

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



**Material lúdico para afirmar la identidad en niños de cinco años**  
**I. E. N° 433-Marañón**

TESIS PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL

**Autora:**

**Ponte Salcedo, Alicia Graciela**

**Asesora:**

**Sandoval Fajardo Leda**

**Nuevo Chimbote - Perú**

**2018**

## ÍNDICE

1. PALABRAS CLAVES .....	iv
2. TÍTULO .....	v
3. RESUMEN.....	vi
4. ABSTRACT .....	vii
5. INTRODUCCIÓN.....	1
5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	1
5.1.1. Antecedentes.....	1
5.1.2. Fundamentación científica .....	2
5.1.2.1. El material lúdico .....	2
<b>5.1.2.2. Consideraciones para la Construcción de Material Lúdico.....</b>	<b>2</b>
<b>5.1.2.3. Características y /o dimensiones del material lúdico. ....</b>	<b>3</b>
<b>5.1.2.4. Funciones del material lúdico .....</b>	<b>3</b>
<b>5.1.2.5. Recomendaciones para el buen uso del material lúdico según Ossandón &amp; Castillo, (2016): ....</b>	<b>4</b>
<b>5.1.2.6. Tipos de material lúdico (Dimensiones).....</b>	<b>4</b>
<b>5.1.2.7. Afirmación de la identidad.....</b>	<b>5</b>
<b>5.1.2.8. Importancia de la identidad .....</b>	<b>6</b>
<b>5.1.2.9. Formación de la identidad .....</b>	<b>6</b>
<b>5.1.2.10. Características de la identidad .....</b>	<b>7</b>
<b>5.1.2.11. Componentes de la afirmación de la identidad-Dimensiones .....</b>	<b>7</b>
5.2. Justificación de la investigación .....	8
5.3. Problema.....	8
5.4. Conceptualización y operacionalización de variables .....	9
5.4.1. Variable independiente: Material lúdico .....	9
5.4.2. Operacionalización de la variable.....	10
5.5. Hipótesis.....	12
5.6. Objetivos .....	12
5.6.1. Objetivo general.....	12
5.6.2. Objetivos específicos .....	12
6. METODOLOGÍA.....	13
6.1. Tipo y Diseño de investigación .....	13
6.1.1 Tipo de estudio .....	13
6.1.2 Diseño .....	13
6.2. Población y Muestra .....	13
6.2.1.- Población.....	13
6.2.2.- Muestra.....	13
6.3. Técnicas e instrumentos de investigación .....	14
6.3.1. Técnica de análisis de documentos .....	14
6.3.1.2. Instrumentos .....	14
6.4. Procesamiento y análisis de la información .....	14

7. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS .....	15
7.1. Descripción de resultados.....	15
7.2.- Discusión de resultados .....	19
8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	20
8.1. Conclusiones.....	20
8.2. Recomendaciones .....	21
9. AGRADECIMIENTO .....	22
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	23
11.- APÉNDICE Y ANEXOS .....	25

## 1. PALABRAS CLAVES

<b>TEMA</b>	Material lúdico – afirmar la identidad de los niños.
<b>ESPECIALIDAD</b>	Educación

### KEYWORD:

<b>TOPIC</b>	Playful material – affirm the identity of children.
<b>ESPECIALITY</b>	Educación

### Líneas de investigación

Línea	Teoría y Métodos Educativos
Área	Ciencias Sociales
Sub-área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General

## **2. TÍTULO**

**Material lúdico para afirmar la identidad en niños de cinco años I. E. N° 433-Marañon.**

**Playful material to affirm identity in five-year-olds I.E. No. 433-  
Marañon.**

### **3. RESUMEN**

El propósito de la investigación fue comprobar el uso del Material lúdico para afirmar la identidad en niños de cinco años I. E. N° 433-Marañón,2018; el desarrollo de la investigación se enmarco en los lineamientos cuantitativo, con una investigación aplicada de carácter explicativo, así como con un diseño pre experimental con pre y post test, su población muestral fue de 15 niños, obteniendo un resultados del pre test de un 67% con un nivel bajo, mejorando en el post test con un 80% de nivel alto; permitiendo observar cuán importante es el uso del material lúdico para afirmar la identidad de los educandos de cinco años de la Institución Educativa N° 433 – Marañón - 2018; asimismo esta investigación servirá como aporte o información para otras investigaciones sobre la identidad, mediante nuestros resultados cambiaron de un nivel bajo 67 % a un nivel alto con un 80% . Apoyando a las maestras de educación inicial la manera de trabajar con los niños para obtener la afirmación de identidad en los niños de 05 años.

#### **4. ABSTRACT**

The purpose of this research was to verify the use of playful material to affirm the identity in five-year-old children I. E. No. 433-Marañón, 2018; The development of the research was framed in the guidelines of the quantitative approach, with an applied research of explanatory character, as well as with a pre-experimental design with pre and post test, its sample population was 15 children, obtaining a results of the pre test of 67% with a low level, improving in the post test with 80% high level; allowing to observe how important is the use of playful material to affirm the identity of the five-year-old students of the Educational Institution N ° 433 - Marañón - 2018; This research will also serve as input or information for other identity research, through our results changed from low level to high level. Supporting initial education teachers how to work with children to obtain the identity affirmation in children of 05 years.

## **5. INTRODUCCIÓN**

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

#### **5.1.1. Antecedentes**

Montoya, (2015) La lúdica como habilidad para construir las competencias ciudadanas de la Universidad de Tolosa, México. Desarrollada con el objetivo de contribuir el incremento de habilidades cívicas en infantes de 5 años de la I.E. basándose en habilidades lúdicas.

El logro del objetivo permitió reflexionar acerca del trabajo en el aula y lo que sucede dentro de ella concluye:

- La estrategia lúdica dentro del desarrollo de las características individualizadas de las personas, tiene buena acogida por la comunidad educativa, basados desde una propuesta de innovación desde los inicios de escolaridad de los educandos.

Cervantes, (2014) Establece que dentro de la formación de la identidad de género de los menores de la educación se describe como se establece las diversas maneras de construir la identidad de género a través del juego y lo que establece:

- Que es la identidad una manera compleja de entendimiento, de complejidad por entender los conflictos internos que la persona hace por aceptarse o ser aceptada por el grupo social donde se desenvuelve y donde se establecen los lineamientos de su identificación individualizada.
- La persona desde que nace es un ser social y dentro del contexto de socialización adquiere características específicas según las experiencias como establece su identidad.
- Los educandos logran entender desde muy pequeños las normas de efectuar diversos comportamientos de acuerdo a su sexo, y que en muchos casos estos son reforzados por su secuencia de premios y de castigos.
- A través del juego se logra establecer conductas que permiten una interrelación comunicativa entre sus pares, y en el juego pone de manifiesto todos su seriedad que conllevan a su identificación.



Llatas, (2015) Juegos lúdicos para desarrollar el proceso de socialización de los niños de la I.E.I. N° 385, Chota, concluye que; nos indica que la buena aplicación de los juegos lúdicos influye de manera significativa en la afirmación de la identidad de los niños de la I.E. mencionada, y es muy importante tomar en cuenta estos juegos para lograr un mejor desarrollo en los niños y niñas.

## **5.1.2. Fundamentación científica**

### **5.1.2.1. El material lúdico**

Se considera como material lúdico a todo recurso que se usa para el logro de diversos fines, el logro de aprendizajes, un entretenimiento que nos conlleva al logro de objetivos trazados o planteados.

Vygotsky, (1929 pág. 98) el juego es una actividad social en la que el niño por medio de la interacción con sus pares, logra apropiarse de su cultura al imitar y reproducir sus acciones de los adultos.

El material lúdico debe valerse por sí mismo ante un participante para que este sea eficaz, que sea inclusivo cuando sea usado con niños con necesidades educativas especiales, que cuando el adulto lo presente a los niños puedan desarrollar el logro de aprendizajes, así mismo que los lleve al descubrimiento a través de la experiencia y manipulación.

El material lúdico va a las manos del niño de manera directa, allí es importante porque su objetivo es ser un mediador instrumental, aun cuando no haya una persona que los acerque a los aprendizajes.

Guastalegnanne, (2016) nos dice que el juego a través del material lúdico fomenta el desarrollo de su imaginación.

### **5.1.2.2. Consideraciones para la Construcción de Material Lúdico**

Ossandón & Castillo, (2016), nos proponen que el material lúdico afirma de manera positiva a las personas por ser aplicable a cualquier

entorno, contexto o problemática, ya sea digitalmente o concretamente desde el punto de vista en que se encuentre, lo ideal es entender para quien va dirigido y como se va a usar, puesto que será de provecho para los niños y niñas, las cualidades que muestren estos materiales se articulan y se dan de acuerdo al uso de las personas. Esto lleva a elaborar un material lúdico que tenga diversas formas de usarlo.

#### **5.1.2.3. Características y /o dimensiones del material lúdico.**

- El material lúdico debe estar elaborado para desarrollar las competencias o capacidades que se espera lograr.
- Todo su uso debe ser dirigido hacia los intereses y necesidades tanto del niño y del Docente.
- Debe tener varias formas de uso para demostrar que con ello se pueden lograr muchos aprendizajes esperados.
- El material lúdico se debe utilizar de acuerdo al lugar en que se encuentra y debe ser preparado con lo que se cuenta en ese contexto.
- Debe ser durable, resistente al uso continuo de los niños y niñas.
- No debe ser toxico, en caso de que este sea llevado a la boca.

#### **5.1.2.4. Funciones del material lúdico**

1. Proporcionar información: Que todo lo que contenga sea de buen contenido tanto para el niño como para el Docente.
2. Cumplir con un objetivo: Antes de usarlo se debe tener en cuenta para que es necesario y a que nos va a llevar su uso.
3. Guiar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje: Que su buen uso nos lleve al logro de capacidades, de competencias y también de habilidades.
4. Contextualizar a los estudiantes: Que el material lúdico a usar sea de acuerdo a su contexto, que lo presentado a los chicos sea elaborado con materiales de la comunidad.

5. Facilitar el dialogo entre docente – niños: Los materiales lúdicos deben estar elaborados para que cualquier persona pueda usarlo con facilidad y comprenda su uso.
6. Permitir el acercamiento de las ideas a los sentidos: Que todos los sentidos se activen en el momento del uso: la vista, el oído, el tacto y el gusto en algunas ocasiones.
7. Incentivar a los niños: todo material lúdico motive a usarlo con frecuencia y de distintas maneras, que su curiosidad y creatividad se mantenga siempre.

#### **5.1.2.5. Recomendaciones para el buen uso del material lúdico** según Ossandón & Castillo, (2016):

1. El material lúdico debe despertar el interés del niño para que lo use en su juego las veces que quiera.
2. El material lúdico tiene que efectivizar el aumento de la creatividad y la fantasía.
3. El material lúdico será pertinente para su edad para afirmar su identidad.
4. El material lúdico tiene que presentar seguridad.
5. El material lúdico debe lograr la satisfacción de los niños luego de usarlos.
6. El material lúdico no debe ser usado de manera inadecuada.
7. El material lúdico permitirá respetar la interculturalidad.
8. El material lúdico no debe llevar a cometer actos agresivos.
9. El material lúdico llevara al logro de valores.

#### **5.1.2.6. Tipos de material lúdico (Dimensiones)**

El material lúdico conlleva al logro del afecto y desarrollo de la identidad en los niños. Su uso provoca triunfo y placer en los niños, los lleva al control de emociones y afirmar su identidad.

Dentro del material lúdico encontramos según Guastaleggianne, (2016):

##### **A. Material lúdico físico**

Es aquel material que hace uso de la rapidez, prensión y vitalidad.

Este tipo de material lúdico se halla en juegos como las escondidas, la lleva, el hula- hula, manejo de bicicletas, uso del tobogán, columpio, etc.

#### **B. Material lúdico para manipular y construir**

Son materiales lúdicos que logran el desarrollo auditivo; aquí los niños arman, encajan, colocan piezas unas tras otras, tales como playgo, lego, rompecabezas entre otros.

#### **C. Materiales lúdicos simbólicos**

Los materiales lúdicos simbólicos se representan en papeles grandes, cuando juegan a representar personajes, cuando imitan a las profesiones o cuando imitan a sus padres. Permite el desarrollo de la identidad, su creatividad, fantasía, expresión oral. Así mismo fomenta el dialogo y la solidaridad, les permite insertarse en el mundo de los adultos, desarrolla valores, etc.

#### **D. Material lúdico que se usa con acuerdos**

Este material se usa para que el niño reconozca los acuerdos y los respete, esto le va a permitir a llevar una mejor relación con sus compañeros, a identificarse e identificar a los mismos afirmando su identidad; esto materiales lúdicos permiten planificar y crear formas de como jugar para ganar, por ejemplo ludo, monopolio, tres en raya, etc.

#### **E. Materiales lúdicos educativos**

Estos materiales lúdicos se llaman educativos, porque sirven para entretener y disfrutar, así mismo les permite lograr aprendizajes esperados, de igual manera a desarrollar el interés, la evocación, argumentación, su ubicación en el espacio. Aquí encontramos a ponte mosca, juegos de memoria, etc.

##### **5.1.2.7. Afirmación de la identidad**

(Conde, 2015), nos dice que la identidad es un proceso que se va logrando a partir de las relaciones de los niños con sus coterráneos. El

logro de esta es buena o mala según como se vea, según su contexto que va de la mano con todo lo que recibe afectivamente y emocionalmente.” (pág. 146).

#### **5.1.2.8.Importancia de la identidad**

(Altarejos F & Rodríguez A., 2014) estudian la identidad en los menores de edad partiendo de la autoestima y cuán importante es para el niño:

- La identidad refleja nuestros triunfos o fracasos cuando nos entendemos y entendemos a los demás.
- La identidad me va a permitir reconocer mis errores y aprender de ellos.
- Me va a permitir aceptar a mis compañeros tal como son, cada uno de ellos con sus individualidades.
- Me va a permitir desarrollar todas mis expectativas.
- Me va a permitir llevar un mejor control de mi vida.
- Me va a permitir desarrollar mis valores y actitudes.

#### **5.1.2.9.Formación de la identidad**

El desarrollo de la identidad se dará de acuerdo con su contexto en el que se encuentre, lugar y grupo humano en donde se encuentra insertado.

En este desarrollo es necesario e importante el amor por uno mismo, sintiéndose seguro para compartir con otras personas, debe tener capacidad para aceptar, para recibir, para reflexionar entre lo bueno y lo malo, que sea capaz de decidir, que pueda comunicarse con los demás, que sea empático, que asuma compromisos, que tenga optimismo para el desarrollo de sus actividades.

En el niño su identidad comienza cuando este llega al mundo, e influye mucho el entorno a donde llega, el trato que reciba en cada momento. (Russek S., 2016) Indica que la identidad es un proceso que se da a diario según el ambiente que lo rodee, con quienes se relacione o a quienes se dirija.

### **5.1.2.10. Características de la identidad**

Coopersmith (2016) dice que son diversas las características:

- No es definitiva, puede variar según el tiempo en que se encuentra y lo que encuentre en ella.
- Afirma que es innata, nace con ello.
- Se desarrolla según su contexto, religión, cultura, etc.

### **5.1.2.11. Componentes de la afirmación de la identidad-Dimensiones**

(Calero., 2016) Nos muestra a la identidad a través de sus tres componentes, cuya finalidad es operar de manera integral.

- a. Componente cognitivo.- Apunta a las ideas, opiniones, percepciones, creer en algo y el procesamiento de los mismos.
- b. Componente afectivo.- Nos lleva a valorar nuestras virtudes y defectos, a reconocernos a nosotros mismos y a sentirme bien o mal aceptándome tal como soy.
- c. Componente conductual. Al reconocermelo como soy, tal como soy, me va a permitir tomar decisiones, actuar según mis criterios, tener una actitud estable de acuerdo a mis principios y valores.

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

El presente trabajo de investigación lo hice con la finalidad de demostrar cuán importante es el material lúdico para desarrollar la identidad en los niños. Para tal decisión he partido desde las experiencias que pude observar durante mi práctica pre profesional, una identidad precaria en los niños que no les permitía ni siquiera utilizar el material lúdico, muchos de ellos, se mantenían en sus sillas, sin motivación para jugar, para que participen en las diversas actividades de la mañana, incluso algunos de ellos debido a que la identidad está ligada al desarrollo de la persona.

El aporte a la ciencia está en que la identidad de los niños permite un buen desenvolvimiento entre ellos, eso conlleva a tener una baja autoestima, rendimiento académico bajo, para relacionarse con sus compañeros, dificultad para tomar sus propias decisiones, para desenvolverse a través del diálogo, entre otros.

Socialmente el material lúdico ayuda a afirmar la identidad y tener un mejor desenvolvimiento dentro de la sociedad, metodológicamente nos ayuda a las(os) docentes para utilizarlos como estrategia e instrumento para lograr un mejor aprendizaje.

## **5.3. Problema**

En la I.E. N° 433-Marañón, basándose en mis prácticas pre profesionales; se evidenció que los niños inmersos en el presente trabajo muestran problemas tales como 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.

Siendo conocedora de esta problemática planteo el problema de la siguiente manera: *¿Cómo influye el material lúdico en la afirmación de la identidad de los niños de cinco años de la I. E. N° 433-Marañón?*

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

##### **5.4.1. Variable independiente: *Material lúdico***

Definición conceptual: todo recurso que se usa para el logro de competencias, capacidades, objetivos, permitiendo el desarrollo de los sentidos, de la persona

##### **Variable dependiente: *Afirmación de la identidad***

Definición conceptual: Es un cumulo de capacidades que conlleva a la afirmación de la identidad, de aceptarse tal cual es, de aceptar sus aciertos y desaciertos, de aceptar la identidad de otros y de el mismo.



### 5.4.2. Operacionalización de la variable.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
v.i. material Lúdico	Material lúdico físico	-Juega con sus coetáneos demostrando satisfacción en todo momento. -Realiza movimientos en todo su cuerpo al momento de jugar con sus compañeros. -Muestra felicidad y agrado al jugar con sus compañeros.	Hace saber su nombre a su compañero al momento de jugar.
	Material lúdico para manipular y para construir	-Se concentra durante el armado de rompecabezas. -Desarrolla su creatividad al momento de usar bloques de construcción. -Hace uso de la coordinación motora fina para encajar los playgos.	Expresa lo que le agrada o desagrada en el momento del juego.
	Materiales lúdicos simbólicos	-Juega a ser como su papa o mama. -Se identifica con los personajes que imita en sus juegos. -Dibuja a personajes con quien le gustaría compartir.	Capaz de tomar decisiones cuando lo requiera necesario.
	Componente	-Hace saber su nombre a su	Juega con su

<b>v.d.</b> <b>Afirmación de la</b> <b>identidad</b>	cognitivo	compañero al momento de jugar. -Expresa lo que le agrada o desagrada en el momento del juego. -Es capaz de tomar decisiones cuando lo requiera necesario.	compañero sin hacer ningún tipo de discriminación.
	Componente afectivo	-Juega con su compañero sin hacer ningún tipo de discriminación. - Se muestra optimista y empático sea cual fuere el resultado de su juego. -Al momento de jugar respeta la opinión de su compañero de juego.	Se muestra optimista y empático sea cual fuere el resultado de su juego.
	Componente conductual	-Cuando juega toma decisiones apropiadas. - Valora las actitudes de sus compañeros de juego. - Al momento de jugar respeta sus limitaciones y la de su compañero.	Cuando juega toma decisiones apropiadas Al momento de jugar respeta la opinión de su compañero de juego.

## **5.5. Hipótesis**

El material lúdico afirma positivamente en la afirmación de la identidad de los niños de cinco años de la I. E. N° 433-Marañón.

## **5.6. Objetivos**

### **5.6.1. Objetivo general**

Determinar que el material lúdico afirma la identidad en niños de cinco años de la I. E. N°433-Marañón.

### **5.6.2. Objetivos específicos**

- Identificar la afirmación de la identidad de los niños de 05 años de la I.E. N° 433- Marañón; antes de usar el material lúdico.
- Identificar la afirmación de la identidad de los niños de 05 años de la I.E. N° 433- Marañón; después de usar el material lúdico.
- Comparar el resultado del uso del material lúdico en la afirmación de la identidad de los niños de cinco años de la I.E. N°433-Marañón, antes y después de su utilización.

## 6. METODOLOGÍA

### 6.1. Tipo y Diseño de investigación

#### 6.1.1 Tipo de estudio

El tipo de investigación es de carácter explicativo (Hernández R., 2015)

#### 6.1.2 Diseño

Según (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, es decir, carece de grupo control. Cuyo diseño es:

$G_E: O_1 \quad X \quad O_2$

**Dónde:**

$G_E$  : Grupo experimental

$O_1$  : Prueba (pre-test)

$O_2$  : Prueba (post-test)

$X$  : Propuesta de actividades lúdicas

### 6.2. Población y Muestra

#### 6.2.1.- Población

Edad	Sección	N° de alumnos		
		Varones	Mujeres	Total
05 años	Única	08	07	15

**Fuente:** Lista de Asistencia de Niños y niñas de cinco años de la I. E. I. N°433 - Marañón, 2018

#### 6.2.2.- Muestra.

La muestra formada por los mismos por ser una población pequeña.

Edad	Sección	N° de alumnos		
		Varones	Mujeres	Total
05 años	Única	08	07	15

**Fuente:** Lista de Asistencia de Niños y niñas de cinco años de la I. E. I. N°433 - Marañón, 2018

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

#### **6.3.1. Técnica de análisis de documentos**

Con la técnica de análisis de documentos se recogió todo lo pertinente al tema de investigación, luego de ello a través de la elaboración de una matriz se ordenó, se estructuraron los datos, de acuerdo a lo indicado en los objetivos.

Este análisis fue ejecutado, satisfactoriamente mediante los instrumentos de recolección de datos:

##### **6.3.1.2. Instrumentos**

###### **Lista de cotejo**

Permite recoger el informe detallado de la influencia de material lúdico en el desarrollo de la identidad personal.

En la lista de cotejo se plasma 09 ítems teniendo en cuenta cada una de las dimensiones a desarrollar en las diferentes sesiones de aprendizaje, con la aplicación del material lúdico.

### **6.4. Procesamiento y análisis de la información**

En el proceso de todos los datos se trabajó la estadística descriptiva, para procesar la toda la información en tablas de frecuencias simples y porcentuales. Así mismos se trabajaron los gráficos a través del Excel.

## 7. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

### 7.1. Descripción de resultados.

#### PRE TEST

Tabla N° 01

Niveles de Afirmación de identidad de los niños y niñas de la I.E. N°433- Marañón, 2018 antes del uso del material lúdico.

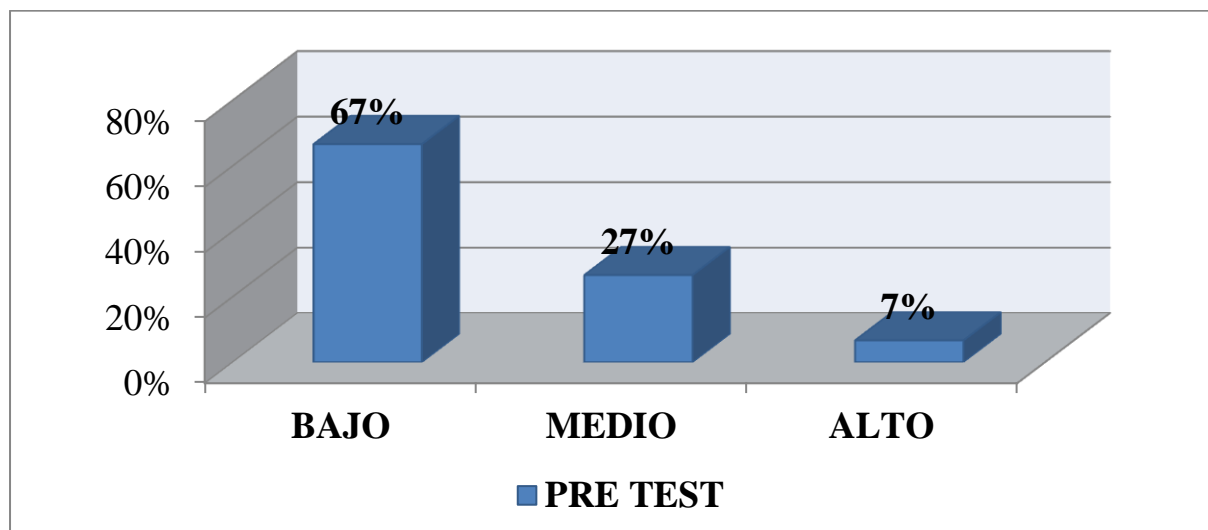
NIVEL	ITEM	PORCENTAJE
BAJO	10	67%
MEDIO	4	27%
ALTO	1	7%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Registro de cuadro de datos.

**Interpretación:** Según la Tabla 1, el nivel de afirmación de identidad de los niños y niñas de 05 años de la I.E. 433 – Marañón, antes de usar el material lúdico obtuvo un 6% y un 67% tiene un nivel alto; concluyendo que el nivel de afirmación de identidad es bajo.

Grafico N° 01

Niveles de Afirmación de identidad de los niños y niñas de la I.E. N°433- Marañón, 2018 antes de utilizar el material lúdico.



**Interpretación:** Según el gráfico 1, el nivel de afirmación de identidad de los niños y niñas de 05 años de la I.E. 433 – Marañón, antes de usar el material lúdico obtuvo un 6% y un 67% tiene un nivel alto; concluyendo que el nivel de afirmación de identidad es bajo.

### POS TEST

**TABLA N° 02**

Niveles de Afirmación de identidad de los niños y niñas de la I.E. N°433- Marañón, 2018 después de usar el material lúdico.

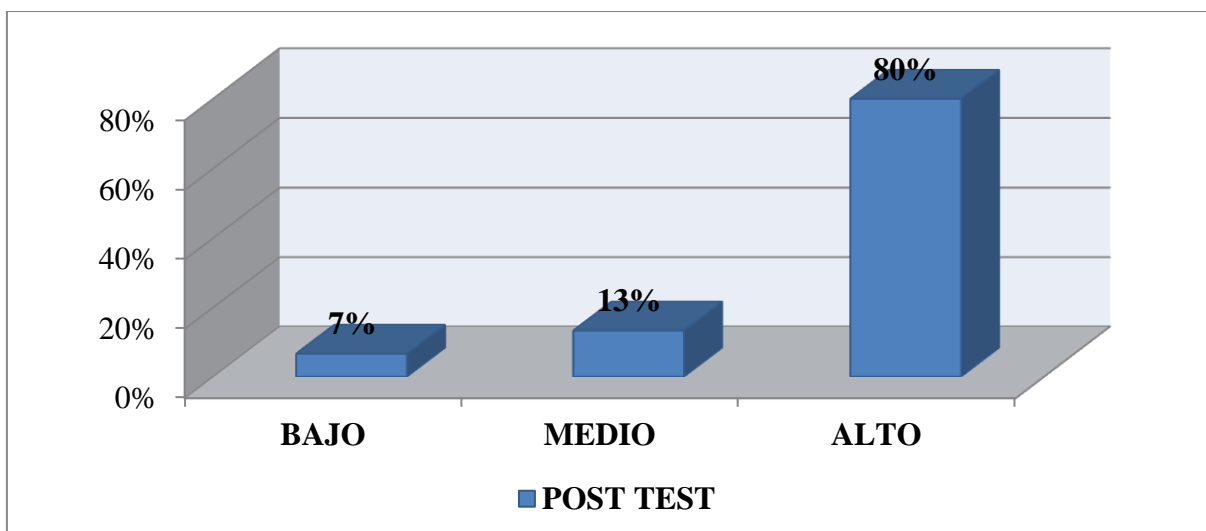
NIVEL	ITEM	PORCENTAJE
BAJO	1	7%
MEDIO	2	13%
ALTO	12	80%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente: Registro de cuadro de datos.**

**Interpretación:** Según la Tabla 2, el nivel de afirmación de identidad de los niños y niñas de 05 años de la I.E. 433 - Marañón; obtuvo un 7% el nivel bajo y un 80% obtuvo un nivel alto, concluyendo que el nivel de afirmación de identidad mejoró significativamente con un nivel alto de nivel de afirmación de identidad.

**GRAFICO N° 02**

Niveles de Afirmación de identidad de los niños y niñas de la I.E. N°433- Marañón, 2018 después de usar el material lúdico.



**Interpretación:** Según el grafico 2, el nivel de afirmación de identidad de los niños y niñas de 05 años de la I.E. 433 - Marañón; obtuvo un 7% el nivel bajo y un 80% obtuvo un nivel alto, concluyendo que el nivel de afirmación de identidad mejoro significativamente con un nivel alto de nivel de afirmación de identidad.

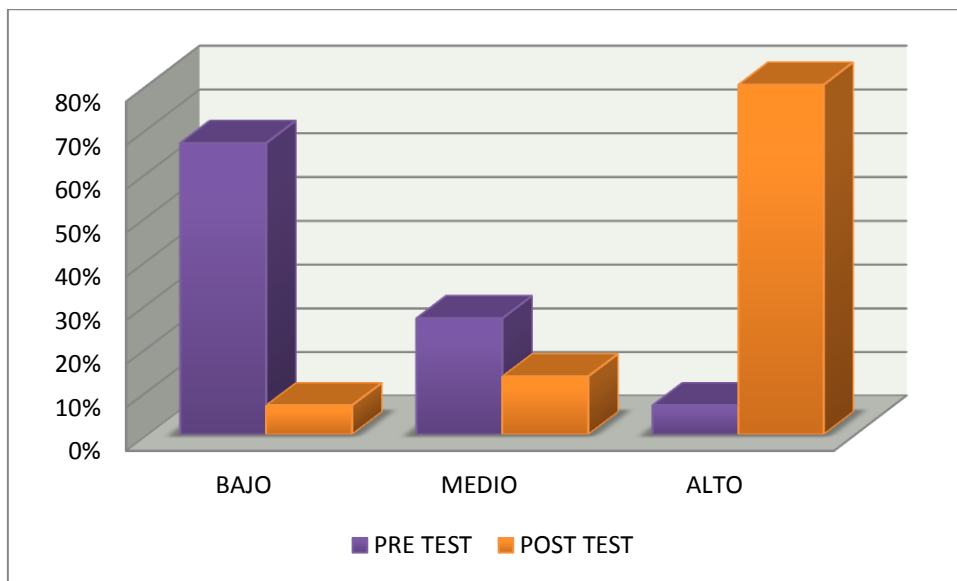
**TABLA N° 03**  
**CUADRO COMPARATIVO ENTRE EL PRE TEST Y POS TEST.**

NIVELES	PRE TEST		POST TEST	
	f1	f%	f1	f%
BAJO	10	67%	1	7%
MEDIO	4	27%	2	13%
ALTO	1	7%	12	80%
<b>N</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Interpretación:** Según la tabla 3, el nivel de afirmación de identidad de los niños y niñas de 05 años de la I.E. 433 - Marañón; ha variado antes y después de haber aplicado el pre y pos test; en el pre test era bajo en un 7%, medio en un 13% y alto en un 10%, al usar el material lúdico en el pos test el nivel bajo fue en un 7%, medio en un 13% y en un nivel alto en un 80%; concluyendo que el nivel de afirmación de identidad luego de usar el material lúdico es alto.



**GRAFICO N° 03**  
**COMPARATIVO ENTRE EL PRE TEST Y POS TEST.**



**Interpretación:** Según el grafico 3, el nivel de afirmación de identidad de los niños y niñas de 05 años de la I.E. 433 - Marañón; ha variado antes y después de haber aplicado el pre y pos test; en el pre test era bajo en un 7%, medio en un 13% y alto en un 10%, al usar el material lúdico en el pos test el nivel bajo fue en un 7%, medio en un 13% y en un nivel alto en un 80%; concluyendo que el nivel de afirmación de identidad luego de usar el material lúdico es alto.

## 7.2.- Discusión de resultados

Luego de realizar la investigación: El Material lúdico en la afirmación de la identidad en niños de cinco años I. E. N° 433-Marañón y de haber aplicado el pre y pos test llegue a los resultados siguientes:

Según mi estadio de afirmación de la identidad de educandos de 05 años de la I.E. N° 433-Marañón antes del uso de material lúdico (PRE TEST), se obtuvo un 67% Nivel Bajo, un 27% Nivel Medio y un 7% Nivel Alto; luego de la afirmación de identidad de los educandos de 05 años de la I.E. N° 433- Marañón (POST TEST) se obtuvo un 7% Nivel Bajo, un 13% Nivel Medio y un 80% Nivel Alto, por tanto el nivel de afirmación de identidad luego del uso de material lúdico se logró un resultado del 80% (Nivel Alto) y al establecer la comparación se observó la significancia existente dentro de los parámetros resultantes del pre y pos test, afirmando que la manipulación de material lúdico afirma la identidad de los niños de 05 años de la I.E. N° 433-Marañón conociendo que el nivel de afirmación de identidad luego de usar el material lúdico de los niños de la I.E. 433 es **Alto**, lo que estaría de acuerdo con lo que encontró (Montoya L., 2015), y (Cervantes D., 2014), que dentro de su especificación en la formación de la identidad del género se dan a través del material lúdico donde el estableció como es que seda la construcción de la identidad del género y cultural entre otros afirmando así la identidad de cada uno de los niños o niñas. Describe como se establece las diversas maneras de construir la identidad de género a través del material ludico y lo que establece: Que la identidad es una manera compleja de entendimiento, de complejidad por entender los conflictos internos que la persona hace por aceptarse o ser aceptada por el grupo social donde se desenvuelve y donde se establecen los lineamientos de su identificación individualizada, la persona desde que nace es un ser social y dentro del contexto de socialización adquiere características específicas según las experiencias como establece su identidad y los educandos logran entender desde muy pequeños las normas de efectuar diversos comportamientos de acuerdo a su sexo, y que en muchos casos estos son reforzados por su secuencia de premios y de castigos.

## **8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **8.1. Conclusiones**

1. El nivel de la afirmación de la identidad es bajo antes del uso del material lúdico en los niños de 05 años de la I.E. N° 433 – Marañón.
2. El nivel de la afirmación de la identidad es alto después del uso del material lúdico en los niños de 05 años de la I.E. N° 433 – Marañón.
3. Se concluyó que el uso del material lúdico repercute significativamente en la afirmación de la identidad de los niños de 05 años de la I.E. N° 433 – Marañón al comparar los resultados cambiantes de un nivel bajo del pre test 67% de nivel bajo a un nivel alto del post test con un 80%.

## **8.2. Recomendaciones**

1. Se recomienda a la I.E. N° 433 – Marañón utilizar de manera frecuente del material lúdico para lograr el desarrollo de la autonomía, aprendizaje, seguridad y afirmar la identidad de los niños de 5 años.
2. Asimismo se sugiere a las docentes de la I.E. N° 433 – Marañón utilizar el material lúdico con el que cuentan la institución para afianzar la identidad de los niños.
3. Se recomienda que las docentes participen y se capaciten en el uso del material lúdico para mejorar su metodología y lograr mejores aprendizajes de los niños.
4. Se recomienda elaborar el material lúdico para afirmar la identidad de los niños en su contexto, durable, resistente al uso continuo no debe ser toxico.

## **9. AGRADECIMIENTO**

A Dios todopoderoso por darme la vida e inteligencia para afrontar los problemas cotidianos, así poder lograr lo cometido de obtener mi título

## 10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Altarejos & Rodríguez (2014). *Identidad, coexistencia y familia*. Revista ESE N° 6. España: Universidad de Navarra.
- Calero. (2016). *Componentes de la afirmación de la identidad-Dimensiones*.
- Cervantes (2014). *La construcción de la identidad de género a través del juego en niños y niñas del segundo ciclo de preparatoria del Jardín de Niños Danlí*. . Quito - Ecuador: Universidad de Quito.
- Conde. (2015). *La afirmación de identidad es la valoración positiva o negativa, que hace el sujeto de sí mismo, a partir de la experiencia vivida, acompañada de una gran carga afectiva y emocional*.
- Coopersmith (2016). *Estudios sobre la autoestima*. Mexico: Ed. Trillas.
- Guastalegnanne (2016). *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 (2015). *Diseño de la Investigación*.
- Llatas (2015). *Juegos motrices para desarrollar el proceso de socialización de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 385 Cumpampa - Tacabamba, Chota 2014*. Chota: Universidad Cesar Vallejo.
- Ministerio de Educación. (2015). *Diseño Curricular nacional Modificado*.
- Montoya (2015). *La lúdica como estrategia para construir las competencias ciudadanas*. .
- Ossandón & Castillo. (2016). *nos proponen acercar el material lúdico de manera positiva a las personas, aplicable a cualquier entorno, contexto o problemática, ya sea digitalmente o concretamente*.
- Piaget (1976). *La psicología de la inteligencia*. Editorial Psique. Buenos Aires. Argentina: Profesionales en Sociología.
- Russek (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*. *Psicología Clínica*. . Argentina.: Editorial Graó.

Vygotsky (1929). *el juego es una actividad social en la que el niño por medio de la interacción con sus pares, logra apropiarse de su cultura al imitar y reproducir sus acciones de los adultos.*

# ANEXOS

## 11.- APÉNDICE Y ANEXOS

### Apéndice 01

Lista de cotejo para medir la competencia afirma su identidad de los niños de cinco años de la I. E. I. N°433- Las Delicias” Marañón, 2018.

#### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. UGEL :

1.2. AULA :

1.3. DOCENTE :

#### II. OBJETIVO

**Identificar el nivel de identidad de los niños de cinco años de la I. E. I. N°433- Las Delicias” Marañón, 2018.**

N°	INDICADORES	Si	No
DIMENSION : Componente cognitivo			
01	Hace saber su nombre a su compañero al momento de jugar.		
02	Expresa lo que le agrada o desagrada en el momento del juego.		
03	Es capaz de tomar decisiones cuando lo requiera necesario.		
DIMENSION : Componente afectivo			
04	Juega con su compañero sin hacer ningún tipo de discriminación.		
05	Se muestra optimista y empático sea cual fuere el resultado de su juego.		
06	Al momento de jugar respeta la opinión de su compañero de juego.		
DIMENSION : Componente conductual			
07	Cuando juega toma decisiones apropiadas.		
08	Valora las actitudes de sus compañeros de juego.		
09	Al momento de jugar respeta sus limitaciones y la de su compañero.		



## **ANEXO 01**

### **PROGRAMA: USO DE MATERIAL LÚDICO PARA DESARROLLAR LA IDENTIDAD DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS LA I.E. N°433- MARAÑÓN, 2018.**

#### **I. Diagnóstico**

El siguiente programa surge por la necesidad de lograr a través del uso del material lúdico, reafirmar la identidad en los niños y niñas de 05 años de la I.E en mención; con cada una de las dimensiones mencionadas en la lista de cotejo las cuales se trabajaron con los materiales lúdicos y se logró la reafirmación de su identidad.

Se desarrolló tomando como punto de partida lo descubierto en la aplicación del pre test, se organizó tomando en cuenta seis actividades de aprendizaje.

#### **II. Fundamentación**

El desarrollo del programa tiene por finalidad de afirmar la identidad de los niños y niñas de 05 años de la I. E. I. N°433, debido que presentan baja identidad según resultados obtenidos en el pre test, esta acción se refleja en su baja autoestima y desarrollo personal, por lo que a partir de los lineamientos de las rutas de aprendizaje expuestos por el Ministerio de Educación 2015, se procede a desarrollar un conjunto de 06 sesiones de aprendizaje, las mismas que en sus 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 de cinco años de la I. E. N°433-Marañón.

#### **IV. Cronograma**

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

Nº	Nombre de la sesión	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

- Papelotes, lápices, papel bond, música suave para cuando los niños usen el material lúdico.
- Material fungible: papeles de colores, crayones, lápices, gomas, tijeras, cartulinas, temperas, pinceles, etc.
- Libros y cuentos diversos.

## VII. Bibliografía

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

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

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

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colocan sus dibujos en un mural “Nuestros juguetes favoritos”</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizamos un recuento de lo realizado.</li> <li>- manifiestan su agrado o desagrado y su participación.</li> <li>- Los invitamos a regresar al siguiente día, para presentarles más novedades.</li> <li>- Solicitamos fotos de los niños y de las mamis.</li> </ul>	dialogo

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02**

**DENOMINACION: JUGAMOS CALABAZA, CALABAZA**

**FECHA: 15 DE SETIEMBRE**

<b>MOMENTOS PEDAGÓGICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente da la bienvenida a los niños y sus padres.</li> <li>- Utilizan los materiales del aula: Dejan las cosas en su lugar, comentan lo realizado.</li> <li>- Se propone salir a realizar un juego</li> </ul>	Sectores y material del aula
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En el patio observan los 5 lugares ya delimitados que representarán la casita de cada grupo.</li> <li>- Invita a los niños a sentarse en círculo para establecer las normas del juego.</li> <li>- Conocen que el juego se llama “Calabaza, calabaza, cada uno a su casa”</li> <li>- En este juego los niños hacen una ronda, luego se irán moviendo de acuerdo a la canción entonada “Calabaza, calabaza cada uno a un su casa...” esto se repetirá mínimamente 3 veces, al dejar de cantar los niños deben correr a ubicar su casa, ningún niño debe quedarse sin casa.</li> <li>- Cada vez que los niños se retiran de sus casa, nuevamente vuelven a jugar, pero esta vez lo harán sin ingresar a la misma casa, cada vez que se cante deben ingresar a una casa diferente. Terminada la actividad, dejan sus materiales lúdicos en su sitio, nos volvemos a sentar para conversar: ¿En qué lugar viven? ¿Cómo se sienten en su casa? ¿Cómo se sienten en su jardín?</li> <li>- Con varias preguntas motivamos a los niños para que expresen sus sentimientos, ideas y emociones.</li> <li>- Al termino del dialogo se les pide si desean dibujar</li> </ul>	Patio  Tizas  Hula hula  Hoja  Temperas  crayolas

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

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

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


	<ul style="list-style-type: none"> <li>- al concluir el trabajo, los niños expresan sus ideas, sus emociones y sentimientos</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizamos un recuento de lo realizado.</li> <li>- manifiestan su agrado o desagrado y su participación.</li> <li>- Los invitamos a regresar al siguiente día, para presentarles más novedades.</li> </ul>	Dialogo.



**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04**

**DENOMINACION: “DESCUBRIENDO A MUCHOS ARTISTAS”**

**FECHA: 29 DE SETIEMBRE**

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

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

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

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

	<p>preguntas ¿Qué jugaban antes? Se ayudan con las anotaciones de la docente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujan libremente lo que más les gusta de la actividad.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proponemos a los niños buscar en la casa objetos como sogas, pelotas, trompos, tizas, etc., para que los traigan al aula y con estos conformar una caja temática que construirá un nuevo sector llamado “los juegos que jugaban mis papás”.</li> <li>- Cerramos la actividad recordando la visita que tuvimos y las conclusiones a las que llegamos después de observar la tabla de conteo.</li> </ul>	Dialogo.

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

<b>MOMENTOS PEDAGÓGICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente presenta la canción “La mane”</li> <li>- Observando las imágenes los niños presentan sus hipótesis sobre el contenido de la canción.</li> <li>- La docente presenta la melodía de la canción los niños escuchan y acompañan con palmadas o zapateo. 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.</li> </ul>	Canción en papel sabana con gráficos
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogan sobre el contenido de la canción y las terminaciones finales.</li> <li>- Aprenden la canción en grupos grandes</li> <li>- la repiten en grupos pequeños y finalmente se solicita la participación voluntaria de algún niño o niña en forma individual, Estimulando su participación.</li> <li>- Acompañana la cancion con palmadas y posteriormente con pulso o algunos instrumentos como pandereta o toc toc.</li> <li>- Con su cuerpo realizan movimientos relacionados</li> </ul>	Textos en papel sabana  grabadora  palitos pandereta

	con la canción vivenciando equilibrio y diversidad de movimiento.	
<b>CIERRE</b>	<p>Comentan sobre su participación en la actividad.</p> <p>¿Les gusto la actividad? ¿Todos aprendieron la canción?</p> <p>Los invitamos a regresar al siguiente día, para presentarles más novedades</p>	<p>Dialogo</p> <p>pizarra</p>

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

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

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colocan sus dibujos en un mural “Nuestros juguetes favoritos”</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizamos un recuento de lo realizado.</li> <li>- manifiestan su agrado o desagrado y su participación.</li> <li>- Los invitamos a regresar al siguiente día, para presentarles más novedades.</li> <li>- Solicitamos fotos de los niños y de las mamis.</li> </ul>	dialogo



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

<b>MOMENTOS PEDAGÓGICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La docente da la bienvenida a los niños y sus padres.</li><li>- Utilizan los materiales del aula: Dejan las cosas en su lugar, comentan lo realizado.</li><li>- Se propone salir a realizar un juego</li></ul>	Sectores y material del aula
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- En el patio observan los 5 lugares ya delimitados que representarán la casita de cada grupo.</li><li>- Invita a los niños a sentarse en círculo para establecer las normas del juego.</li><li>- Conocen que el juego se llama “Calabaza, calabaza, cada uno a su casa”</li><li>- En este juego los niños hacen una ronda, luego se irán moviendo de acuerdo a la canción entonada “Calabaza, calabaza cada uno a un su casa...” esto se repetirá mínimamente 3 veces, al dejar de cantar los niños deben correr a ubicar su casa, ningún niño debe quedarse sin casa.</li><li>- Cada vez que los niños se retiran de sus casa, nuevamente vuelven a jugar, pero esta vez lo harán sin ingresar a la misma casa, cada vez que se cante deben ingresar a una casa diferente. Terminada la actividad, dejan sus materiales lúdicos en su sitio, nos volvemos a sentar para conversar: ¿En qué lugar viven? ¿Cómo se sienten en su casa? ¿Cómo se sienten en su jardín?</li><li>- Con varias preguntas motivamos a los niños para que expresen sus sentimientos, ideas y emociones.</li><li>- Al termino del dialogo se les pide si desean dibujar</li></ul>	Patio  Tizas  Hula hula  Hoja  Temperas  crayolas

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

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

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



	<p>sus nombres en un mural del aula.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- al concluir el trabajo, los niños expresan sus ideas, sus emociones y sentimientos</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizamos un recuento de lo realizado.</li> <li>- manifiestan su agrado o desagrado y su participación.</li> <li>- Los invitamos a regresar al siguiente día, para presentarles más novedades.</li> </ul>	Dialogo.

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04**

**DENOMINACION: “DESCUBRIENDO A MUCHOS ARTISTAS”**

**FECHA: 29 DE SETIEMBRE**

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



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

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

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

	<p>preguntas ¿Qué jugaban antes? Se ayudan con las anotaciones de la docente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujan libremente lo que más les gusta de la actividad.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proponemos a los niños buscar en la casa objetos como sogas, pelotas, trompos, tizas, etc., para que los traigan al aula y con estos conformar una caja temática que construirá un nuevo sector llamado “los juegos que jugaban mis papás”.</li> <li>- Cerramos la actividad recordando la visita que tuvimos y las conclusiones a las que llegamos después de observar la tabla de conteo.</li> </ul>	Dialogo.



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

<b>MOMENTOS PEDAGÓGICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS Y MATERIALES</b>
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente presenta la canción “La mane”</li> <li>- Observando las imágenes los niños presentan sus hipótesis sobre el contenido de la canción.</li> <li>- La docente presenta la melodía de la canción los niños escuchan y acompañan con palmadas o zapateo. 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.</li> </ul>	Canción en papel sabana con gráficos
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogan sobre el contenido de la canción y las terminaciones finales.</li> <li>- Aprenden la canción en grupos grandes</li> <li>- la repiten en grupos pequeños y finalmente se solicita la participación voluntaria de algún niño o niña en forma individual, Estimulando su participación.</li> <li>- Acompañana la cancion con palmadas y posteriormente con pulso o algunos instrumentos como pandereta o toc toc.</li> <li>- Con su cuerpo realizan movimientos relacionados</li> </ul>	Textos en papel sabana  grabadora  palitos pandereta

	con la canción vivenciando equilibrio y diversidad de movimiento.	
<b>CIERRE</b>	<p>Comentan sobre su participación en la actividad.</p> <p>¿Les gusto la actividad? ¿Todos aprendieron la canción?</p> <p>Los invitamos a regresar al siguiente día, para presentarles más novedades</p>	<p>Dialogo</p> <p>pizarra</p>