados eventos. Asimismo, se siente capaz de emplear sus ideas para tomar sus propias decisiones y controlar su mundo.

Iniciativa frente a la culpa: El niño desarrolla sus capacidades para discernir entre lo que le está permitido y lo que no, en el proceso de seguir sus objetivos y descubrir nuevas actividades sin sentirse frenado por la culpa.

Laboriosidad frente a la inferioridad: En esta etapa se da inicio al desarrollo de la autoestima, pues el niño realiza comparaciones de sus habilidades y destrezas frente a las de otros, por lo que si aprecia deficiencias busca el aprendizaje como respuesta para solucionarlo.

Identidad frente a la confusión: Esta etapa se desarrolla en el periodo de adolescencia del individuo, es aquí donde este comprende su rol en la sociedad y lo que significa el yo personal, busca experimentar nuevas ideas y mundos para discernir entre lo que le interesa y lo que no, asimismo se desenvuelve con cierta facilidad para la socialización.

Intimidad frente al aislamiento: En esta etapa, el ser humano tiende a comprometerse en sus relaciones personales, es aquí donde se busca la estabilidad emocional a través

del amor, lograr ser profesional y terminar una carrera. Por lo que, si estos planes se ven frustrados, a menudo se da el aislamiento social, pues se experimentan sentimientos de fracaso, de no pertenencia, entre otros.

Generatividad frente al estancamiento: En esta etapa el individuo busca guiar a su descendencia que formará parte de la siguiente generación, se abocan a darles consejos y procurarlos siempre. Si esta necesidad no logra ser satisfecha el individuo puede sentirse estancado e inútil y caen en depresión.

Integridad del yo frente a la desesperación: En esta etapa el ser humano, en su edad adulta, puede aceptar su vida y considerarla productiva o experimentar sentimientos de desesperación por no poder retroceder el tiempo y volver a vivir.

Es así que, la teoría del desarrollo psicosocial se encuentra ligada a esta investigación en el sentido de que para la creación de estrategias que ayuden a desarrollar la identidad de los niños, nos ubicamos en la etapa denominada “iniciativa frente a la culpa” por coincidir en el rango etario de la muestra, lo que nos permitió conocer las características y ritmos de aprendizaje de cada uno y contribuir a su preparación para los diferentes acontecimientos que atravesarán durante su vida.

En cuanto a la Teoría de la autoestima; Samuels, (1977) señala que los seres humanos tienen una marcada necesidad por buscar la aprobación de los demás y cuando alguien que es de suma importancia en su vida desapruueba o no acepta lo que son se sienten frustrados e incluso llegan a la depresión. (p. 25)

La autoestima significa básicamente sentirse bien con uno mismo, saber que se es especial y único no solo para quienes nos rodean sino también para nosotros mismos. Cuando el ser humano tiene un nivel adecuado de autoestima se siente orgulloso de lo que hace, de lo que piensa y se siente seguro de sus sentimientos y emociones, por lo que tener autoestima implica de la misma forma ser responsables con nuestros actos y aceptar que se nos pueden presentar dificultades y que las cosas no siempre salen como se planean y no enojarse por ello, reconocer que cada ser humano tiene limitaciones y no sentirse menos por ello. La autoestima también implica mantener relaciones buenas y saludables con los demás y saber transmitirles de manera

apropiada nuestras emociones y saber que quienes nos aman nos seguirán aceptando, aunque las cosas no salgan bien en algunas ocasiones.

A los seres humanos por naturaleza nos gusta que nos elogien, por lo que el educador debe tener especial cuidado con los alumnos que presentan autoestima baja, animándolo y reconociendo sus logros por pequeños que sean y en caso de dificultades motivarlo para que este se sienta especial. La autoestima del individuo es un factor influyente en su comportamiento, y ello parte de la premisa de que si crees que eres un buen chico tienes buena conducta, por el contrario, si crees que eres un chico malo, tienes un comportamiento problemático y deficiente.

Asimismo, cabe resaltar que los educadores deben ayudar y guiar al estudiante que presenta baja autoestima para que este encuentre esas cualidades que lo hacen especial y así aprenda a potenciarlas y pueda percibir sus logros.

En cuanto a la Teoría de la inteligencia múltiple; según Ander, E. (2016), para (Gardner, 1998) la inteligencia se encuentra relacionada a la capacidad del ser humano para dar respuesta a los problemas que se le presentan. Esta teoría está inmersa en el funcionamiento cognoscitivo y plantea que la inteligencia de todos los seres humanos es completamente distinta y única, y se consideran independientes de las demás, por lo que cada individuo necesita tener competencias propias asociadas a su tipo de inteligencia para poder funcionar correctamente. Además, esta teoría plantea que los tipos de inteligencia que están relacionados directamente a la autoestima del ser humano y que son las siguientes:

La inteligencia interpersonal: Es la capacidad que posee cada persona para relacionarse con sus iguales y sentir empatía por ellos, asimismo comprender su manera de pensar, sus emociones y acciones. Se dice que la capacidad para resolver problemas y utilizar la comunicación para ello a través del manejo de las emociones tanto propias como las de los demás, también se encuentra relacionado a este tipo de inteligencia. Además, puede ser definida como la habilidad para detectar los estados de ánimo, las intenciones y emociones de las personas de su entorno. Dentro de ello, pueden estar incluidas la sensibilidad a las expresiones faciales, la voz, los gestos y la habilidad para responder de manera efectiva a todo ello frente a sus semejantes.

Inteligencia intrapersonal: Es mayormente considerada como la habilidad para conocerse a uno mismo y adaptar nuestras conductas y comportamientos partiendo de dicho conocimiento. Asimismo, este tipo de inteligencia abarca el hecho de tener una percepción real de lo que somos, saber cuáles son nuestras fortalezas y limitaciones, potenciar nuestra autoestima y aceptar nuestras emociones y pensamientos. Quienes poseen esta inteligencia saben perfectamente lo que son capaces de hacer y lo que no, esto les ayuda a tomar decisiones adecuadas que les resultan eficientes para su vida.

En relación a la inteligencia emocional; según Ander, (2016) refiere que Daniel Goleman, considera que la inteligencia emocional se manifiesta a través del autocontrol, la perseverancia, el entusiasmo y la capacidad para automotivarse, además afirma que la inteligencia emocional está referida a la habilidad que poseen determinadas personas para analizar sus emociones en diversas situaciones de la vida, asimismo señala que en ocasiones esta no depende únicamente de las emociones sino también de que el individuo posea un correcto pensamiento y desarrollo interpersonal. (p. 58)

Según Argüelles, (2016), Daniel Goleman afirma que la inteligencia emocional es un conjunto de habilidades que el ser humano posee, entre las que destacan: el ser capaz de motivarse a sí mismo, perseverar en sus objetivos aun cuando haya fracasado, controlar sus impulsos y reacciones frente a los demás y a sí mismo, regular sus cambios de humor y evitar que los factores externos o determinados trastornos afecten su capacidad de respuesta. (p. 20)

La investigación se *justifica* porque nace de la observación y análisis de la problemática que presentan los niños y niñas que forman parte de la muestra de este estudio, respecto de su escaso nivel de identidad, ello se debe a que no se han integrado adecuadamente en sus grupos de trabajo y existiendo falta de socialización y colaboración en su aprendizaje, lo cual les habría permitido asumir un rol dentro del grupo y desenvolverse positivamente, no solo en la escuela sino también en su vida diaria.

Los problemas más frecuentes que se generan en los niños provienen de la identidad personal y se traducen en deficiencias emocionales tales como: falta de

comunicación, la timidez, la incapacidad para socializar con sus pares y la dificultad para expresarse con propiedad. Durante este proceso resulta importante que se les brinde a los niños espacios donde puedan adaptarse y mostrarse cómodos, propiciar reuniones consigo mismos y con sus semejantes para que esto les ayude a desarrollar su identidad personal y se reconozcan como parte de un grupo para que estas experiencias aporten a su desarrollo personal.

En ese sentido, la presente investigación se realizó con la finalidad de utilizar el material lúdico para promover el desarrollo de la identidad en los niños (as) que se encuentren en un rango etario entre los cinco años y a través de ello superar las dificultades que muestran para realizar sus actividades diarias. Como docentes debemos conocer la forma en que se produce y cómo evoluciona el desarrollo de la identidad de los individuos y como respuesta ante ello, diseñar estrategias que nos permitan utilizar el material lúdico para activar su socialización como parte de su identidad cultural.

A través del presente estudio se evidencia cuán importante es el uso del material lúdico para la socialización en los niños (as) que forman parte del grupo de muestra. Asimismo, sabemos que emplear material lúdico en el aprendizaje de los niños permite que estos puedan relacionarse entre sí con suma facilidad, propiciando su formación integral, de manera activa, creativa y crítica a partir de la formación de su identidad cultural.

Respecto a la metodología, la presente investigación logra evidenciar que utilizar material lúdico en el desarrollo del proceso de aprendizaje de los niños representa un rol fundamental en el proceso de formación de la identidad del niño pues a través de ellos, los individuos logran llegar al proceso de socialización, se integran en los grupos y descubren el compañerismo y la amistad, lo que produce que aumente su imaginación, creatividad, autonomía y despierta su capacidad de respuesta frente los problemas.

Con el presente estudio se pretende aportar datos de análisis y resultados que los docentes puedan emplear para conocer los procesos de desarrollo de los niños y darle mayor importancia al uso de recursos lúdicos y juegos motrices como medio de

estrategia para concretar el proceso de socialización de los mismos. Asimismo, cabe remarcar que, los antecedentes citados en esta investigación son parte del proceso educativo que tuvo lugar en otra época, por lo que nos sirven de punto de referencia para comprender las estrategias de aprendizaje desde el punto de vista actual del proceso educativo y del paradigma pedagógico sociocultural en el que se enmarca esta investigación.

En el mundo uno de los *problemas* que vienen aquejando a nuestros niños y niñas es la falta de identidad consigo mismo, ya que por su origen cultural o procedencia se ven mermados para participar activamente en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje, frente al problema.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (2015) indica que para acortar las brechas de inequidad los estados deben de desarrollar políticas de inclusión y equidad en la atención a los aprendizajes de los niños y niñas vulnerables, en el marco de la Educación para Todos.

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

Frente a las evidencias descritas en el Perú aún se sigue trabajando con un sistema educativo inadecuado, donde gran parte de la población de niños y niñas en edad escolar del nivel inicial no es atendida oportunamente, razón por la cual muchos de estos niños (as) son llevados por sus padres a iniciar su educación en zonas distantes, que frente a su contexto sociocultural merma las posibilidades de mantener su identidad y al enfrentarse a otras realidades, hace que mermen su identidad, donde

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

En mi Centro Poblado el problema se agudiza debido que todavía no se cubre el 100% de las demandas de la educación inicial, en el 2014 solo accedieron al nivel inicial 84 de cada 100 niños y niñas de 3 a 5 años tal como lo destaca la Encuesta Nacional de Hogares - ENAHO (2015). En el contexto se destaca que los niveles de logro alcanzado por los estudiantes presentan dificultades de aprendizaje debido a la inoperancia de sus docentes, la falta de implementación de políticas educativas para mejorar la infraestructura y equipamiento de los locales escolares donde permita brindar una mejor atención y servicio educativo a los estudiantes del nivel inicial.

En el ámbito local el problema de la identidad de la educación inicial radica en la deficiente atención y cobertura docente a las instituciones educativas del nivel inicial donde las brechas de inequidad están puestas de manifiesto entre las instituciones del ámbito de la zona urbana y la zona rural y entre ambas existe aún mucho más diferencia con los PRONOEI donde los resultados expuestos puestas de manifiesto por la Dirección regional de Educación y la Unidad de Gestión Educativa Local pone de manifiesto que en el contexto educativo de la educación inicial uno de los principales problemas que remarcan el desarrollo de los aprendizajes es la falta de pertinencia e identidad consigo mismos, el cual se convierte como una característica real a ser atendidos para poner de manifiesto la satisfacción con su persona y valorar a las cosas que hace.

En el ámbito de la Institución Educativa N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz 2018, en función a las actas de evaluación final del año 2017 se evidencia que los niños y niñas inmersos en el desarrollo del trabajo presentan problemas de timidez, se resisten

a expresar sus necesidades, reunirse a trabajar con sus compañeros, compartir sus útiles escolares, participar activamente por el temor a equivocarse, en este marco se destaca a la identidad como uno de los principales problemas de socialización, el desarrollo de las capacidades se valora así mismo y autorregula sus emociones y comportamiento dentro de la competencia afirma sus identidad dentro del área de personal social para los niños y niñas de 04 años demanda del cumplimiento de indicadores que inducen a evidenciar sus expresiones emocionales dentro de su entorno educativo y familiar para actuar de acuerdo a las normas de convivencia establecidas para el aula y a partir del uso de material lúdico inducir a la socialización de sus aprendizajes. Luego del análisis de la realidad, se plantea la siguiente pregunta: *¿De qué manera el uso del material lúdico desarrollará la afirmación de la identidad de los niños de la I. E. I. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, 2018?*

Conceptualmente lo definimos:

Uso del material lúdico: Las actividades lúdicas son aquellas que se realizan a través del movimiento físico e implican que el individuo gaste su energía en ellas. Los niños, en sus diversas etapas, utilizan gran parte de su tiempo practicando estas actividades, lo que se encuentra condicionado a la disposición de tiempo y a la satisfacción y placer que estos juegos les produzcan. (Matos, 2004).

Afirmación de la identidad: La afirmación de la identidad representa el conjunto de capacidades y habilidades para la socialización que posee el individuo, las que le permiten que desarrolle sus comportamientos, pensamientos y emociones para aumentar su capacidad de relacionarse con sus semejantes. (García, 2016).

Definición operacional:

La afirmación de la identidad se evaluará a partir de dimensiones, indicadores e ítems planteadas, de los cuales son 10 ítems considerados en las siguientes dimensiones: Se valora a sí mismo y Autorregula su comportamiento y sus emociones. Cuyos niveles están valorados: alta: [16 – 20]; media: [11 – 15] y baja: [0 – 10]

Para el uso adecuado del material lúdico se medirá a partir de las 10 sesiones que se programaron en la propuesta.

Con respecto a la *operacionalización de la variable*; se tiene la siguiente matriz:

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Afirmación de la identidad	Se valora a sí mismo	<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona fácilmente a través de los juegos con los demás. - Interactúa con sus compañeros amigablemente. - Participa activamente en la realización de los juegos. - Juega en armonía con sus compañeros - Es colaborador y participa con alegría durante los juegos. 	1, 2, 3, 4,5
	Autoregula su comportamiento y sus emociones	<ul style="list-style-type: none"> - Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción y actúa de acuerdo a las normas de convivencia establecidas en el salón. - Se expresa con espontaneidad y de manera coherente. - Expresa las emociones que siente en las diferentes situaciones que vive. - Acepta e incorpora normas básicas como límites que le brindan seguridad, mostrando mayor tolerancia en situaciones de frustración o postergación de un deseo. - Manifiesta la causa que origina alguna de sus emociones. 	6, 7, 8, 9, 10
Material lúdico	Afectividad	<ul style="list-style-type: none"> - Asume compromisos consigo mismo durante el desarrollo del juego. - Expresa emociones y sentimientos durante las actividades de juego - Comparte sus juguetes con sus compañeros de equipo. - Induce a sus compañeros a utilizar los juegos de manera correcta. 	Sesiones de aprendizaje
	Sociabilidad	<ul style="list-style-type: none"> - Se interrelaciona de manera amigable con sus pares. - Se integra al desarrollo del juego con facilidad. - Asume los roles encomendados dentro de su equipo de trabajo. - Sigue procesos y muestra habilidades para jugar. 	

La hipótesis, quedó planteado de la siguiente manera: El uso del material lúdico desarrolló significativamente la afirmación de la identidad en los niños y niñas de la I. E. I. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, 2018.

Para dar respuesta al enunciado y cumplir con la hipótesis nos planteamos los siguientes objetivos:

Objetivo General: Determinar de qué manera el uso del material lúdico desarrolló la afirmación de la identidad en los niños de la I. E. I. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz 2018.

Objetivos Específicos:

- Identificar el nivel de afirmación de la identidad en la dimensión se valora a sí mismo de los niños de la I. E. I. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, antes y después de la aplicación del material lúdico.
- Describir el nivel de afirmación de la identidad en la dimensión autorregula su comportamiento y emociones los niños de la I. E. I. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, antes y después de la aplicación del material lúdico.
- Determinar el nivel de afirmación de la identidad de los niños de la I. E. I. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, antes y después de la aplicación del material lúdico.

-

METODOLOGÍA

La presente investigación fue de tipo explicativo. El diseño de investigación fue una pre experimental. Para Hernández, R (2015), una investigación se da con la aplicación de un pre- test, post- test y con un solo grupo como muestra. En la que se debe aplicar el pre- test al mismo grupo, lo que significa que se realiza sin un de grupo control. Su diseño es el siguiente:

GE O₁ X O₂

Donde:

- G_E : Grupo experimental
- O₁ : Prueba (pre- test)
- O₂ : Prueba (post- test)
- X : Propuesta de actividades lúdicas

En la presente investigación, la población y muestra que intervienen fueron elegidas de manera no probabilística, es decir se realizó de manera intencional, por ser el aula que presentó mayores problemas de identidad. La población y muestra estuvo compuesta por 15 niños y niñas de 4 y 5 años de la I. E. I. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, 2018. Como se detalla en el siguiente cuadro:

Edades	N° de Niñas (os)
4 años	5
5 años	10
Total	15

Fuente: Nómina de estudiantes del 2018

Para la recopilación de datos se empleó como técnica la observación. Benguría et al, (2016) señalan que la observación constituye en procedimiento a través del cual los seres humanos recopilan información para investigar un determinado tema de interés, además representa la acción de mirar un objeto o un fenómeno social o de otra índole con la finalidad de examinarlo, analizarlo, interpretarlo y arribar a conclusiones

respecto de ello. (p. 10) Esta técnica nos permitió observar la participación activa de los niños en la utilización del material lúdico.

El instrumento que se empleó fue una lista de cotejo, que nos permitió obtener información sobre el nivel de influencia del material lúdico en el desarrollo de la identidad personal. La lista de cotejo consta de 10 ítems, en los cuales se considera cada una de las competencias que se busca desarrollar a través de las sesiones de aprendizaje en las que se empleó el material lúdico. En la que la escala de valoración consta de los siguientes datos: Valoración alta: [16 – 20]; Valoración media: [11 – 15] y Valoración baja: [0 – 10] (observación sistemática)

Para el análisis y procesamiento de los datos obtenidos del pre-test y el pos-test se utilizaron los mecanismos de la estadística descriptiva que se señalan a continuación: Tablas de frecuencia y porcentajes; medidas estadísticas de tendencia central, tales como: La varianza, la media aritmética, el coeficiente de variación y la desviación estándar.

RESULTADOS

Presentación de resultados:

Para demostrar la influencia del uso del material lúdico en la afirmación de la identidad de los niños y niñas de cinco años de la I. E. I. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz.; se tabularon y organizaron en tablas y figuras de frecuencia y porcentajes los datos que se obtuvieron como resultado de la lista de cotejo aplicada a quienes conforman el grupo de la muestra. Y fueron expresados de la siguiente forma:

Tabla 01

Nivel de afirmación de la identidad: se valora a sí mismo de los niños de la I. E. I. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, antes y después de la aplicación del material lúdico.

Se valora así mismo	PRE TEST		POST TEST	
	Fi	%	fi	%
Baja (0 - 10)	8	53	0	0
Media (11 - 15)	7	47	6	40
Alta (16 - 20)	0	0	9	60
TOTAL	15	100	15	100

Fuente: Lista de cotejo

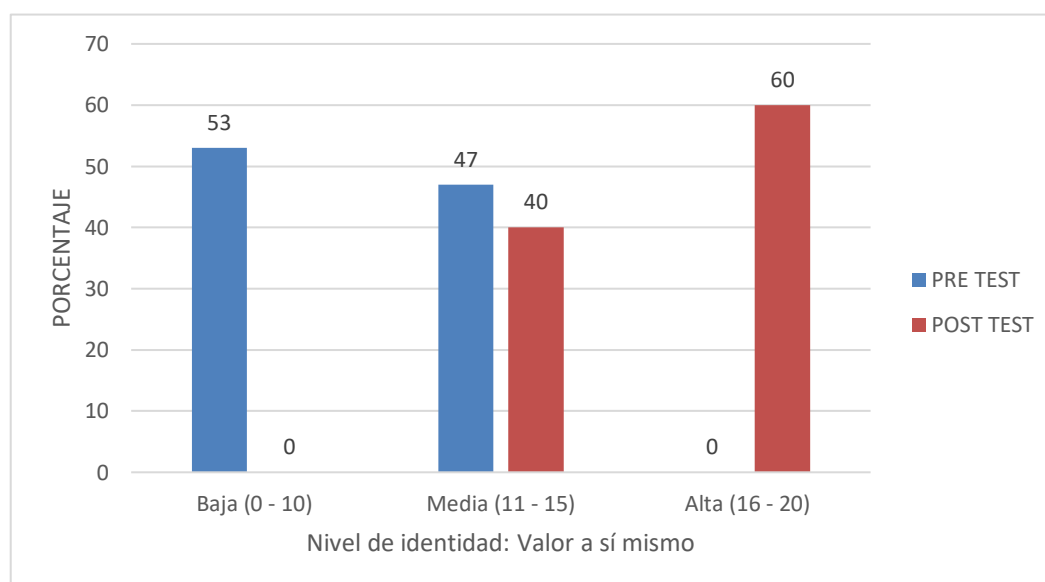


Figura 1

Nivel de afirmación de la identidad: se valora a sí mismo de los niños de la I. E. I. N° 80569

Fuente: Tabla 1

Los datos estadísticos obtenidos por frecuencia y porcentaje de la lista de cotejo aplicada a las niñas y niños que participaron en la investigación, para

diagnosticar la afirmación de la identidad en lo correspondiente a la dimensión se valora así mismo indica que en el pre-test, 8 niños (as) que representan un 53% manifiestan valoración baja y 7 niños (as) que representan un 47% manifiestan valoración media, luego de utilizar el material lúdico en las sesiones de aprendizaje, los datos estadísticos de la aplicación del post test indican que 6 niños (as) que representan un 40% desarrollan valoración media y 9 niños (as) que representan un 60% desarrollan valoración alta. Los resultados evidencian la mejora que se obtuvo respecto de la afirmación de la identidad de los niños y niñas de la I. E. I. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, 2018.

Tabla 02

Nivel de afirmación de la identidad: Autorregulación de emociones y comportamiento de niños de la I. E. N° 80569, antes y después de la aplicación del material lúdico.

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

Fuente: Lista de cotejo

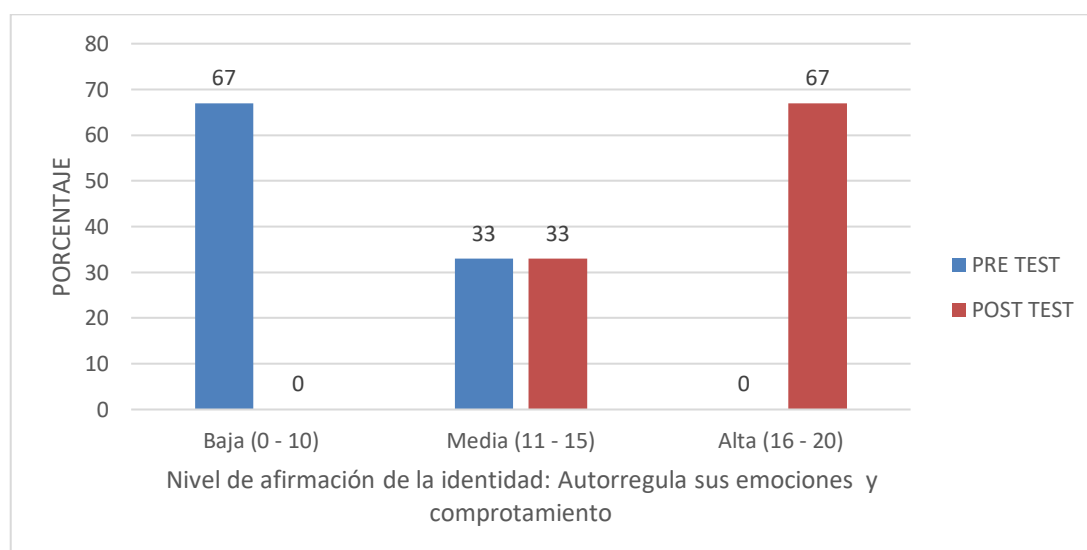


Figura 2

Nivel de afirmación de la identidad: autorregulación de emociones y comportamiento

Fuente: Tabla 2

Los datos estadísticos obtenidos por frecuencia y porcentaje de la lista de cotejo aplicada a los niños (as) participantes en la investigación, para diagnosticar la afirmación de la identidad en lo correspondiente a la dimensión autorregula sus emociones y comportamiento, indica que en el pre test 10 niños (as) que hace un 67% presentan autorregulación de emociones y comportamiento bajo y 7 (47%) autorregulación de emociones y comportamiento media, luego de utilizar el material lúdico en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, los datos estadísticos de la aplicación del post test indican que 5 niños (as) que hacen un 33% desarrollan autorregulación de emociones y comportamiento medio y 9 (60%) autorregulación de emociones y comportamiento alto. Los resultados evidencian la mejora que se obtuvo respecto de la afirmación de la identidad de los niños y niñas de la I. E. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz 2018.

Tabla 03

Afirmación de la identidad de los niños y niñas de la I. E. I. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz 2018, antes y después de la aplicación del material lúdico.

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

Fuente: Lista de cotejo

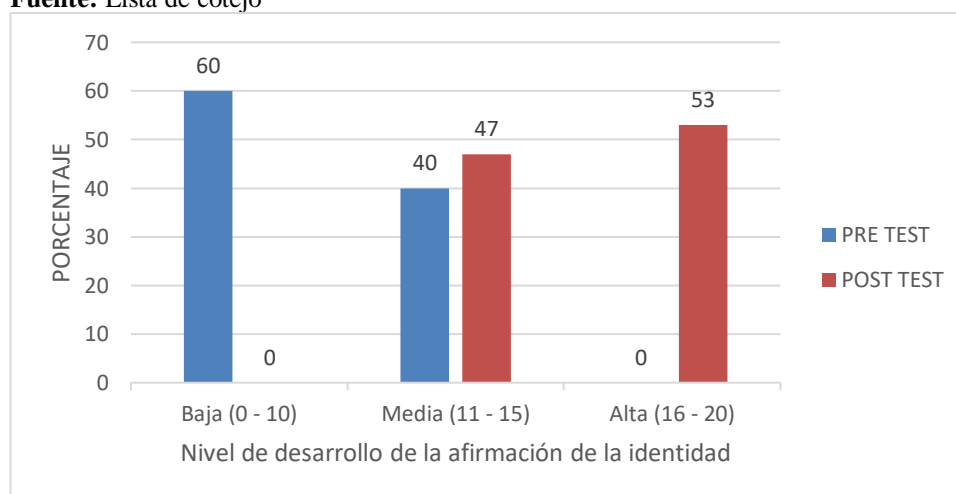


Figura 2

Nivel de afirmación de la identidad de los niños y niñas de la I. E. I. N° 80569

Fuente: Tabla 2

Los datos estadísticos obtenidos por frecuencia y porcentaje de la lista de cotejo aplicada a las niñas y niños que participaron en la investigación, para diagnosticar la afirmación de la identidad, indica que en el pre test 9 niños (as) que hace un 60% presentan identidad baja y 6 (40%) identidad media, luego de utilizar el material lúdico en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, los datos estadísticos de la aplicación del post test indican que 7 niños (as) que representan un 47% desarrollan identidad media y 8 (53%) identidad alta. Los resultados demuestran que el uso de material lúdico contribuyó al mejoramiento de la afirmación de la identidad de los niños (as) de la I. E. I N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, 2018.

Contrastación de hipótesis

Para demostrar que el uso del material lúdico influye positivamente en la afirmación de la identidad de los niños y niñas de la I. E. I. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, 2018; se empleó la prueba T de Student para muestras relacionadas con la finalidad de analizar y comparar los resultados del post test y pre test, y finalmente se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 4

Resultados del post test y pre test aplicado a los niños y niñas de la I. E. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, 2018 sometidos a la Prueba T de Student:

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

Fuente: Lista de cotejo

Los datos estadísticos obtenidos de la prueba t de Student según resultados de la lista de cotejo, aplicada como post test y pre test a los niños (as) participantes en la investigación, manifiestan que existe una diferencia en los promedios de 5,400 puntos respecto del ítem “se valora así mismo”, 6,200 puntos en la dimensión “autorregula

sus emociones y comportamiento” y 6,067 puntos en “afirmación de la identidad”; así mismo se destaca que para 14 grados de libertad (gl) la t calculada de 25,256 en la dimensión se valora así mismo, 17,486 en la dimensión autorregula sus emociones y comportamiento y 25,449 en la variable afirmación de la identidad la significancia obtenida de 0,000 demuestra que utilizar material lúdico influye positivamente en la afirmación de la identidad de los niños (as) de la I. E. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, 2018.

Los resultados de la prueba t de Student indican que trabajando a un 95% de confiabilidad y 5% de margen de error, se tiene 14 grados de libertad (gl), los cuales indican que se tiene una t tabular (tt) de 1,7613 y una t calculada (tc) de 24,449 con una significancia de 0,000 el cual indica que es menor al 5% de error (0,05) y la $tt < tc$. El resultado acepta la hipótesis planteada; por lo tanto, se evidencia que el uso del material lúdico influye positivamente en la afirmación de la identidad de los niños (as) de la I. E. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, 2018.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Los datos estadísticos puestos de manifiesto en la tabla 01 por frecuencia y porcentaje de la lista de cotejo aplicada a los niños y niñas participantes en la investigación, diagnostican la afirmación de la identidad en lo correspondiente a la dimensión se valora así mismo indica que en el pre test la mayoría de niños y niñas presentan una valoración baja, en el post test valoración alta. Los resultados validan los estudios hechos por Montoya, L. (2012) al concluir que los individuos aprendieron a apreciar, valorar y entender a quienes los rodean, identificando que cada uno de ellos son únicos y presentan cualidades, rasgos físicos y valores distintos.

Los datos estadísticos opuestos de manifiesto en la tabla 02 por frecuencia y porcentaje de la lista de cotejo aplicada a los niños (as) participantes en la investigación, diagnostican que la afirmación de la identidad en lo correspondiente a la dimensión autorregula sus emociones y comportamiento, indica que en el pre test se ubican en un bajo y en el post test un nivel alto. Los resultados aportan a la consolidación de la teoría de la inteligencia emocional que según Goleman (como se citó en Argüelles, 2006) determina la capacidad de un individuo para potenciar sus habilidades basadas en cinco elementos fundamentales, que son: la motivación, la empatía, el autocontrol, la conciencia de uno mismo y la capacidad de relacionarse con los demás. (p. 20)

Los datos estadísticos puestos de manifiesto en la tabla 03 por frecuencia y porcentaje de la lista de cotejo aplicada a los niños (as) participantes en la investigación, diagnostican que la afirmación de la identidad es baja y del post test la identidad es alta. Los resultados demuestran que el uso de material lúdico contribuyó al mejoramiento de la afirmación de la identidad en concordancia con el aporte teórico de las inteligencias múltiples, que según (Ander, 2006) Gardner afirma que la inteligencia se encuentra relacionada a la capacidad del ser humano para dar respuesta a los problemas que se le presentan, asimismo señala que es una teoría que está inmersa en el funcionamiento cognoscitivo y plantea que la inteligencia de todos los seres humanos es completamente distinta y única, y se consideran independientes de las demás, por lo que cada individuo necesita tener

competencias propias asociadas a su tipo de inteligencia para poder funcionar correctamente.

Los estadísticos descriptivos expuestos en la tabla 04 obtenidos de la lista de cotejo, según post test y pre test aplicado a los niños (as) participantes en la investigación, diagnostican que la afirmación de la identidad de los sujetos de la muestra mejoró considerablemente, ya que en el pre test el promedio es de 9,20 puntos y en el post test 15,27 puntos determina que existe una diferencia de promedios 6,067 puntos en la variable identidad. Los resultados demuestran que se valida los estudios hechos por Cervantes (2016) quien concluye que los niños utilizan el juego para describir y ejemplificar sucesos que se dan en el día a día, así como aquello que desean lograr o realizar en la vida real y que la actividad del juego se manifiesta desde muy temprana edad y no necesita ser enseñado.

Los datos estadísticos obtenidos de la prueba t de Student según resultados de la lista de cotejo, aplicada como post test y pre test a los niños (as) participantes en la investigación, indican que para 14 grados de libertad (gl) la t calculada de 25,256 en la dimensión se valora así mismo, 17,486 en la dimensión autorregula sus emociones y comportamiento y 25,449 en la variable afirmación de la identidad la significancia obtenida de 0,000 demuestra que el uso del material lúdico influye positivamente en la afirmación de la identidad de los niños y niñas de la I. E.N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, 2018. Los resultados validan los aportes teóricos de Vygotsky (1979) quien afirma que, desde el punto de vista psicopedagógico, el juego estimula al ser humano y lo incita potenciar y emplear su inteligencia dentro de las diversas modalidades de practicarlo que existen, asimismo le ayuda a relacionarse con diversas situaciones que son parte de la experiencia o el ambiente como su propio cuerpo físico que experimenta el equilibrio, elasticidad, perspicacia de la precisión, agilidad para emitir una respuesta, resistencia o su personalidad, lo que genera que se libere de grandes cargas emotivas.

CONCLUSIONES

Los resultados de la lista de cotejo del pre test y post test demuestran que el uso del material lúdico influyó en la afirmación de la identidad de los niños y niñas de la I. E. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, 2018 al obtener como resultado una diferencia de promedios de 6,067 puntos, se evidencia que el resultado valida la hipótesis.

El diagnosticar la identidad de los niños y niñas de la I. E. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz 2018 indican que según resultados del pre test se manifestó en un nivel bajo y los del post test en nivel medio, demostrando que el uso de material lúdico mejoró la afirmación de la identidad del grupo de la muestra.

En concordancia con los resultados del pre test se diseñó y aplicó seis sesiones de aprendizaje utilizando del material lúdico con la finalidad de afirmar la identidad de los niños y niñas de la I. E. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, 2018.

Los resultados del post test y pre test sometidos a análisis de comparación de promedios de la T de Student para muestra relacionada comprueban que el uso del material lúdico influyó positivamente en la afirmación de la identidad de los niños y niñas de la I. E. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, 2018, indicando que se acepta la H1 y se rechaza la H0.

RECOMENDACIONES

A la directora de la I. E. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, socializar los resultados de la investigación para inducir a las maestras a diagnosticar la identidad de los niños y niñas a su cargo y emprender la competencia afirmación de la identidad.

A las docentes que laboran en la I. E. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz se recomienda programar y desarrollar sesiones de aprendizaje en las que se utilice material lúdico para afirmar la identidad de los niños (as) que se encuentren bajo su cuidado.

A las docentes de educación inicial pertenecientes a la UGEL, utilizar material lúdico para dar inicio al desarrollo de la afirmación de la identidad de los niños (as) que se encuentren bajo su cuidado.

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento especial y sincero a nuestra Universidad San Pedro, por abrir las puertas para emprender el desarrollo de la carrera profesional en Educación Inicial, y apostar por la educación peruana; a sus autoridades y maestros por su guía y conocimientos brindados dándome la oportunidad de aspirar y realizar mis sueños, que al igual que muchos por algunas razones venía postergando.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ander, E. (2016). *Fundamentación de la teoría de las inteligencias múltiples*. Editorial Alfaomega Grupo Editor. México
- Altarejos, F. y Rodríguez, A. (2016). *Identidad, coexistencia y familia*. Revista ESE N° 6. Universidad de Navarra. España.
- Argüelles, A. (2016). *La inteligencia emocional de Daniel Goleman*. Editorial Academia, Ciudad de La Habana.
- Benguria, Valdés, Pastellides, y Gómez, L. (2016), *la observación es “un procedimiento por el cual recogemos información para la investigación; es el acto de mirar algo sin modificarlo con la intención de examinarlo, interpretarlo y obtener unas conclusiones sobre ello”*. (p. 10)
- Barroso, D. (2018). *El concepto de socialización y la antinomia individuo/sociedad*.
- Bruner y Rogoff (2018) *El juego es fundamental para proveer al niño del andamiaje del que hablan que facilite su crecimiento y su paso a la siguiente etapa de desarrollo*.
- Revista Argentina de Sociología, vol. 2, núm. 3. Consejo de Profesionales en Sociología, Argentina.
- Calero, M. (2016). *La integración educativa en el aula regular*, Editorial Gibraldo, México.
- Camacho, L. (2016). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Cañeque, H. (s. f.). “*Juego y Vida. La Conducta lúdica en el niño y el adulto*”. Editorial "El Ateneo". Buenos Aires - Argentina.
- Carranza, N. (2017). *Aplicación de los juegos motrices para desarrollar el proceso de socialización en los niños de 3 y 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 367 Mollebamba - Huambos, Chota*. Universidad César Vallejo.
- Cervantes, D. (2016). *La construcción de la identidad de género a través del juego en niños y niñas del segundo ciclo de preparatoria del Jardín de Niños Danlí*. Universidad de Quito, Ecuador.
- Chateau, J. (2018). *Psicología de los juegos infantiles*. Editorial Esfinge. España.

- Claro, M., Cruzado, R. (2016). *Programa “estimulando nuestras habilidades” y desarrollo psicomotor de los niños y niñas entre 2 y 3 años de la comunidad de Huayao – Taurija. Universidad César Vallejo.*
- Coopersmith, S. (2016). *Estudios sobre la autoestima. Ed. Trillas. México.*
- Cueto, C. (2017) “*Los Juegos Educativos en Educación Primaria*”. Prometeo, Buenos Aires.
- Cuevas (2018), *destaca que el desarrollo de la identidad se logra a partir de la interacción del niño (a) con su respectivo grupo de estudio.*
- Desiree (2016) *manifiesta que Erickson enfatizó que la personalidad está influenciada por la sociedad. Él expuso que el desarrollo del yo dura toda la vida.* Teoría psicossocial de Erik Erickson. Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- Fingermann, G. (2019). *El juego y sus proyecciones sociales. El ateneo, Buenos Aires.*
- García, A (2017). *Estudio sobre el asertividad y las habilidades sociales en el alumnado de Educación Social. XXI, Revista de Educación, 12. ISSN: 1575 – 0345. Universidad de Huelva.*
- Goleman, D. (1998). *La práctica de la inteligencia emocional. Traducción del inglés de Fernando Mora y David González Raga Editorial Kairos. S.A. Numancia 117—121. 08029 Barcelona España Primera edición: Enero*
- Guastalegnanne, H. (2018), *Los juegos despiertan la creatividad y nos dan un recurso para que los alumnos, se “olviden” de que están trabajando con la lengua y participen en una situación de comunicación real*
- Hernández, R (2015), *pre – experimental con pre test y post test y con un solo grupo. Donde se administrará el pre-test al mismo grupo*
- Lázarus (2018) *la “teoría de la relajación” que propone que el individuo busca relajarse en el juego del peso que le provocan sus actividades trabajosas diarias y de sus responsabilidades estresantes*
- Llatas, F. (2015). *Juegos motrices para desarrollar el proceso de socialización de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 385 Cumpampa - Tacabamba, Chota 2014. Universidad Cesar Vallejo.*
- López, Á. (2018), *cita al Doctor Ovidio Decroly, quien indica que el material lúdico Los cuales ayudan al desarrollo visual y se fundamenta en colores*

- Maslow (2015) *una serie de necesidades que atañen a todo individuo y que se encuentran organizadas de forma estructural*
- Meece, J. (2016). *Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores, SEP, México, D. F.*
- Ministerio de Educación (2015). *Diseño Curricular nacional Modificado*
- Montoya, L. (2016). *La lúdica como estrategia para construir las competencias ciudadanas*
- Muñoz, J. (2019). *Importancia de la socialización en la educación actual. Revista Digital, Innovación y experiencias. ISSN 1998 –DEAP.LEGAL:GR 2922/2007. [http://www.csicsif.es/andalucia/pdf/Numero 14](http://www.csicsif.es/andalucia/pdf/Numero%2014) (Newman y Newman, 2019, p. 145). Considera al juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permitan entender la realidad de manera más exacta”.*
- Newman, B (2016). *Desarrollo del niño. Limusa. México. Olortegui, F. (1988). Psicología del Desarrollo. Universidad Nacional de San Marcos.*
- Ostrovsky, G. (2016). *Habilidades de la inteligencia emocional. Universidad del Zulia. Maracaibo, Venezuela.*
- Peralta, M. (2018). *El juego como recurso didáctico para mejorar la socialización.*
- Peralta M. (1998). *El juego como recurso didáctico para mejorar la socialización. Universidad de Tolosa, México.*
- Pérez, (2016) *Sociedad Conjunto de personas unidas para lograr un fin determinado. La responsabilidad es una virtud presente en todo hombre que goce de su libertad.*
- Piaget, J. (1976). *La psicología de la inteligencia. Editorial Psique. Buenos Aires.*
- Rideau, A. (2017). *La Psicología Moderna. Tercera Edición. Bilbao España.*
- Ried, B. (2015). *Juegos y ejercicios para estimular la psicomotricidad. Editorial Onirio S.A.*
- Rogers, C. (2019). *Teoría de la personalidad. Editorial Esfinge, México. Psicología Clínica. Editorial Graó. Argentina.*
- Russek, S. (2016) *El desarrollo de la identidad empieza desde que el bebé nace y depende del trato, el cariño y el respeto que recibe día a día.*

- Samuels, H. (2017). *Teoría de la autoestima*. Editorial Portavoz — Grand Rapids, Michigan
- Schneider, S. (2016). *Las inteligencias múltiples y el desarrollo personal*. Colombia. Editorial Cadiak Internacional, S.A.
- Skypiel, E. (2019). *Psicología*. Editorial Planeta, impreso en URSS.
- Suarez, R. (2016). *Actividades lúdico motivacionales para aprender el aprendizaje de lecto-escritura*. Universidad Pedagógica Nacional. México.
- Spencer (2015) *la psicología ha abordado el estudio de la actividad del juego desde polos opuestos, como la “teoría del excedente de energía”*
- Vygotsky, L. (1979) *El juego se define como una actividad estructurada, las sensaciones son automotrices, intelectuales y sociales, así como la reproducción ficticia de una situación vivida” su importancia social y cultural es universalmente admitida.*
- Wilber, S. (2015). *El Proyecto Atman*. Barcelona: Kairós.
- Zamudio, D. (2019). *Metodología pedagógica para desarrollar las sesiones de aprendizaje*. Editorial San Marcos, Lima.

ANEXOS

Anexo 1. Instrumento

Lista de cotejo para medir la competencia afirma su identidad de los niños y niñas de la I. E. I. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz 2018

Objetivo: Identificar el nivel de identidad de los niños y niñas de la I. E. I. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, 2018

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

Leyenda: Identidad Baja (0 – 10)

Identidad Media (11 – 15)

Identidad Alta (16 – 20)

Anexo 2: Programa

PROGRAMA: USO DE MATERIAL LÚDICO PARA DESARROLLAR LA IDENTIDAD DE LOS NIÑOS DE LA I. E. I. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, 2018

I. Diagnóstico

El desarrollo del programa: uso de material lúdico, en el área de personal social, surge ante la necesidad de fortalecer el desarrollo de las dimensiones o ítems siguientes: afirmación de la identidad, en las capacidades se valora así mismo y autorregula sus emociones y comportamiento en concordancia con los indicadores expuestos en los mapas de progresos, que inducen al educador a concluir que el individuo realiza acciones teniendo en cuenta su personalidad a través de la manifestación de sus cualidades y características tanto físicas como emocionales, sus habilidades, preferencias y logros que ha alcanzado a lo largo de su experiencia. Asimismo, el educador debe valorar los esfuerzos de sus estudiantes y reconocer sus logros por mínimos que parezcan pues ello contribuye al fortalecimiento de la identidad y personalidad del niño y lo estimula a participar con entera confianza y seguridad en las actividades escolares como en las que se propongan en su ámbito familiar y social. El desarrollo de ello, se realizó a partir de los resultados que se obtuvieron en el pre-test y se organizó en base a la programación de seis sesiones de aprendizaje utilizando estratégicamente el material lúdico para evidenciar la hipótesis planteada.

II. Fundamentación

El desarrollo del programa tiene por finalidad de afirmar la identidad de los niños y niñas de la I. E.N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, debido que presentan baja identidad según resultados obtenidos en el pre test, esta acción se refleja en su baja autoestima y desarrollo personal, por lo que a partir de los lineamientos de las rutas de aprendizaje expuestos por el Ministerio de Educación en el año 2015, se procede a desarrollar un conjunto de seis sesiones de aprendizaje, las mismas que en sus procesos pedagógicos utilizan el material lúdico para propiciar la

integración, valorarse así mismo y controlar sus emociones y comportamientos durante el desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje.

III. Objetivo

Afirmar la identidad de los niños y niñas de la I. E. I. N° 80569 El Rago-Chillia-Pataz, 2018.

IV. Cronograma

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

N°	Nombre de la session	Fecha de ejecución
01	MI JUGUETE FAVORITO	08 de setiembre
02	JUGAMOS CALABAZA, CALABAZA	15 de setiembre
03	NUESTROS NOMBRES	22 de setiembre
04	DESCUBRIENDO A MUCHOS ARTISTAS	29 de setiembre
05	JUGANDO CON MIS PADRES	06 de octubre
06	APRENDIENDO CANCIONES	13 de octubre

V. Metodología

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

VI. Recursos

Se utilizaron los siguientes recursos: papelotes, hojas de rotafolios, lápices, hojas bond, marcadores y se colocó música clásica de fondo durante las sesiones mientras los niños (as) desarrollaban sus actividades.

Otros materiales: Hojas de colores, gomas, tijeras, lápices, cartulinas, pintura de dedos, témperas, pinceles, papel continuo, libros, cuentos y el diario del alumno de elaboración propia.

VII. Bibliografía

- Cancillería de Cultura, Educación y Deporte. (s.f.). Autoestima. Técnicas de grupo Las relaciones entre adolescentes y profesores. w.cult.gva.es/orientados.
<http://www.ceice.gva.es/orientados/profesorado/descargas/autoestima.pdf>
- Coyuca. (s.f.). Dinámicas para fomentar la autoestima. Comunidad parroquial de San Miguel Arcángel.
<https://odresnuevos.files.wordpress.com/2008/05/dinamicasautoestima.pdf>

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


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

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


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

	<ul style="list-style-type: none"> - Luego de escuchar las intervenciones de cada uno se propone un espacio para que dibujen lo que más nos gustó de esta actividad y también pueden dibujar lo que hemos conversado sobre el lugar y las personas con las que estamos en estos momentos. - Exponen sus trabajos en un mural. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos un recuento de lo realizado. - Manifiestan su agrado o desagrado y su participación. - Los invitamos a regresar al siguiente día, para presentarles más novedades. - Reiteramos el pedido de las fotos de los niños y de las mamis. 	Diálogo

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

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da la bienvenida a los niños y sus padres. - Utilizan los materiales del aula: Dejan las cosas en su lugar, comentan lo realizado. - Se propone salir a realizar un juego 	Espacios y Materiales del aula
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Juegan el rey manda. - En diferentes espacios la docente coloca con tiza el nombre de los niños en tamaño grande, buscan y con ayuda los encuentran. - Sobre los nombres colocan piezas de play go, chapas y otro material del aula. <div style="display: flex; align-items: center; margin: 10px 0;">  <div style="margin-left: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> - observan, comparan que nombre es el más largo, cual es más corto, etc. - La docente presenta una caja SORPRESA donde están las fotos de los niños. - Es grupos buscan sus fotos - Se entrega una cartulina a cada participante para que pegue su foto y la adorne libremente materiales que desean, como un pequeño cuadro. </div> </div> - Y una cartulina con dos espacios para que escriba su nombre - En la parte inferior de la cartulina la docente escribirá el nombre del niño. Pegan las fotos con sus nombres en un mural del aula. - al concluir el trabajo, los niños expresan sus ideas, sus emociones y sentimientos 	Fotos de los niños Cola sintética Cartulina Plumones Crayolas Tempera tijeras pinceles Papel de colores
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos un recuento de lo realizado. - manifiestan su agrado o desagrado y su participación. - Los invitamos a regresar al siguiente día, para presentarles más novedades. 	Dialogo.

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

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da la bienvenida a los niños y sus padres. - Utilizan los materiales del aula: Dejan las cosas en su lugar, comentan lo realizado. - Dialogan: ¿les gusta pintar? ¿Qué materiales han utilizado? ¿Quiénes pintan los cuadros? ¿Cómo lo harán? ¿les gustaría ser artistas? 	Materiales y juegos del aula
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente en asamblea presenta su bolsa sorpresa. - ¿Qué creen que hay adentro?, después de la participación de los niños descubren el contenido: un panel con el dibujo de un arco iris sin pintar y las silueta de algunos niños debajo de ellos, también una nota para el aula, témperas, crayolas, pinceles, papel de colores, cola sintética, etc. - Escuchan los comentarios sobre el dibujo y se motiva a conocer que dice la nota - La docente brevemente narra una pequeña historia sobre el arco iris y los niños que buscaron refugio en por qué tenían miedo cuando sus papis los dejaron en el jardín. - La docente anima a adornar el arco iris para el aula y así también aquellos niños que se sienten un poquito inseguros estarán felices con él. - Invito a cada uno de los niños a conocer y manipular el material. <div style="text-align: center;">  </div>	<p style="text-align: center;">Bolsa sorpresa Témperas Hojas de color con formas</p> <p style="text-align: center;">Cola sintética</p> <p style="text-align: center;">Papel sabana con el dibujos del arco iris</p> <p style="text-align: center;">normas</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza los acuerdos: Jugar sin manchar la ropa del compañero, usar los materiales en las hojas sin manchar la mesa, tener el cuidado posible al usar el material. - Eligen como pintaran su arco iris y quienes lo harán. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Al finalizar disfrutan de su obra de arte, escogen un lugar en el aula para colocarlo. - La docente estimula mencionando el nombre de los nuevos artistas. - Se coordina la visita de algunos padres para realizar juegos. 	Canción

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

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

	<p>conformar una caja temática que construirá un nuevo sector llamado “los juegos que jugaban mis papás”.</p> <ul style="list-style-type: none">- Cerramos la actividad recordando la visita que tuvimos y las conclusiones a las que llegamos después de observar la tabla de conteo.	
--	--	--

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

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente presenta la canción “La mane” - Observando las imágenes los niños presentan sus hipótesis sobre el contenido de la canción. - La docente presenta la melodía de la canción los niños escuchan y acompañan con palmadas o zapateo. <div style="text-align: center;"> <p>Que lo baile, que lo baile, que lo baile, doña pepa y don Manuel. La mane se irá poniendo, donde yo vaya diciendo, donde yo vaya diciendo. la mane se va a poner. Que lo baile, que lo baile, que lo baile todo el mundo, con el perro de Facundo, con la gata de la Inés. Una mané, ¡una mané! en la orejé, ¡en la orejé! y la otra mané, ¡la otra mané!, en la otra orejé.</p> </div> 	Canción en papel sabana con gráficos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogan sobre el contenido de la canción y las terminaciones finales. - Aprenden la canción en grupos grandes - la repiten en grupos pequeños y finalmente se solicita la participación voluntaria de algún niño o niña en forma individual, Estimulando su participación. - Acompañana la cancion con palmadas y posteriormente con pulso o algunos instrumentos como pandereta o toc toc. - Con su cuerpo realizan movimientos relacionados con la cancion vivenciando equilibrio y diversidad de movimiento. 	Textos en papel sabana grabadora palitos pandereta

CIERRE	Comentan sobre su participación en la actividad. ¿Les gusto la actividad? ¿Todos aprendieron la canción? Los invitamos a regresar al siguiente día, para presentarles más novedades.	Dialogo Pizarra
---------------	--	--------------------