

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIA SOCIALES

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE: PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA**



Tesis

Juego simbólico en la competencia construye su identidad en los niños de 5 años de la
Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023

Presentado por:

Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda
Jhaydy Atanacio Moyna

Para optar el título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y
Segunda Infancia

Abancay, Perú

2025



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE: PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TESIS

Juego simbólico en la competencia construye su identidad en los niños de 5 Años de la
Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023

Presentado por **Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda y Jhaydy Atanacio Moyna**, para optar el
título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y Segunda Infancia

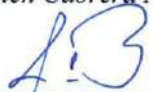
Sustentado y aprobado el 29 de noviembre del 2024, ante el jurado evaluador:

Presidente:



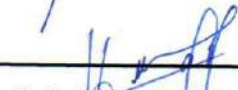
Dra. Belén Cabrera Navarrete

Primer miembro:



Mg. Freddy Barrios Sánchez

Segundo miembro:



Dr. Rafael Urrutia Huamán

Asesores:



Dr. Carlos Enrique Coacalla Castillo



Mtro. Amalia Torres Chipana



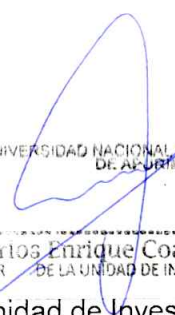
UNIVERSIDAD NACIONAL
MICAELA BASTIDAS
DE APURIMAC

Licenciada por SUNEDU

CONSTANCIA DE SIMILITUD N° 019 -2025

La Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, a través de la Unidad de Investigación de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales, declara que la Tesis intitulada: **Juego Simbólico en la Competencia Construye su Identidad en los Niños de 5 Años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023**, presentado por las señoritas, **Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda y Jhaydy Atanacio Moyna**, para optar el título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y Segunda Infancia, han sido sometido a un mecanismo de evaluación de verificación de similitud, a través del software Turnitin, siendo el índice de similitud ACEPTABLE (19%), por lo que cumple con los criterios de originalidad establecidos por la Universidad.

Abancay, 16 de enero del 2025


 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS
DE APURIMAC
Dr. Carlos Enrique Coacalla Castillo
DIRECTOR DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN - FECS
Unidad de Investigación
**Facultad de Educación y Ciencias
Sociales**

Agradecimiento

Agradecemos a Dios por habernos guiado por el camino correcto y darnos la fortaleza de seguir adelante ante todas las dificultades, a nuestra Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac por abrirnos sus puertas para seguir nuestra formación profesional.

A la institución educativa jardín N° 02 María Inmaculada, docentes, padres de familia y niños por brindarnos sus espacios e información requerida para el desarrollo de la investigación, por último, agradecemos a nuestro asesor Dr. Carlos Enrique Coacalla Castillo por la orientación durante el desarrollo de la presente tesis



Dedicatoria

A Anselmo Ojeda y Carmela Sarmiento por su apoyo constante e incondicional; también agradecer a Dionicio Yaya y Rosa Martinez pues sin ellos no lo hubiera logrado; siendo mis abuelos me dieron los mayores ejemplos, constancia, perseverancia y modelos a seguir para mi vida y mi carrera.

Josselyne Elizabeth

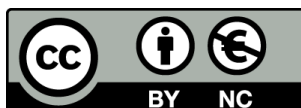
A mi querida madre Haydee Moyna Miranda y hermanos quienes fueron el pilar en la formación de mi carrera profesional, asimismo a mis familiares quienes de alguna manera me brindaron su cariño y apoyo.

Jhaydy



Juego simbólico en la competencia construye su identidad en los niños de 5 años de la
Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023
Línea de investigación: Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica.

Esta publicación está bajo una Licencia Creative Commons



ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
RESUMEN	3
ABSTRACT	4
CAPÍTULO I	5
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
1.1 Descripción del problema	5
1.2 Enunciado del Problema	6
1.2.1 Problema general	6
1.2.2 Problemas específicos	6
1.3 Justificación de la investigación	7
CAPÍTULO II	8
OBJETIVOS E HIPÓTESIS	8
2.1 Objetivos de la investigación	8
2.1.1 Objetivo general	8
2.1.2 Objetivos específicos	8
2.2 Hipótesis de la investigación	8
2.2.1 Hipótesis general	8
2.2.2 Hipótesis específicas	8
2.3 Operacionalización de variables	10
CAPÍTULO III	12
MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	12
3.1 Antecedentes	12
3.2 Marco teórico	17
3.2.1 Juego simbólico	17
3.2.1.1 Teoría que relaciona al juego simbólico como estrategia educativa	18
3.2.1.2 Características del juego simbólico	20
3.2.1.3 Importancia del juego simbólico	22
3.2.1.4 Beneficios del juego	23
3.2.2 Competencia “construye su identidad”	24
3.2.2.1 Teorías que fundamentan la construcción de la identidad de la infancia	24
3.2.2.2 Metodología de la enseñanza sobre la identidad	29
3.2.2.3 Importancia de la construcción de la identidad	29



3.2.2.4	Elementos de construye su identidad	30
3.2.2.5	Aspectos que condicionan la identidad	31
3.2.2.6	Características de la identidad personal	31
3.2.2.7	Dimensiones de la variable:	32
3.3	Marco conceptual	33
CAPÍTULO IV		34
METODOLOGÍA		34
4.1	Tipo y nivel de investigación	34
4.2	Diseño de la investigación	34
4.3	Población y muestra	35
4.4	Procedimiento	35
4.5	Técnica e instrumentos	36
4.6	Análisis estadístico	36
CAPÍTULO V		37
RESULTADOS Y DISCUSIONES		37
5.1	Análisis de resultados	37
5.2	Contrastación de hipótesis	44
5.3	Discusión	48
CAPÍTULO VI		53
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		53
6.1	Conclusiones	53
6.2	Recomendaciones	54
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		55
ANEXOS		59

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Matriz de operacionalización de las variables.....	10
Tabla 2 Muestra de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023.	35
Tabla 3 Rangos de valores del desempeño del niño en la competencia construye su identidad durante el pre y post test.	44
Tabla 4 Estadísticos de prueba el desempeño del niño respecto a la competencia construye su identidad	36
Tabla 5 Rangos de valores del desempeño del niño respecto a la dimensión se valora así mismo durante el pre y post test.	46
Tabla 6 Estadísticos de prueba sobre el desempeño del niño en la dimensión se valora a sí mismo	38
Tabla 7 Rangos de valores del desempeño del niño respecto a la dimensión autorregula sus emociones durante el pre y post test.....	39
Tabla 8 Estadísticos de prueba sobre el desempeño del niño en la dimensión autorregula sus emociones	40

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Distribución porcentual respecto al desempeño sobre la competencia construye su identidad (pre test).....	29
Figura 2 Distribución porcentual respecto al desempeño en la dimensión se valora a sí mismo (pre test).....	30
Figura 3 Distribución porcentual respecto al desempeño en la dimensión autorregula sus emociones (pre test).....	31
Figura 4 Distribución porcentual respecto al desempeño sobre la competencia construye su identidad (post test)	32
Figura 5 Distribución porcentual respecto al desempeño en la dimensión se valora a sí mismo (post test)	42
Figura 6 Distribución porcentual respecto al desempeño en la dimensión autorregula sus emociones (post test)	43
Figura 7 Nivel de construcción de identidad por cada Ítem durante el pre test	64
Figura 8 Nivel de construcción de identidad por cada Ítem durante el post test.....	43
Figura 9 Recojo de datos del pre test	128
Figura 10 Fotos de los talleres de aplicación del tratamiento	128
Figura 11 Realizando el juego simbólico.....	129
Figura 12 Fotografía después de realizar el juego simbólico.....	129

INTRODUCCIÓN

La investigación da a conocer el juego simbólico en la competencia construye su identidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023. como título del estudio, de manera que involucra el juego con su entorno y el área de personal social.

Como objetivo general es poder fortalecer mediante el juego simbólico la capacidad de construye su identidad en los niños de 5 años. Se ha venido observando en la Institución que los niños demuestran los problemas emocionales poco usuales (agresivos, irritables, tristes, distraídos, trastorno de déficit atencional, conducta perturbadora dificultad en la resolución de conflictos); existen factores que el niño se encuentra influenciado en su desarrollo emocional por el entorno social y a su vez que están siendo muy dependientes de sus padres, ocasionando que ya no quieren relacionarse con otros niños o jugar en los sectores, tampoco expresan sus emociones como tal; usando y/o dependiendo de una manera excesiva de los medios electrónicos como el celular, Tablet y televisión, sin dejar que puedan interrelacionarse; buscar soluciones a sus conflictos y que puedan expresar sus emociones.

Es una perturbación de su estado estable, no necesariamente negativa; se vuelve problemática cuando el grado de dependencia a los celulares y/o a los padres es de tal manera que no pueden estar sin ellos, puesto que se ponen a llorar, hacer rabietas o privarse de cualquier relación con otros semejantes, a su vez no controlan sus emociones pudiendo generales mal genio, ataques de ira, romper cosas y hasta poder golpear; afectando su entorno social, en el salón, con sus compañeros y profesores y a su misma vez en la familia. Ya que tienden a tener reacciones de descontrol y agresivas con los mismos padres, perdiendo respeto y hasta pensar que son los mismos niños los que tienen la última palabra, que se hace lo que ellos quiere.

Hemos podido observar que este problema se ha ido incrementado después de COVID y el confinamiento que se ha tenido, ya que muchos padres han tenido que estar con sus hijos en casa todo el día y con algunas deficiencias de como poder educarlos o tratarlos, siendo la manera más fácil de darles el celular o ponerles televisión.



Carretero (2005) indica que las emociones son la base para entender el entorno, aumentar la sensación de seguridad y poder afrontar desafíos de la vida, por lo que las emociones pueden ralentizarte, relajar y desbaratar el tejido mental. Así mismo Piaget y Vygotsky nos dice que el juego es una parte fundamental del niño, que le permitirá desarrollarse de manera autónoma, buscar soluciones a los problemas que se les presentes y que el juego no es tan lejano a la realidad. Sino este es un mediador entre lo real y lo imaginario, que se prasma mediante saberes previos de los niños haciendo que los imiten o creen nuevos juegos.

El estudio se realizó siguiendo las estrategias que la metodología de investigación exige, de manera que los resultados muestran una realidad concreta. La investigación se estructura en seis capítulos que dispone en secuencia. El capítulo I refiere el planteamiento del problema de investigación, hipótesis, la importancia de esta investigación a través de la justificación el ¿Por qué? Y el ¿Para qué? de la investigación y estableciendo los objetivos que se propone alcanzar con el desarrollo de dicha investigación, el Capítulo II constituye la revisión de los objetivos e hipótesis que propone alcanzar con el desarrollo de la investigación, capítulo III se desarrolla los antecedentes que contribuye al enriquecimiento teórico y práctico de dichos tópicos, luego el sustento teórico, capítulo IV se menciona la metodología de la tesis, identificando el tipo, nivel y diseño de investigación que corresponde, especificando la población y muestra, así como la técnica e instrumento utilizado para la recolección de los datos y la prueba para la contrastación de la hipótesis, capítulo V refleja el procesamiento y análisis de los datos, indicando los resultados obtenidos y la discusión respectiva, capítulo VI pone en conocimiento las conclusiones de la investigación y las recomendaciones.



RESUMEN

La construcción de la identidad de cada individuo es un proceso evolutivo que están constantemente influenciados por diversas experiencias de vida y que el desarrollo de actividades en el aula pueden ser un aporte fundamental. En este sentido, el objetivo de la investigación fue evaluar el efecto del juego simbólico en la competencia construye su identidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay - 2023. Este estudio responde a una investigación aplicada, explicativa, no experimental de corte longitudinal y con método cuantitativo. El procedimiento elegido para la recolección de los datos fue la observación y se utilizó una lista de verificación con 25 ítems repartidos en dos dimensiones de la variable construye su identidad (se valora a sí mismo y autorregula sus emociones), instrumento validado y fiable, los datos examinados durante el pre test y el post test de 24 niños fue procesado y analizado para contrastar la hipótesis utilizando la prueba de rangos con signos de Wilcoxon, permitiendo obteniendo una conclusión donde los juegos simbólicos deben ser considerado como una estrategia didáctica que influye de manera significativa en la construcción de la identidad del niño, es importante indicar que permitió que el total de la muestra obtuvo rangos positivos.

Palabras clave: *Juego simbólico, construye su identidad, infancia.*



ABSTRACT

The construction of each individual's identity is an evolutionary process that is constantly influenced by various life experiences and the development of classroom activities can be a fundamental contribution. In this sense, the objective of the research was to evaluate the effect of symbolic play on the competence to build their identity in 5-year-old children of the Jardín Educational Institution No. 02 María Inmaculada, Abancay -2023. This study responds to an applied, explanatory, non-experimental longitudinal research with a quantitative method. The procedure chosen for data collection was observation and a checklist with 25 items divided into two dimensions of the variable constructs one's identity (values oneself and self-regulates one's emotions), a valid and reliable instrument, was used. Data examined during the pre-test and post-test of 24 children was processed and analyzed to contrast the hypothesis using the Wilcoxon signed rank test, allowing a conclusion to be obtained where symbolic games should be considered as a didactic strategy that influences significant in the construction of the child's identity, it is important to indicate that it allowed the total sample to obtain positive ranges.

Keywords: *Symbolic game, builds identity, childhood.*



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

La construcción de la identidad en la educación inicial intercultural es un desafío que se manifiesta tanto a nivel internacional como en el contexto específico de Perú.

A nivel global, se ha observado que la falta de una sólida identidad cultural en los niños puede llevar a problemas de autoestima y regulación emocional, afectando su bienestar general. Según un estudio realizado por (Mico-Cebrián & Cava, 2019), la sensibilidad intercultural y el autoconcepto son factores que influyen en la satisfacción con la vida de los niños, sugiriendo que una identidad cultural bien construida puede contribuir a un mayor bienestar subjetivo. Sin embargo, muchos sistemas educativos no han logrado implementar estrategias efectivas que fomenten esta construcción identitaria, lo que resulta en una baja valoración de sí mismos entre los niños de diversas culturas (Beltrán et al., 2020).

Se ha enfatizado la importancia de la educación intercultural como un medio para promover la cohesión social y el respeto por la diversidad cultural. Sin embargo, a pesar de estas recomendaciones, la implementación de programas educativos que realmente integren la diversidad cultural sigue siendo insuficiente en muchos países. Esto se traduce en una falta de reconocimiento y valoración de las identidades culturales de los niños, lo que puede llevar a una crisis de identidad en contextos multiculturales (Gálvez-Iñiguez, 2018). La investigación ha demostrado que los niños que no se sienten valorados en su identidad cultural tienden a experimentar dificultades en la regulación emocional, lo que puede afectar su rendimiento académico y su bienestar emocional (Canchari, 2021).

En el contexto peruano, la situación es igualmente preocupante. A pesar de ser un país caracterizado por su diversidad cultural y étnica, la educación intercultural en Perú enfrenta serios desafíos. La implementación de políticas educativas que promuevan la identidad cultural ha sido inconsistente y, en muchos casos, ineficaz. La educación intercultural es fundamental para el reconocimiento de la identidad cultural y la



transmisión de saberes ancestrales, pero su aplicación en las aulas peruanas es limitada. Esto se traduce en una baja construcción de identidad entre los niños, quienes a menudo no ven reflejadas sus culturas en el currículo escolar. Además, la falta de formación adecuada para los docentes en competencias interculturales ha sido identificada como un obstáculo significativo. (Matías & Hernández, 2018) sugiere que la educación emocional es crucial para la construcción de la identidad personal, pero muchas escuelas carecen de programas que integren estas competencias en su enseñanza (González & Cristo, 2018). Esto resulta en un entorno educativo que no apoya adecuadamente el desarrollo de una identidad cultural positiva, lo que puede tener repercusiones a largo plazo en la autoestima y la capacidad de autorregulación emocional de los niños.

Ante esta realidad problemática, se planteó esta tesis orientada a contribuir en la construcción de la identidad en los niños de cinco años, a través de la aplicación de juegos simbólicos, y que permitirá ampliar el conocimiento en el área de la didáctica de personal social.

1.2 Enunciado del Problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es la influencia de la aplicación del juego simbólico en la competencia construye su identidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay - 2023?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cuál es el efecto de la aplicación del juego simbólico en la capacidad se valora a sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023?
- ¿Cuál es el efecto de la aplicación del juego simbólico en la capacidad autorregula sus emociones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023?



1.3 Justificación de la investigación

Justificación teórica

Los resultados de la tesis permitieron aportar al conocimiento, por lo que se indica que uno de beneficios del juego simbólico es que resulta una estrategia adecuada para el desarrollo de la identidad del individuo. Asimismo, dio a conocer que en la institución educativa existía un problema de construcción de la identidad corroborado con los resultados estadístico descriptivo. Además, la conclusión de la investigación permite respaldar la teoría desarrollo cognitivo de Piaget, la teoría sociocultural de Vygotsky y la teoría aprendizaje por descubrimiento de Bruner.

Justificación práctica

El presente trabajo se realizó debido a que se observó la necesidad impostergable de disminuir el problema referido a la construcción de la identidad del niño de cinco años, quienes presentaban problema en valorarse a sí mismos y autorregulación de sus emociones, a través de talleres referidos al juego simbólico, evidenciando de manera estadística que el tratamiento administrado contribuyo al nivel de construcción de sus identidad del grupo muestral, mostrado su efectividad al 100%, sin embargo es importante indicar que algunos niños subieron un nivel y otros dos niveles.

Justifica metodológica

En el aporte metodológico de esta investigación es la elaboración de una lista de cotejo ordinal de desempeño debidamente validado por expertos y confiable estadísticamente, siendo este un aporte podría ser utilizado en otras investigaciones relacionadas a la variable problema. Además, los talleres que se han construido, que en su totalidad serán de 18, también es un aporte metodológico debido a que con la administración de este tratamiento donde se especifica el desarrollo de la secuencia didáctica se minimizo el problema inicialmente identificado.

CAPÍTULO II

OBJETIVOS E HIPÓTESIS

2.1 Objetivos de la investigación

2.1.1 Objetivo general

Evaluar si la aplicación del juego simbólico influye en la competencia construye su identidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023.

2.1.2 Objetivos específicos

- Identificar el efecto de la aplicación del juego simbólico en la capacidad se valora a sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023.
- Identificar el efecto de la aplicación del juego simbólico en la capacidad autorregula sus emociones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023.

2.2 Hipótesis de la investigación

2.2.1 Hipótesis general

El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de la competencia construye su identidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023.

2.2.2 Hipótesis específicas

- El juego simbólico fortalece significativamente la capacidad se valora a sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023.



- El juego simbólico favorece significativamente la capacidad autorregula sus emociones en niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023.



2.3 Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	
Variable Independiente		La administración del tratamiento es respetando las secuencias didácticas (asamblea o inicio, desarrollo o expresividad corporal, relajación, expresión gráfico plástico, cierre y verbalización) en cada uno de los 16 talleres.	Simbolizar: La recopilación de información es "La capacidad de usar signos o símbolos para evocar objetos o situaciones actualmente no percibidos. Se manifiesta más o menos simultáneamente en las siguientes cuatro áreas: adquisición del lenguaje, aparición del juego de símbolos, inicio tardío de la imitación y Hechos imaginarios: Es todo lo que nuestra mente crea a partir de imágenes que no se corresponden con la realidad. En general, son combinaciones de cosas que vemos.	• Representa a los héroes del pasado, ahora con su propia interpretación. • Crea una caricatura basada en la serie de eventos que sucedieron.	
Juego Simbólico	Garaigordobil (1995) señala que es una herramienta educativa para el desarrollo de habilidades y destrezas, que permite a los niños potenciar su creatividad e imaginación a través de un comportamiento transformador.			• Muestre algunos datos de su rutina diaria. • Cuenta anécdotas relacionadas con personajes de su historia personal. • Utiliza esta palabra para expresar sus sentimientos o deseos.	Medida de evaluación 1. Básico 2. Intermedio 3. Avanzado Muy avanzado
Variable Dependiente			Se Valora a sí mismo: Comienza por reconocer los rasgos, características, limitaciones y potencial que te hacen ser quién eres para que puedas aceptarte, sentirte bien contigo mismo, aceptar desafíos y alcanzar tus metas. Además, se ven a sí mismos como miembros de una determinada	• Mediante palabras o acciones, reconocer sus intereses, preferencias, atributos físicos y características, y cómo se diferencian de los demás. • Participa en diferentes actividades del juego o en la vida diaria con diferentes personajes sin importar el género. Se considera parte de la familia, grupo de clase e IE.	
Construye Su identidad	El MINEDU (2016) considera que esta referido a las capacidades que	El análisis descriptivo de la variable construye su identidad, toma en cuenta el procesamiento			

presenta los niños para saber sobre sí mismos: es decir conocer o identificar sus rasgos, gustos, preferencias y habilidades.	de los datos de dos dimensiones (se valora así mismo y autorregula sus emociones) y que a partir de una distribución de frecuencias indica el comportamiento de la variable antes y después de la administración del tratamiento	comunidad sociocultural que desarrolla un sentido de pertenencia a la familia, la escuela, la comunidad, el país y el mundo. Autorregula sus emociones: Es identificar y ser consciente de tus sentimientos para expresarlos adecuadamente, teniendo en cuenta tu etapa de desarrollo, antecedentes, diferentes patrones culturales y su impacto en ti y en los demás. Te permite regular tu comportamiento en beneficio tuyo y de los demás.	• Realizar de manera proactiva e independiente actividades de cuidado personal y justificar sus decisiones. Él y sus compañeros organizaron algunas actividades diarias y juegos de acuerdo a sus intereses. • Exprese sus sentimientos a través de palabras, gestos y movimientos corporales y descubra las razones detrás de estos movimientos. • Reconozca los sentimientos de los demás y exprese su simpatía, condena o preocupación. Busque la compañía y el consuelo de un adulto cuando sea necesario. • Usa esta palabra para expresar y explicar lo que le pasó. Reconocer los límites establecidos de su seguridad y contención.
--	---	--	--

Nota: fuente de elaboración propia guiado con los fundamentos teóricos de la investigación

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

3.1 Antecedentes

Internacionales

- a) Quiroga y Sepulveda (2021) señala que tiene por finalidad que la construcción de identidad personal es un proceso evolutivo. Escasas investigaciones estudian este proceso en la infancia. El objetivo de esta investigación es describir la construcción de identidad personal de niños de 5 años, desde un enfoque constructivista evolutivo. Se realiza un análisis temático de narrativas autobiográficas escritas por 119 niños. Los resultados se organizaron en torno a tres dimensiones de la identidad personal: unidad de identidad, integración de identidad, integración con otros; observándose que desde la infancia hay un reconocimiento personal, luego se integran diferentes eventos vitales significativos, se complejiza su construcción, incorporando mayor reflexión y aspectos ideológicos. Se discuten implicancias para favorecer un desarrollo adaptativo de la identidad en todas las edades, validando diversidad de opciones.

- b) Álvarez y Castellanos (2023) indica que la construcción de identidad cultural emerge como un pilar fundamental en los primeros años de formación. La educación inicial, siendo la etapa formativa que sienta las bases del desarrollo cognitivo, social y emocional. Por ende, se plantea como objetivo acompañar los procesos de construcción de identidad cultural de los niños y las niñas, de un grado de transición en un colegio de carácter público, ubicado en la localidad de Fontibón de la ciudad de Bogotá, a través de las actividades rectoras de la educación inicial. Lo anterior fue posible desde un paradigma interpretativo, enfoque cualitativo y un diseño basado en la Investigación Acción Participante (IAP). Dicho proyecto se realizó en diferentes etapas que vinculan a los actores claves como niños y niñas, familias, docentes titulares, directivos y orientadores, quienes participaron de acuerdo a las fases de investigación propuestas como lo fueron la identificación del problema mediante procesos de observaciones, obtención de información por medio de grupos focales con familias, y entrevistas semiestructuradas. A nivel de hallazgos se pudo establecer que la construcción de la identidad cultural en la primera infancia es un proceso



esencial que se basa en la imagen que los niños tienen de sí mismos y que se forma a través de sus experiencias, relaciones y valores aprendidos. Por lo que se concluye que, la autoimagen positiva se desarrolla a medida que exploran el mundo y desarrollan habilidades, adquieren autonomía, lo que contribuye a su identidad

- c) Alberto y Romero (2021) menciona que tiene como finalidad que la construcción de las identidades en la educación inicial, de manera integral, Los objetivos que guiaron el estudio, estuvieron enfocados en identificar, determinar y analizar las interacciones y socializaciones dadas, para así, llegar a la comprensión de los elementos y factores de las interacciones que surgen en la Escuela Maternal de la UPN y su incidencia en la construcción de identidades en el marco de la pandemia del SARS-CoV-2. Las categorías de análisis abordadas fueron Identidad, Interacciones y Socialización; investigación que se enmarca en el ámbito social con enfoque hermenéutico desde el método de investigación de la etnografía virtual, en donde desde la observación de las interacciones dadas en los encuentros virtuales de los niños y niñas de 3 y 4 años de edad de la Escuela Maternal de la UPN, se analizó la incidencia en las construcciones identitarias de los niños y las niñas. se emplearon como técnicas de recolección de información, la observación de los encuentros virtuales y las entrevistas a maestras titulares de los grupos observados. La técnica de análisis, se hizo por medio de un ordenamiento conceptual, el cual, derivó en una codificación abierta y axial de la información. El documento aquí reseñado es la oportunidad de comprender la identidad como un elemento fundamental y global. Dentro de los resultados más relevantes, se reconoce que las interacciones y la socialización dadas en los primeros grupos sociales en los que habitan los niños y niñas son fundamentales para llegar a la construcción identitaria, la cual surge en los primeros años de vida, asimismo se evidencio que la Escuela Maternal es un lugar que potencia los procesos identitarios.
- d) Chica y Rosero (2020) señala la concepción de infancia como una construcción social, a partir de la cual se denota el lugar preferencial o no que han ocupado los niños y las niñas dentro de la sociedad y las expectativas y relaciones con las personas adultas. Se presentan el aprendizaje, la educación y la formación, como espacios para la producción de significaciones, sensaciones y acciones que viabilizan el desarrollo



de las competencias que hacen posible que los niños y las niñas elaboren conocimientos, prácticas comunicativas de convivencia y desde ahí, posteriormente, encuentren la razón de su existencia humana y de la transformación individual y colectiva.

Nacionales

- a) Pulido (2021) indica que tiene como objetivo, evaluar la dimensión de la construcción de la identidad de género de los niños de la Institución Educativa N°319 Chimbote-2020. la metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, el nivel descriptivo, diseño No-experimental, La población muestral estuvo conformada por 15 niños de 4 años de nivel inicial. Se utilizó la técnica la observación, como instrumento la guía de observación y en el análisis de los datos se empleó según el método estadístico con el programa Microsoft Excel 2016. Los resultados obtenidos fueron que, en la primera dimensión, en la que los niños tienen que identifican su género un 33 % siempre identificaron su género, teniendo conciencia de las diferencias físicas y psicológicas que existen y un 67 % solo raras veces, lo que indica que los niños raras veces tienen idea de cómo cuidar y valorar su cuerpo. Concluyendo que a los niños raras veces pueden identificar su género para poder cuidarlo, defenderlo y valorarlo en su entorno social o familiar porque sin identidad no sabemos quiénes somos ni cuanto valemos ya que cada ser humano es único y especial. La identidad en los niños de la institución educativa N°319 del distrito de Chimbote, es baja es por eso que se debe de impulsar la comunidad educativa a realizar proyectos donde se trabaje la identidad personal.
- b) Villegas (2023) señala que la “Inteligencia emocional y desarrollo de la competencia construye su identidad del área de personal social en niños del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20325, Año 2022” consideró como objetivo general determinar la relación existente entre la inteligencia emocional y la competencia construye su identidad del área de personal social en niños del tercer grado de primaria. Se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, de nivel correlacional con diseño cuasiexperimental, el cual tuvo como muestra a 18 niños del tercer grado de primaria, a quienes se le aplicó dos instrumentos: cuestionario de “inteligencia emocional” que tiene el 0,912 de confiabilidad de Alfa de Cronbach y la lista de



cotejo “construye su identidad” que tienen 0,886 de confiabilidad de Alfa de Cronbach. Los resultados con respecto a las dos variables concluyen que, se observa que ($p\text{-valor} < 0.05$; $\rho = 0,611$) con un valor de Significancia menor a 0,05 con lo que se acepta la hipótesis alternativa y se refuta la nula. Demostrándose que existe una correlación significativa entre ambas variables y con un grado de correlación buena entre la inteligencia emocional y el desarrollo de la competencia construye su identidad del área de personal social en niños del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20325, año 2022.

- c) Granda (2023) establece el objetivo del estudio consistió en describir el nivel de logro de la competencia construye su identidad como persona amada por Dios en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa 40227 “Eduardo Portugal”, Camaná, 2022. La población estuvo conformada por 45 estudiantes de 5 años. El instrumento de recolección de datos fue una lista de cotejo con 18 ítems. Los resultados obtenidos permitieron medir la variable construye su identidad como persona amada por Dios; se evidenció que el 7% de estudiantes se ubicó en el nivel inicio, el 89% en el nivel de proceso y el 4% alcanzó el nivel del logro esperado respecto a los desempeños que se esperan de la competencia investigada.
- d) Mendoza (2021) indica que el juego simbólico es un medio educativo para el desarrollo emocional en niños de educación inicial. El objetivo general es el describir la importancia del juego simbólico en el desarrollo emocional de niños de Educación Inicial. Los objetivos específicos son los siguientes: Identificar el proceso del juego simbólico en niños de Educación Inicial; e Identificar la función que cumple el juego simbólico en el desarrollo emocional. La tesina está estructurada en dos capítulos principales, en el primero se pretende describir este tipo de juego y su proceso en los niños de Educación Inicial, en el segundo capítulo se identifica la influencia del juego simbólico en relación con el desarrollo emocional. Como principal conclusión se infiere que el juego simbólico es un medio educativo para comunicar las emociones, pues a través de este tipo de juego la docente logra identificar las emociones de ira, miedo que altera al niño y niña, con la intención de brindar posibilidades para reconocer y regular sus emociones.



Locales

- a) Callasaca y Casas (2024) señala en el trabajo de investigación “Talleres de educación sexual integral para el desarrollo de la competencia “construye su identidad”, I.E.Mx. de Aplicación Fortunato L. Herrera, 2023”, tuvo como objetivo determinar la influencia de los talleres de educación sexual integral en el desarrollo de la competencia “construye su identidad” del área de Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica en los niños de 4º “A” de Educación Secundaria. Este estudio fue de tipo aplicado, con un enfoque cuantitativo y un diseño experimental. La investigación se centró en los niños de la Institución Educativa Mx. de Aplicación Fortunato L. Herrera como población de estudio, específicamente, los niños de 4º “A” de Educación Secundaria fueron seleccionados como la muestra de estudio. En el marco de esta investigación, se emplearon la observación estructurada y encuestas como técnicas, y la ficha de lista de cotejo y el cuestionario como instrumentos de recopilación de datos. Los resultados obtenidos revelaron que los talleres de educación sexual integral tuvieron un impacto significativo en el desarrollo de la competencia "Construye su Identidad" entre los niños de 4º “A” de Educación Secundaria, respaldado con un valor de significación estadística bilateral de 0.000. Además, se observa una diferencia notoria en el desarrollo de la competencia antes y después de los talleres, ya que la suma de los puntajes negativos es considerablemente mayor que la de los puntajes positivos. Se concluye que los talleres de educación sexual integral ejercieron una influencia significativa en el desarrollo de la competencia "Construye su Identidad" en los niños.
- b) Dávila & Eccoña (2023) señala que tiene por finalidad determinar la escenificación del calendario agro festivo para fortalecimiento de identidad cultural en niños de 5 años de I.E.I del distrito Antabamba, buscó determinar si la escenificación del calendario agro festivo fortalece identidad cultural de menores de 5 años de IEI de Antabamba, 2022; expresado en sus creencias, vestimenta, herramientas y expresiones artísticas; a modo de constituirse en un recurso pedagógico para unidades didácticas que faciliten desarrollar Educación Intercultural Bilingüe activa. El trabajo es tipo aplicada, nivel aplicativo y diseño preexperimental; en una población de 36 niños del colegio N° 025 Nancy Emilia Ponce de León García. Se



aplicaron sesiones de talleres con actividades de acuerdo al calendario agro festivo y cotejo para la evaluación de pre y post test. Los resultados mostraron que respecto al fortalecimiento de identidad cultural en base a los datos de pre test, que en 41.7% se encontraba nivel regular, 33.3% con bajo nivel, 25% buen nivel. Luego de la implementación del programa en base al calendario agro festivo, se pudo corroborar que el 77.8% presentó un buen nivel, seguido del 13.9% en el nivel regular y solo un 8.3% presentaban un bajo nivel. Finalmente, se concluye que la escenificación de las actividades dentro del calendario agro festivo como uso pedagógico, fortalece significativamente identidad cultural de menores de IEI de Antabamba, 2022; por tanto, constituye insumo principal para planificar unidades didácticas.

3.2 Marco teórico

3.2.1 Juego simbólico

Garaigordobil (1995) señala que el juego simbólico es una herramienta educativa para el desarrollo de habilidades y destrezas, que permite a los niños potenciar su creatividad e imaginación a través de un comportamiento transformador. Te expresas siendo consciente de tu entorno y conectándote con el prójimo. Es decir, se realiza tanto de forma individual como en grupo.

Benítez (2009) señaló que el juego simbólico es una actividad humana que ocurre en todos los niños, pero su contenido varía según la influencia cultural de los diferentes grupos sociales.

Saunders (2005) indica que un juego típico de la infancia representa un calentamiento a través de actividades divertidas para adquirir diversos conocimientos y habilidades que te ayudarán en la vida. Esta es la esencia de este tipo de juegos de simulación. en sus habilidades simbólicas. Es decir, la creación de símbolos mentales que con gran ayuda para educar a los niños a funcionar en sus vidas futuras.

Benavides (2004) afirmó a partir de los 2 años, los niños inician una etapa de transformación del icónico juego en una actividad divertida.



3.2.1.1 Teoría que relaciona al juego simbólico como estrategia educativa

Bañares (2008) indica cómo el juego simbólico mueve el pensamiento de los niños entre la realidad racional y la ficción imaginaria, el juego simbólico cierra la brecha entre dos formas de analizar. Sugiera lo que puede hacer en base a sus ideas y sugerencias imaginativas. Prieto y Medina (2005) el juego simbólico abarca la medida en que solo puede ser determinado por la recepción personal, relajada y placentera de cada actividad que ocurre en la asimilación continua del mundo inmersivo y vivo.

a) Teoría de Jean Piaget

Desarrollo cognitivo: Piaget (1927) menciona que los sujetos desarrollan sus propias estructuras cognitivas. Estas estructuras cognitivas nos permiten asimilarlos a las estructuras de la realidad. La aplicación de su plan al mundo ilustra la enseñanza y el aprendizaje. El modelo tiene dos caras. La asimilación significa que la nueva experiencia se adapta a las estructuras existentes, y la adaptación significa que los patrones existentes se cambian a la nueva experiencia.

Encuentra el juego icónico al final de la etapa preparatoria. Al hacerlo, abren las condiciones para expresar la realidad en un rango más amplio que el que surge de las impresiones subjetivas, ya partir de los siete años alcanzan una armonía permanente entre lo que es las asimilaciones y las adaptaciones.

Piaget (1927) menciona las tres estructuras de la clasificación del juego:

- **El ejercicio:** Los juegos de entrenamiento son una excelente opción para practicar acciones por puro disfrute funcional o por el placer de descubrir nuevos poderes.
- **El símbolo:** Símbolos En los juegos, los símbolos son representaciones de objetos inexistentes. Este simbolismo se mantiene, por un lado,



evocando esquemas conocidos para lograr el placer perfecto, y por otro, aplicando estos esquemas a temas que no le benefician. Es decir, los símbolos se basan en similitudes simples entre objetos inexistentes (tocados) y objetos reales (simbolizados). Estas dos condiciones: el placer inducido y la aplicación de esquemas conocidos a temas inapropiados permitieron a Piaget comenzar sus novelas.

- **La norma:** De los juegos con reglas son vistos como actividades lúdicas de seres socializados. Piaget (1927) indica que un juego sensoriomotor de combinación (objetivo) o intelectual (ajedrez, cartas, damas chinas) con competencia entre participantes, regido por códigos transmitidos por un producto de la cultura o consenso dentro del mismo grupo. En el juego de signos, uno de los cinco modos operativos de la labor de signos, interviene en la transición de la inteligencia sensoriomotora mantenida por las acciones motriz los pensamientos del mismo mantenido por la representación.

b) Teoría de Vygotsky

Teoría sociocultural: Prieto y Medina (2005) señaló que Vygotsky tiene una perspectiva sociocultural. Ve el juego simbólico como una necesidad psicológica del niño. Luego critican la teoría de Piaget de que jugar con símbolos es una respuesta a las necesidades no resueltas de los niños. Vygotsky (1930) indica que el juego se produce en respuesta a tensiones que conducen a situaciones impracticables o embarazosas. La imaginación es lo que los niños usan para aliviar la tensión. La imaginación es otra función del conocimiento que libera al sujeto del juicio situacional. Las cosas pierden su decisión durante el juego. Los niños pueden ver, pero actúan sobre lo que ven. Las situaciones de juego ficticias nos enseñan a apoyar mentalmente nuestras acciones. Esta actividad representa una etapa de transición que se desarrolla desde el comportamiento impulsado por la percepción hasta el comportamiento impulsado por el significado.



Desde un punto de vista intelectual, asegúrese de que el juego cree una zona de desarrollo próximo. Los niños juegan más allá de su capacidad normal, pero esta actividad hace que esta actividad sea un marco de apoyo para el cambio evolutivo y habla de actividades que se realizan a través de las elecciones del niño guiadas por la organización intelectual del niño.

c) Teoría de Bruner

Teoría aprendizaje por descubrimiento: Bruner (1986) destaca la importancia del papel terapéutico del juego. Esto prepara a los niños para los conflictos sociales de la vida adulta. Te da alegría, entretenimiento, ganas de vivir, te permite expresarte libremente, dirige tu energía positivamente, alivia el estrés y es un componente importante de la vida, por eso los niños es un refugio de las adversidades que encontramos en la vida. Equilibrio y autocontrol. Superar las metas de una manera lúdica crea un vínculo emocional con su hijo. Los juguetes se convierten en vehículos familiares y empáticos. Los niños también confían en la realidad, reviven situaciones, capacitan a los personajes para afirmarse, se posicionan emocionalmente en el mundo de los adultos, comprenden, todo de manera lúdica. El juego infantil también es una oportunidad para alejarte de la realidad y encontrar quién quieres ser.

3.2.1.2 Características del juego simbólico

Benítez (2009) señala que el juego son actividades multifacéticas donde se realiza un papel importante en la educación. Esto se debe a que los juegos tienen roles que los niños juegan de cierta manera. Veamos algunas características del juego: Los niños se comunican con el mundo a través del juego. Se tiene un sentido utilizar su experiencia e interés para señalar el camino hacia la vida interior del niño.

a) Los personajes del juego



El juego es una actividad multifacética que juega un papel importante en la educación. Eso es porque los juegos tienen roles que los niños juegan de cierta manera. Echemos un vistazo a algunas características del juego: Los niños se comunican con el mundo a través de los juegos. Siempre tiene sentido señalar el camino hacia el mundo interior de un niño con sus propias experiencias e intereses.

b) Juego simbólico individual

Se da entre los dieciocho meses a tres años:

Los niños realizan con otros niños sin interactuar con ellos. Individualmente, los niños exploran; entrenan su cuerpo, juego motor también exploran objetos cercanos y juegan con juguetes que ponemos a su alcance.

c) Juego simbólico colectivo

Parte desde los tres a cuatro años:

- Aproximaciones distorsionadas de la realidad: inventar escenas con poca credibilidad.
- Inicialmente no hay roles claramente definidos o establecidos, o los roles están invertidos o invertidos. Por ejemplo, hacerse pasar por profesor, o reproducir o exagerar patrones de comportamiento de adultos.
- Se da entre los cuatro y los siete años
- Adaptación paulatina a la realidad: diferenciación de roles. Hay una distribución de papel desde el comienzo del juego.
- El juego que se está jugando implica un modelo con trama y contenido.
- Cada jugador tiene un rol (profesor, auxiliar, estudiante).
- Acciones asociadas a cada rol (gritar, aplaudir, tocarla puerta, cerrar la boca).
- Objetos utilizados en conexión con acciones (específicos de cada rol).

3.2.1.3 Importancia del juego simbólico

Calle (2018) es un recurso educativo fundamental para la madurez, por lo que es útil a lo largo de la vida, pero especialmente en la educación infantil. Al mismo tiempo, juega un papel muy importante en el desarrollo armónico del temperamento de cada niño. Todo ello indica la madurez de la personalidad y por tanto tiene un alto valor educativo.

Benítez (2009) indica que el juego de roles es el lenguaje principal para comunicarse con el mundo a través del juego. Jugar es muy importante en la vida, pero lo es especialmente La educación infantil como recurso educativo básico maduro. Al mismo tiempo, es de gran importancia en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño. Esto se debe a que los niños pasan parte de su tiempo jugando tanto en la escuela como en el hogar y jugando con otros de manera educativa o intencional en el juego.

a) Tipos del juego

Hay varias categorías de juegos que los niños pueden jugar libremente. Las siguientes clasificaciones ayudan a identificar qué áreas de desarrollo están siendo estimuladas y sus tendencias individuales.

- Juego motor:
MINEDU (2016) señala que el juego motor implica movimiento, experimentación de estar con tu cuerpo y los sentimientos que evoca en tu hijo. Saltar sobre una pierna, tirar de una cuerda, lanzar una pelota, balancearse, correr y empujar son todos juegos de gimnasia. Los infantes disfrutan mucho con el juego motor ya que están en el proceso de entrenar y dominar sus cuerpos. Además, tienen mucha energía y tratan de usarla realizando una variedad de movimientos diferentes, se recomienda hacer juegos motores. Colocando pequeños túneles naturales, rampas, escaleras simples u otros

obstáculos en estos espacios, puedes apoyar el desarrollo de la motricidad del libre pensamiento, fundamental en esta etapa.

MINEDU (2016) menciona que juegos de salón se caracterizan por un predominio de la interacción con otra persona que es el objeto del juego infantil. A continuación hay ejemplos de juegos sociales que ocurren en diferentes edades en la vida de un niño. Habla con un tono diferente. Jugando al escondite, entre otras cosas, juega con su imagen en el espejo. Los niños mayores verán juegos de abrazos así como juegos que tienen reglas y necesitan esperar su turno. Los juegos de mesa de ayudan a los niños a interactuar con otras personas de. Le ayudan a saber relacionarse y tratar fácilmente con cariño y calidez. Además, él se conecta de una manera especial, acercando a los artistas.

- **Juegos cognitivos**

MINEDU (2016) indica que los juegos cognitivos activan la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo comienza cuando los bebés están expuestos a objetos del entorno que quieren explorar y manipular. Luego, el interés del niño se centra en tratar de resolver tareas que requieren compromiso intelectual, en lugar de simplemente manipular objetos para lograr una meta. Por ejemplo, si tiene tres dados, intente construir unas torres con ellos, alcanza un objeto con un palo, juegos de mesa como dominó y memoria rompecabezas, acertijos, etc. son ejemplos de juegos cognitivos.

3.2.1.4 Beneficios del juego

Ibermon (2019) indica que el uso del juego simbólico es muy importante en el proceso de desarrollo de un niño. Este tipo de juego beneficia enormemente el desarrollo del funcionamiento intelectual, físico, mental y social del niño.



- Promover la adquisición de nuevos comportamientos.
- desarrolla el aprendizaje de especialidades y destrezas sociales como la cooperación y el trabajo en equipo.
- Estimula la creatividad y la imaginación.
- Ayuda a exteriorizar adecuadamente sentimientos y emociones como el miedo, la ira, el miedo y la tristeza.
- Ampliar tu vocabulario.
- Promueve el conocimiento y control del propio cuerpo.
- Despierta la curiosidad.
- Aportar conocimientos sobre el entorno y el funcionamiento de las cosas.

3.2.2 Competencia “construye su identidad”

El MINEDU (2016) señala que la competencia construye su identidad esta referido a las capacidades que presenta los niños para saber sobre sí mismos: es decir conocer o identificar sus rasgos, gustos, preferencias y habilidades. El desarrollo de esta capacidad comienza desde el nacimiento con los cuidados y atención familiar, formando vínculos seguros. Si las conexiones están bien establecidas, el niño comunicará con más confianza a otros. En estas relaciones el niño construye su identidad y visión del mundo como sujeto activo y competente, a medida que crece, amplía su entorno, reconoce y expresa sus emociones, buscando apoyo cuando lo necesita.

Construir la identidad implica la comprensión, representación y la conciencia de quien es el individuo y como se consideran social y personalmente, implicando facetas subjetivas como la individualidad, la autoestima, la capacidad de auto reflexión y auto observación, así como la conciencia de uno mismo (Lingiardi & McWilliams, 2017).

3.2.2.1 Teorías que fundamentan la construcción de la identidad de la infancia



La teoría del desarrollo psicosocial, propuesta por Erik Erikson establece un marco teórico esencial para el análisis de la formación de la identidad durante la niñez. Erikson propone que el desarrollo humano se da a lo largo de ocho etapas psicosociales, cada una de las cuales se distingue por un conflicto o crisis que el sujeto debe enfrentar y resolver. En la infancia, se manifiestan las tres etapas iniciales, las cuales son esenciales para establecer las bases de la identidad personal y social (Erikson, 1950).

Confianza vs. Desconfianza (0-1 año)

En esta fase, el establecimiento de la confianza está intrínsecamente relacionado con la habilidad del cuidador principal para atender las necesidades fundamentales del infante, tales como la alimentación, el cuidado y el afecto. Si estas necesidades se satisfacen de manera constante, el niño desarrolla un sentido de confianza hacia el entorno y las personas que lo rodean. Esta confianza constituye el fundamento para la creación de relaciones seguras y fiables en el futuro. En contraposición, la inconsistencia o la negligencia fomentan la desconfianza, lo cual puede obstaculizar el desarrollo de relaciones saludables y la formación de una autoimagen positiva.

La confianza desarrollada durante esta fase tiene un impacto significativo en la evolución de la autoestima y del autoconcepto. Un infante que mantiene confianza en su entorno circundante mostrará una mayor disposición para explorar y adquirir conocimientos, lo que fomenta el desarrollo de una identidad segura y positiva.

Autonomía vs. emociones de vergüenza y duda (1 a 3 Años)

En la segunda fase del desarrollo, el infante inicia el proceso de adquisición de habilidades motoras y cognitivas, lo que le facilita explorar su entorno y llevar a cabo decisiones de manera autónoma. La adquisición de habilidades tales como la marcha, la producción del lenguaje y el control de los esfínteres representa un progreso notable en la percepción de la autonomía del individuo.



Cuando los cuidadores fomentan las iniciativas de los niños, estos desarrollan un sentido de autonomía y confianza en sus habilidades. No obstante, una crianza excesivamente restrictiva o la imposición de críticas continuas pueden dar lugar a la aparición de sentimientos de vergüenza y a la incertidumbre respecto a las propias capacidades. Esta fase es fundamental para la formación del autoconcepto, dado que el infante comienza a establecer su diferenciación como un individuo autónomo y a reconocer su capacidad para ejercer influencia sobre su entorno.

Iniciativa vs. Culpa (3-6 años)

En esta fase, los niños manifiestan un incremento en su habilidad para planificar y llevar a cabo actividades de manera independiente. El juego y la imaginación se establecen como instrumentos fundamentales para la indagación de la identidad y los roles sociales. La habilidad para llevar a cabo iniciativas está condicionada por el respaldo o la retroalimentación de los cuidadores y educadores.

Cuando los adultos apoyan y aprecian la iniciativa del niño, este último desarrolla confianza en sus habilidades y una autopercepción positiva. En contraste, una respuesta adversa a sus iniciativas puede inducir en el niño emociones de culpa, lo que a su vez repercute en su autoestima y en su disposición para enfrentar nuevos retos.

Erikson subraya que cada fase del desarrollo se fundamenta en las etapas previas, lo que implica que las vivencias iniciales relacionadas con la confianza, la autonomía y la iniciativa tienen un impacto directo en la formación de una identidad cohesiva. La resolución efectiva de los conflictos durante la infancia establece un fundamento robusto para las posteriores fases del desarrollo psicosocial, particularmente en lo que respecta a la consolidación de una identidad consistente en la adolescencia. Asimismo, Erikson subraya la relevancia de un contexto social y cultural favorable que propicie este proceso.



La teoría sociocultural, propuesta por Lev Vygotsky enfatiza la importancia crítica de las interacciones sociales y culturales en el desarrollo humano, abarcando también el proceso de formación de la identidad durante la infancia. De acuerdo con Vygotsky, el aprendizaje y el desarrollo son procesos que están socialmente mediados, los cuales transcurren dentro de un contexto particular y son orientados por las interacciones con otros individuos, especialmente con adultos y pares más experimentados (Vygotsky L. , 1976).

La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)

La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) constituye uno de los pilares fundamentales de la teoría de Vygotsky. Se alude al ámbito de habilidades que un infante puede adquirir con el apoyo de un adulto o de un par más competente. En el marco del desarrollo de la identidad, la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) enfatiza el proceso mediante el cual los niños asimilan valores, normas y creencias culturales a través de sus interacciones sociales.

Por ejemplo, cuando un cuidador proporciona refuerzo positivo a las habilidades del niño o ejemplifica comportamientos sociales, el niño no solo adquiere nuevas competencias, sino que también cultiva una autoconciencia en el contexto de su cultura y su entorno social. La internalización de estos elementos resulta fundamental para el desarrollo de una identidad coherente.

El Lenguaje como Instrumento de Intermediación

Vygotsky enfatiza que el lenguaje es la herramienta fundamental que facilita tanto el desarrollo cognitivo como la formación de la identidad. Mediante el uso del lenguaje, los infantes adquieren una comprensión del mundo, articulan sus pensamientos y construyen su identidad en el contexto social. Las interacciones con cuidadores, educadores y pares no solo contribuyen a la ampliación del vocabulario del infante, sino que también

facilitan su exploración y comprensión de su posición dentro del contexto social y cultural.

El lenguaje interno, que emerge del lenguaje social, desempeña una función fundamental en la configuración del autoconcepto. A medida que los niños desarrollan la habilidad de hablar consigo mismos, inician un proceso de reflexión sobre sus acciones, emociones y objetivos, lo que contribuye a la consolidación de su identidad.

Influencia del Contexto Cultural

De acuerdo con Vygotsky, la cultura ofrece los instrumentos simbólicos y materiales indispensables para el desarrollo del infante. Las prácticas culturales, las tradiciones y las normas sociales configuran la manera en que los niños perciben su identidad y su papel en la sociedad. Por ejemplo, en un contexto cultural que prioriza la colaboración, los infantes adquieren la habilidad de definirse en función de sus relaciones interpersonales y sus aportes al colectivo.

Interacciones Sociales como Fundamento de la Identidad

Vygotsky sostiene que la identidad se forma predominantemente a través de las interacciones sociales. Las interacciones con adultos significativos, como progenitores y educadores, así como con sus compañeros, son esenciales para que el infante adquiera una comprensión de cómo es percibido por los demás y para fomentar un sentido de pertenencia. Estas interacciones contribuyen al proceso de internalización de valores y normas sociales en el niño, lo cual tiene un impacto significativo en su autoconcepto.

La teoría sociocultural formulada por Vygotsky proporciona un enfoque dinámico y contextualizado sobre el proceso de construcción de la identidad. Se subraya que este proceso no se desarrolla de forma aislada, sino que está en continua interacción con el contexto social y cultural. Los cuidadores y educadores desempeñan un papel fundamental como

mediadores, facilitando experiencias que permiten a los niños desarrollar una identidad que refleje tanto su singularidad individual como su pertenencia a una comunidad cultural (Daniels, 2005).

Erikson como Vygotsky destacan la relevancia del entorno social en el desarrollo de la identidad, aunque lo abordan desde enfoques complementarios. En tanto que Erikson se centra en las etapas del desarrollo y los conflictos intrapsíquicos, Vygotsky dirige su atención hacia la mediación cultural y social como catalizador del desarrollo.

3.2.2.2 Metodología de la enseñanza sobre la identidad

Orellana y Otarola (2022) señala que, utilizando estrategias escolares, los docentes potencian las habilidades de los niños para construir su identidad y fomentar su desarrollo humano y social. Los docentes deben estar capacitados para adaptarse a cada etapa y edad de los niños. Los docentes muestran estrategias para fomentar la identidad de los niños y su desarrollo.

3.2.2.3 Importancia de la construcción de la identidad

Bienestar Familiar (2021) considera que la formación de la identidad implica un proceso multifacético en el cual los individuos se perciben como entidades únicas y distintas, teniendo en cuenta variables distintivas como el sexo, el género, la edad, las preferencias y los intereses. Simultáneamente, también se reconoce como parte de distintas entidades colectivas, tales como la familia, la comunidad, grupos étnicos o sociales, a través de las cuales se desarrollan creencias, ideas preconcebidas, percepciones del entorno, normas y valores.

Durante el proceso de desarrollo de su identidad, los niños demuestran su habilidad para construir, modificar y comprender su yo, a medida que participan en diversas interacciones dentro de los diversos entornos sociales, culturales y ambientales en los que se desenvuelven. En la formación de su identidad individual, los menores también están inmersos en la formación



de su identidad colectiva, la cual es profundamente influenciada por el contexto social y cultural en el que se encuentran. Las prácticas y conocimientos transmitidos por sus familias y comunidades desempeñan un papel crucial en la configuración de su visión del mundo y en el establecimiento de sus relaciones interpersonales. Como resultado, los menores desarrollan un sentido de pertenencia a un grupo específico, lo que les permite identificarse como parte de una comunidad, al mismo tiempo que se perciben a sí mismos como entidades activas y distintas de los demás individuos.

En este contexto, la vida en un entorno rural o rural escasamente poblado delinea disparidades significativas que requieren consideración. Por ejemplo, la relación que un niño rural tiene con la naturaleza, los animales y la tierra es fundamentalmente distinta de los puntos de referencia de la vida urbana. Los conocimientos y tradiciones culturales transmitidos por la familia y la comunidad influyen en los métodos de crianza de los niños, mientras que las rutinas e interacciones sociales determinadas en el entorno específico contribuyen a formar una identidad colectiva significativa.

3.2.2.4 Elementos de construye su identidad

Cayturo (2014) considera que la identidad personal comprende como principales elementos la forma en que se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellos, sin perder de vista su propio interés.

- a) **Autoestima:** Implica valorar y confiar en las propias habilidades y cualidades para aspirar a mejorar. Los niños con buena autoestima exploran su entorno de manera activa y se sienten felices cuando el docente les elogia.
- b) **Conciencia Emocional:** Implica que los niños identifiquen y expresen sus sentimientos de manera explicativa. Los niños pueden expresar sus emociones jugando con conciencia ambiental. Cuando juegan con sus

hijos, los padres expresan alegría, tristeza, enojo y miedo a través de acciones e interacciones físicas.

- c) **Confianza:** La confianza es fundamental para el aprendizaje, las habilidades sociales, la resiliencia y el desarrollo emocional. Los niños seguros fortalecen su apego a sus padres.

3.2.2.5 Aspectos que condicionan la identidad

Savala (2014) sostiene que los individuos desarrollan su identidad formando y exhibiendo la condición específica durante los primeros años de vida. Ciertos aspectos, como la biológica, están predeterminados desde la concepción, pero evolucionarán a lo largo del crecimiento. Los parámetros condicionantes se presentan a continuación:

- a) **Biológica:** Se hace referencia a los atributos físicos, genéticos y hormonales que los individuos conservan y transmiten a otros miembros de la familia a través de la herencia genética durante el proceso de concepción.
- b) **Psicológica:** Cada individuo piensa, percibe e interactúa con el mundo de una manera única. Al referirnos a la dimensión psicológica, hacemos alusión a elementos como los intereses, la personalidad, los temores y los valores, que contribuyen a la configuración de la identidad de los sujetos.
- c) **Espiritual:** Pertenece a la búsqueda de la esencia de la trascendencia y la naturaleza profunda de la existencia. Además, hace alusión a la percepción que los individuos poseen del entorno en el que se desenvuelven.

3.2.2.6 Características de la identidad personal

Yáñez (2017) indica que al ser la identidad personal un fenómeno psicológico inherente a todos los individuos, este proceso facilita un



desarrollo más pleno en la sociedad al fomentar la aceptación de uno mismo como un ser singular y único en su esencia. Por consiguiente, según la perspectiva del autor, es necesario que dichas características se encuentren presentes:

- Se la reconoce como una conceptualización que tiene su origen en el ser. La centralidad de la identidad o el significado del ser radica en su persistencia en términos tanto espaciales como temporales, lo que se manifiesta a través del reconocimiento de terceros acerca de su existencia.
- Constituye un fenómeno intrínsecamente subjetivo que implica de manera destacada elementos emocionales.
- La formación de la identidad conlleva una serie de procesos, como el reconocimiento y valoración del individualismo, que está estrechamente vinculado a la autoestima.

3.2.2.7 Dimensiones de la variable:

Las dimensiones que se consideran dentro de la variable construyen su identidad están sustentadas por el MINEDU (2016) donde señalan dos, siendo estas:

- a) **Se valora a sí mismo:** En otras palabras, los niños son conscientes de sus propias características, cualidades, limitaciones y posibilidades que les permiten aceptarse a sí mismos, sentirse cómodos, afrontar retos y alcanzar sus metas. Además, se identifican como miembros de comunidades socioculturales específicas y tienen sentido de pertenencia a familias, instituciones educativas, comunidades, países y el mundo.
- b) **Autorregula sus emociones:** Esto significa que los niños pueden reconocer emociones y expresarlas adecuadamente según el contexto, los diferentes patrones culturales y los efectos en uno mismo y en los



demás. De esta manera, podrás regular tu comportamiento en beneficio tuyo y de los demás.

3.3 Marco conceptual

- a) **Juego.** El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos. El ser humano lo realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular, es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre. (Meneses & Monge, 2001)
- b) **Simbólico.** El símbolo es capaz de otorgar valor significativo y comprensivo a los hechos o a la realidad en sí. Gracias al uso de elementos figurativos e imágenes los seres humanos pueden otorgar sentidos, lo cual les permite comunicar, expresar y definir la realidad circundante y por otra comunicarse, expresarse y definirse en ella. (Sola-Morales, 2021)
- c) **Competencia.** La competencia comprende los contenidos o áreas de conocimiento, también habilidades centrales y habilidades genéricas. Se comprende como conocimiento, habilidades y cualidades en acción. (Mulder & Kate, 2008)
- d) **Identidad.** La identidad es la conciencia de un individuo, muchos de los rasgos que se presentan son hereditarios e innatos, comienza en el momento que los individuos se diferencian de otros y se reconocen a sí mismo. (Garcia Rodriguez, 2020)
- e) **Talleres.** Es crucial estimular el desarrollo de las habilidades de los niños al fomentar su participación activa y motivarlos a asumir roles significativos en la dinámica del aula. Esto implica incorporarlos en grupos diversos, demostrarles confianza y mantener expectativas positivas sobre su desempeño académico y personal, basándose en un proceso de análisis, reflexión y acción. La interacción y la dimensión social representan actividades esenciales en todo proceso educativo. (Galindo, 2020).

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1 Tipo y nivel de investigación

Tipo de investigación

Esta tesis de investigación es de tipo aplicada, según Chavéz (2015), considera que este tipo de investigación se orienta a resolver problemas en poco tiempo, con la aplicación inmediata de un tratamiento o estímulo, a través de acciones precisas y de acciones concretas para mitigar el problema identificado. En este sentido, el estudio realizado, corresponde a este tipo de investigación, debido a que se administró 16 talleres de juegos simbólicos orientado a favorecer la construcción de la identidad del niño.

Nivel de investigación

El nivel de investigación es explicativo, Arias (2012) menciona que este alcance se encarga de encontrar las razones de los hechos estableciendo la causalidad. Tomando en consideración lo planteado por el autor, este estudio se sustenta como explicativo debido a que va a fundamentar la relación causa – efecto de la variable independiente (juego simbólico) sobre la variable dependiente (construcción de la identidad).

4.2 Diseño de la investigación

El diseño es preexperimental de pre y post test con un solo grupo experimental, como lo señala Palella y Martins, (2010), indica que no es necesario considerar un grupo control y que en este diseño se hace dos observaciones en distintos tiempos a una sola muestra a quien se le aplica un tratamiento. Esto significa que, en esta investigación existió un grupo experimental que mediante la observación se registraron datos respecto al nivel de construcción de identidad de los niños antes y después de la administración de los talleres de juegos simbólicos. La representación del diseño es:

Ge: 01-X-02

Donde:

Ge: Grupo experimental

01: Pretest al grupo experimental

02: Posttest al grupo experimental



X: Tratamiento

4.3 Población y muestra

La población está compuesta por niños de cinco años del primer centro de formación N° 02 María Inmaculada, el que describe a continuación:

Tabla 2

Población censal de la unidad de análisis

Aula	Edad	Niñas	Niños	Total
Solidarios	5 años	16	8	24

Nota. Datos recopilados de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023.

Tomando en cuenta que la población es pequeña pero apropiada para investigaciones experimentales, entonces se decide trabajar con la población censal.

4.4 Procedimiento

La ejecución del proyecto de investigación tendrá la siguiente secuencia ordenada para poder contrastar la siguiente hipótesis:

- Elaboración de instrumentos de investigación.
- Validación por expertos del instrumento.
- Realización de un estudio piloto para saber con fiabilidad estadística del instrumento.
- La observación de pretest con el instrumento validado y fiable.
- Aplicación del tratamiento (16 talleres).
- La observación del post test con el instrumento validable y fiable.
- Procedimiento de los datos para obtener resultados descriptivos e inferenciales.
- Análisis e interpretación de los resultados.
- Elaboración de la discusión, conclusión y recomendaciones.



4.5 Técnica e instrumentos

El instrumento utilizado es la lista de cotejos, esta herramienta permite recopilar información sobre el uso de actividades que revelan a los niños sobre las interrelaciones que se pueden desarrollar en ellas. La cual es la herramienta recomendada para la observación que es la técnica de investigación usada. Pudiendo reflejar ítems estructurados tomando en cuenta los indicadores de cada variable, para obtener el logro de los objetivos planteados.

4.6 Análisis estadístico

La prueba estadística es no paramétrica, adecuada para variables cualitativas como registro de datos ordinales, que permitirá la contrastación de la hipótesis, siendo esta la prueba de rango como signos de Wilcoxon.

Hipótesis estadística

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Indica que las hipótesis estadísticas cumplen las siguientes especificaciones:

$$H_0: W_{(+)} = W_{(-)}$$

$$H_1: W_{(+)} \neq W_{(-)}$$

b. Decisión estadística

Si p valor $> 0,05$; entonces, se acepta la H_0

Si p valor $< 0,05$; entonces, se rechaza la H_0

c. Nivel de significancia (α)

$\alpha = 0,05$ (5%) máximo aceptable

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIONES

5.1 Análisis de resultados

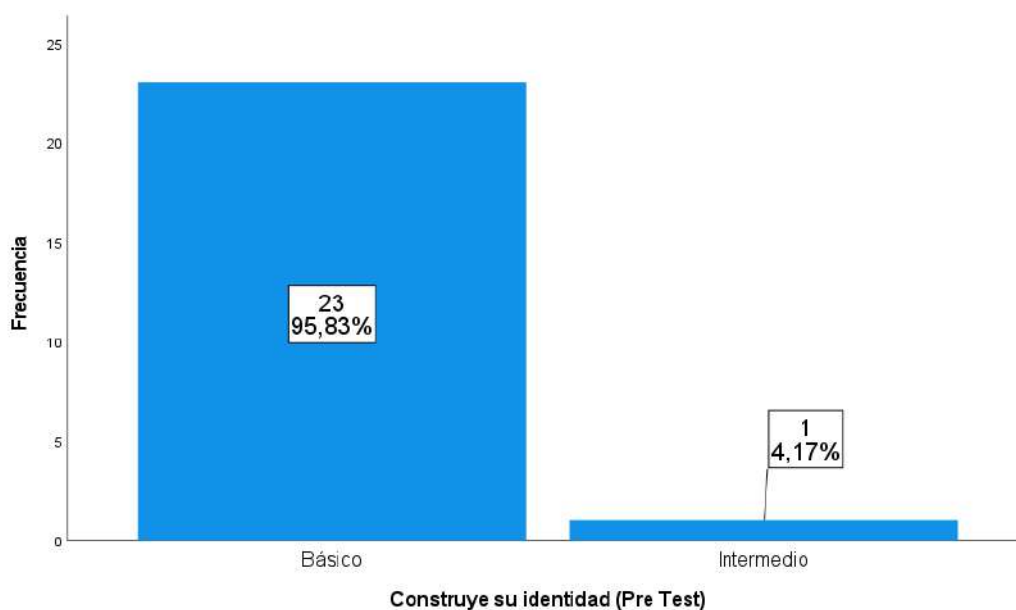
5.1.1 Análisis descriptivo de la competencia construye su identidad (pre test)

Los juegos simbólicos considerados en la investigación para poder disminuir la realidad problemática, respecto al bajo nivel de desempeño en la competencia construye su identidad, se agruparon en juegos de roles (representación de las actividades de las persona o rol de personajes), juegos motores (simulación de herramientas, equipos, y otros), juegos cognitivos (interpreta la imaginación y creatividad) que permitió la elaboración de 16 talleres que están compartidos en los anexos, y que permitieron obtener los resultados antes y después de su aplicación, detallándose a continuación:



Figura 1

Distribución porcentual respecto al desempeño sobre la competencia construye su identidad (pre test)

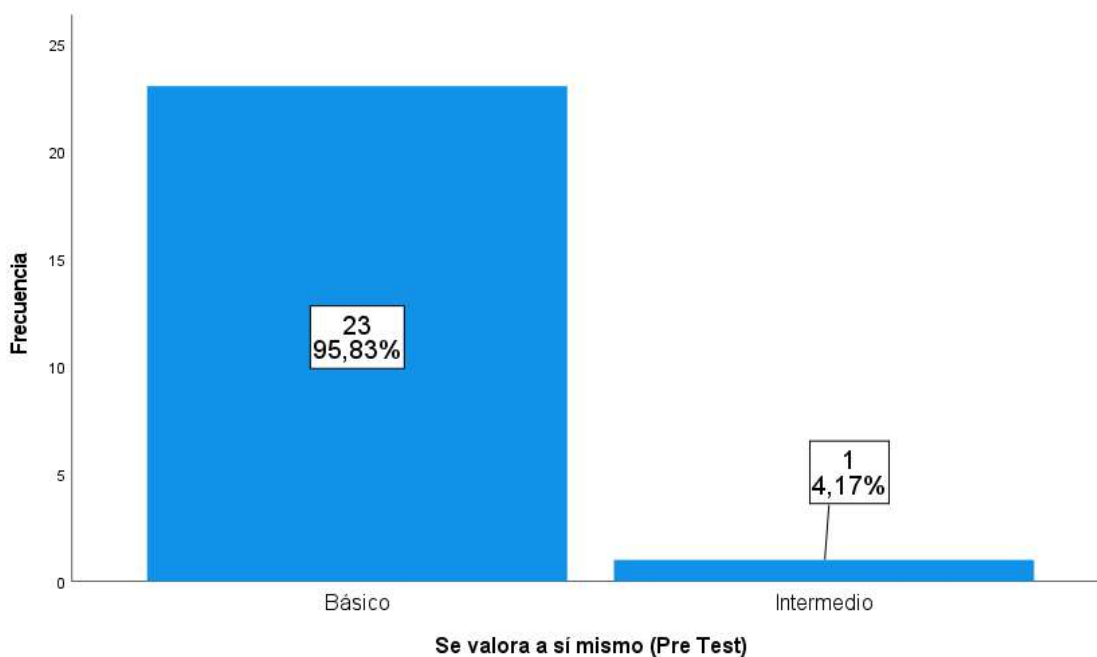


De acuerdo a la Figura 1 se puede observar que de los 24 niños que constituyen la muestra de la investigación, el 95.83% (23 niños) evidenciaban durante el pre test un nivel básico respecto a la construcción de su identidad, esto debido a que durante la primera evaluación inicial se observó que este grupo de niños presentaban debilidades muy notorias para valorarse a sí mismo, y también serias dificultades para autorregular sus emociones. Solo el 4,17% (un niño) presenta un nivel intermedio respecto a la construcción de su identidad, debido a que presenta debilidades menos notorias respecto a los aspectos antes mencionados que el grupo anterior.

Descripción de la dimensión se valora a sí mismo (pre test)

Figura 2

Distribución porcentual respecto al desempeño en la dimensión se valora a sí mismo (pre test)

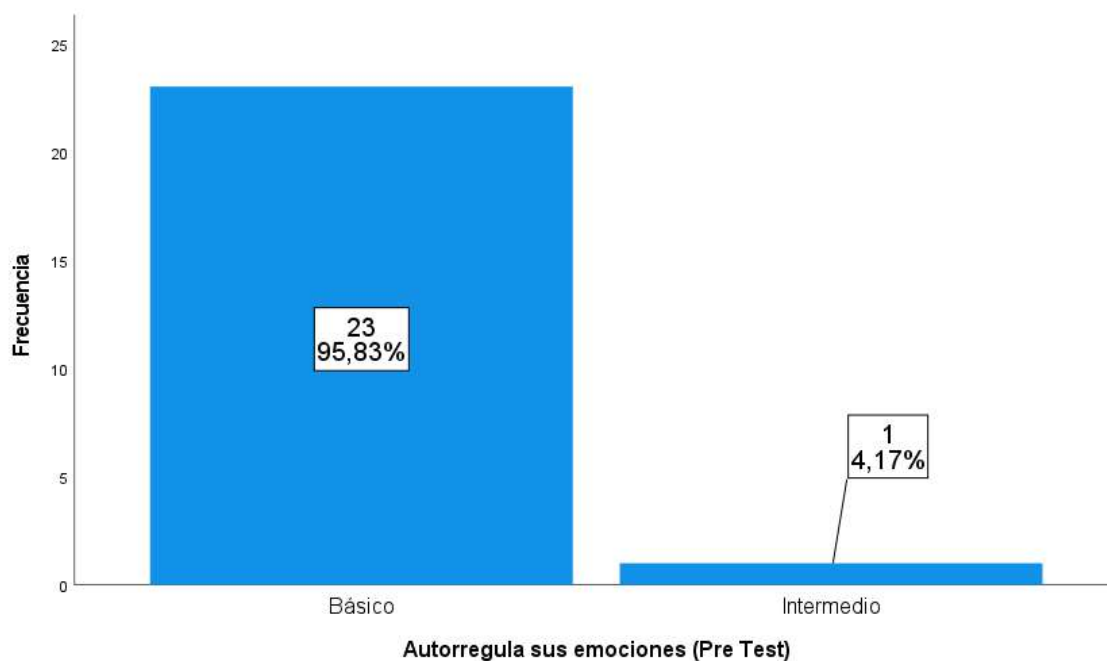


La Figura 2, refleja que el 95.83% (23 niños) evidenciaban un nivel básico respecto a la dimensión se valora a sí mismo de la variable construye su identidad, esto se explica porque tienen serias debilidades para reconocer las particularidades que le interesa de cada juego, dificulta notoriamente en reconocer sus habilidades motrices y aquellas que le diferencian de otros, discrimina a niños por su género durante las actividades realizadas, presentan muy baja autonomía para su cuidado personal y para realizar actividades o juegos, dificulta en explicar cómo está constituida su familia y no reconoce los roles de cada uno de ellos, entre otras debilidades. El 4,17% (un niño) presenta pocas de estas debilidades, pero no son tan notorias como el grupo anterior.

Descripción de la dimensión autorregula sus emociones (pre test)

Figura 3

Distribución porcentual respecto al desempeño en la dimensión autorregula sus emociones (pre test)

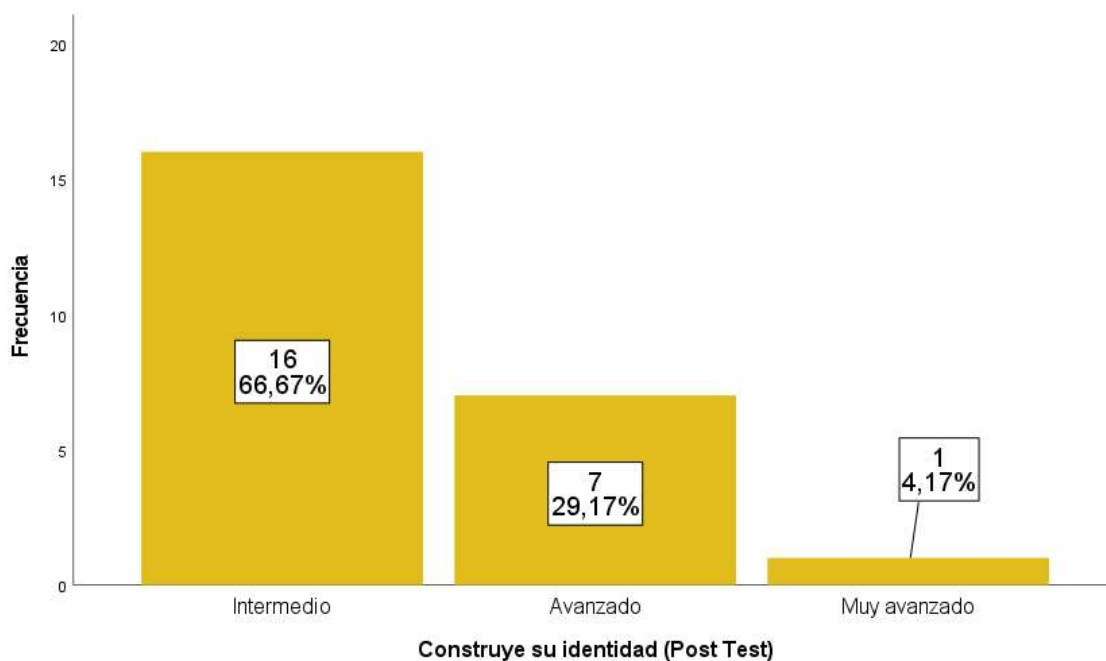


La Figura 3, refleja que el 95.83% (23 niños) evidenciaban un nivel básico respecto a la dimensión autorregula sus emociones de la variable construye su identidad, esto se explica porque tienen serias debilidades para realizar trabajos grupales y cooperativos, dificulta en responder de manera adecuada frente a un conflicto, se le complica expresar sus emociones, no muestra gestos y movimientos, se le complica expresar sus ideas, obstruye las instrucciones, presenta muy pocos límites para su seguridad y no reconoce los roles de cada uno de ellos, entre otras debilidades. El 4,17% (un niño) presenta pocas de estas debilidades, pero no son tan notorias como el grupo anterior.

5.1.2 Análisis descriptivo del desempeño en la competencia construye su identidad (post test)

Figura 4

Distribución porcentual respecto al desempeño sobre la competencia construye su identidad (post test)

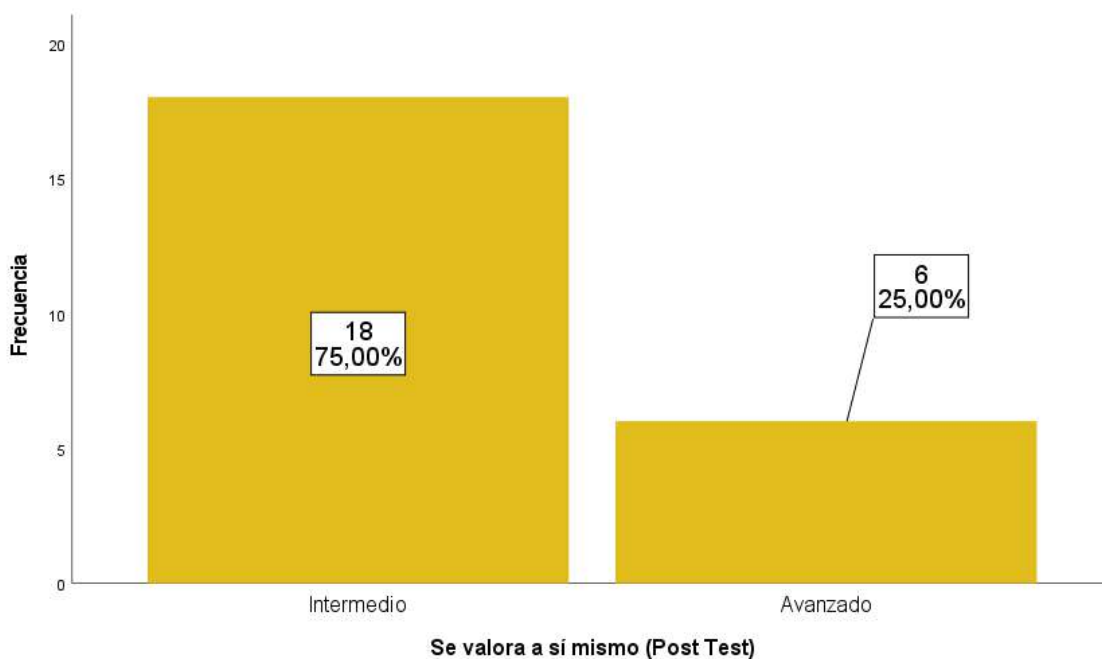


En la Figura 4, el 66,67% (16 niños) de la muestra evidencian un nivel intermedio respecto a la construcción de su identidad, debido a que este grupo presentan debilidades muy poco notorias respecto a las dimensiones se valora así mismo y se regula sus emociones, el 29,17% (7 niños) casi no tienen ninguna debilidad esto debido a que durante la última evaluación se observó que este grupo de niños presenta mejoras notorias para valorarse a sí mismo, y también serías mejora para autorregular sus emociones. Solo el 4,17% (un niño) presenta un nivel muy avanzado respecto a la construcción de su identidad, debido a que presenta debilidades menos notorias respecto a los aspectos antes mencionados, que los grupos anteriores.

Descripción de la dimensión se valora a sí mismo (post test)

Figura 5

Distribución porcentual respecto al desempeño en la dimensión se valora a sí mismo (post test)

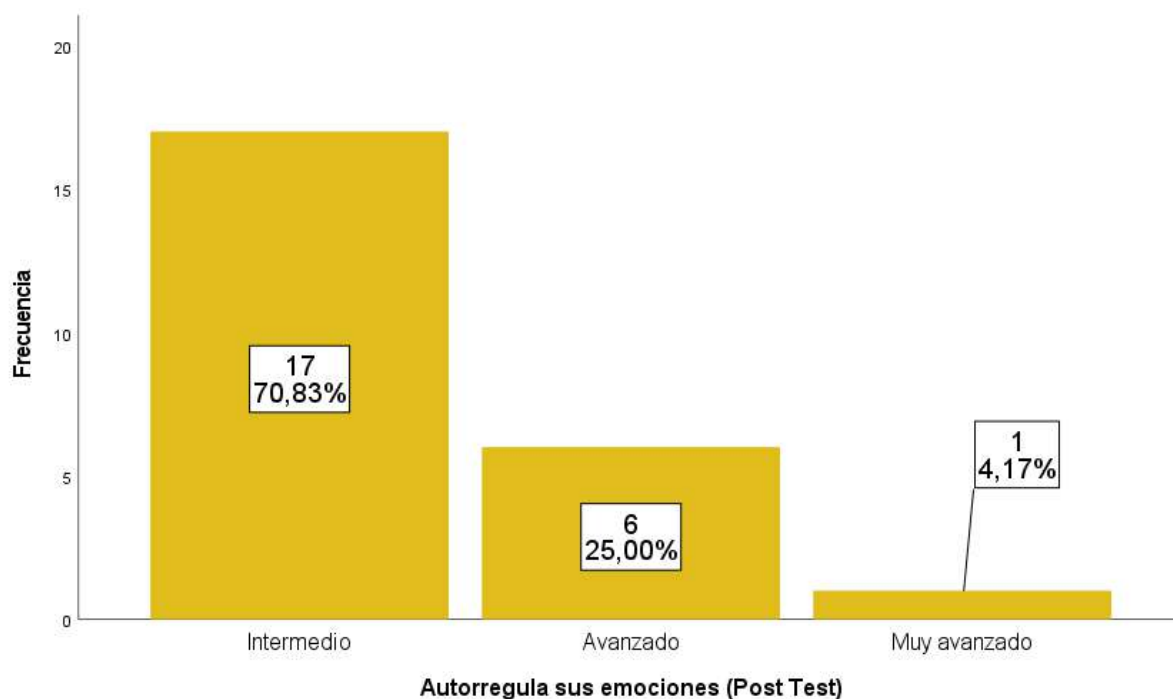


La Figura 5, refleja que el 75% (18 niños) evidenciaban un nivel intermedio respecto a la dimensión se valora a sí mismo de la variable construye su identidad, esto se explica porque reconocen las particularidades que le interesa de cada juego, reconocen sus habilidades motrices y aquellas que le diferencian de otros, incluye a niños por su género durante las actividades realizadas, presentan autonomía para su cuidado personal y para realizar actividades o juegos, explica como está constituida su familia y reconoce los roles de cada uno de ellos, entre otras mejoras. El 25% (6 niños) presenta un nivel avanzado de estas habilidades, siendo notorias al grupo anterior.

Descripción de la dimensión autorregula sus emociones (post test)

Figura 6

Distribución porcentual respecto al desempeño en la dimensión autorregula sus emociones (post test)



En la Figura 6, el 70,83% (17 niños) de la muestra evidencian un nivel intermedio respecto a la dimensión autorregula sus emociones de la variable construye su identidad, debido a que este grupo presentan mejoras notorias, el 25% (6 niños) presentan un nivel avanzado en la variable construye su identidad, esto se explica porque tienen mejoras para realizar trabajos grupales y cooperativos, responden de manera adecuada frente a un conflicto, expresan sus emociones, muestran gestos y movimientos, expresan sus ideas, respetan las instrucciones, establecen límites para su seguridad y reconocen los roles de cada uno de ellos, entre otras habilidades. Solo el 4,17% (un niño) presenta un nivel muy avanzado respecto a la construcción de su identidad, debido a que presenta habilidades notorias respecto a los aspectos antes mencionados, que los grupos anteriores.

5.2 Contrastación de hipótesis

5.2.1 Hipótesis estadística general

Hipótesis Nula (H0)

El juego simbólico no influye de manera significativa en el desarrollo de la competencia construye su identidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023

Hipótesis Alterna (H1)

El juego simbólico influye de manera significativa en el desarrollo de la competencia construye su identidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023

Tabla 3

Rangos de valores obtenidos sobre el desempeño del niño en la competencia construye su identidad durante el pre y post test.

	N
Construye su identidad (Post Test - Pre Test)	Rangos negativos
	0
	Rangos positivos
	24
	Empates
	0
	Total
	24

En la Tabla 3, se puede observar que del total de la muestra (24 niños) a quienes se les administró el tratamiento, los resultados de los rangos de valores obtenidos da a conocer que el 100% de la muestra obtuvo rangos positivos respecto al desempeño del niño en la competencia construye su identidad.



Tabla 4

Estadísticos de prueba el desempeño del niño respecto a la competencia construye su identidad

Construye su identidad (Post Test - Pre Test)	
Z	-4,463 ^b
Sig. asin. (bilateral)	< 0,001

Nota. a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon, b. Se basa en rangos negativos.

De acuerdo a los resultados obtenido en la Tabla 4, es evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula y afirmar que el juego simbólico influye de manera significativa en el desarrollo de la competencia construye su identidad en los niños de 5 años debido a que el p valor es menor a 0.001. Además, esta afirmación se sustenta con un nivel de confianza al 95%.

5.2.1.1 Hipótesis estadística específica (dimensión se valora a sí mismo)

Hipótesis Nula (H0):

El juego simbólico no fortalece de manera significativa el desarrollo de la capacidad se valora así mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023

Hipótesis Alterna (H1):

El juego simbólico fortalece de manera significativa el desarrollo de la capacidad se valora a sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023



Tabla 5

Rangos de valores del desempeño del niño respecto a la dimensión se valora así mismo durante el pre y post test.

	N
Se valora a sí mismo (Post Test - Pre Test)	
Rangos negativos	0
Rangos positivos	24
Empates	0
Total	24

En la Tabla 5, se puede observar que del total de la muestra (24 niños) a quienes se les administró el tratamiento, los resultados de los rangos de valores obtenidos da a conocer que el 100% de la muestra obtuvo rangos positivos respecto a la dimensión se valora así mismo.

Tabla 6

Estadísticos de prueba sobre el desempeño del niño en la dimensión se valora a sí mismo

	Se valora a sí mismo (Post Test) - Se valora a sí mismo (Pre Test)
Z	-4,564 ^b
Sig. asin. (bilateral)	< 0,001

Nota a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon, b. Se basa en rangos negativos.

De acuerdo a los resultados obtenido en la Tabla 6, es evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula y afirmar que el juego simbólico influye de manera significativa en el desarrollo de la dimensión se valora así mismo en los niños de 5 años debido a que el p valor es menor a 0.001. Además, esta afirmación se sustenta con un nivel de confianza al 95%.

5.2.1.2 Hipótesis estadística específica (dimensión autorregula sus emociones)

Hipótesis Nula (H0):

El juego simbólico no fortalecerá significativamente la capacidad, autorregula sus emociones en niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023

Hipótesis Alterna (H1):

El juego simbólico fortalecerá significativamente la capacidad, autorregula sus emociones en niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023

Tabla 7

Rangos de valores del desempeño del niño respecto a la dimensión autoregula sus emociones durante el pre y post test

		N
Autorregula sus emociones (Post Test - Pre Test)	Rangos negativos	0
	Rangos positivos	24
	Empates	0
	Total	24

En la Tabla 7, se puede observar que del total de la muestra (24 niños) a quienes se les administró el tratamiento, los resultados de los rangos de valores obtenidos da a conocer que el 100% de la muestra obtuvo rangos positivos respecto a la dimensión autorregula sus emociones.



Tabla 8

Estadísticos de prueba sobre el desempeño del niño en la dimensión autorregula sus emociones

Autorregula sus emociones (Post Test - Pre Test)	
Z	-4,490 ^b
Sig. asin. (bilateral)	< 0,001

Nota a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon, b. Se basa en rangos negativos.

De acuerdo con los resultados obtenidos en la Tabla 8, es evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula y afirmar que el juego simbólico influye de manera significativa en el desarrollo de la dimensión autorregula sus emociones en los niños de 5 años debido a que el p valor es menor a 0.001. Además, esta afirmación se sustenta con un nivel de confianza al 95%.

5.3 Discusión

La tesis examinó la influencia del juego simbólico en el desarrollo de la competencia construye su identidad en niños de cinco años. Los resultados del estudio arrojaron de manera concluyente y significativa que la participación en juegos simbólicos tiene un impacto positivo en el desarrollo de la identidad lingüística en los niños, observando que el niño se valora y autorregula sus emociones.

Alvarado y Chevasco (2018) subrayan la importancia del juego en el fomento del desarrollo de habilidades sociales entre niños de 4 a 5 años, hallazgo que concuerda con los resultados detallados en el estudio referenciado. Román y Procel (2021) destacan que el simbólico sirve como herramienta que potencia el desarrollo de la expresión emocional de los niños, factor que se correlaciona con la influencia positiva señalada en el dominio de la “construcción de identidad”. Además, Casallo (2021) y Castillo (2020) coinciden en que el juego simbólico contribuye a mejorar el desarrollo del lenguaje oral y la autonomía de los niños, respectivamente, características que también se observaron que han derivado beneficios en el estudio antes mencionado. Además, Pulido (2021) enfatiza la importancia



de abordar la identidad de género en los niños, ya que esto se alinea con mejorar su competencia en la "construcción de identidad".

Baquero et al. (2019) y Villegas (2023) ofrecen más ideas al resaltar la importancia de la expresión corporal y la inteligencia emocional en el desarrollo de los niños, factores que pueden estar asociados con la competencia "construye su identidad" y podrían haber sido moldeados mediante la participación en un juego simbólico. Entonces, se puede indicar que el juego simbólico no sólo sirve como fuente de entretenimiento para los niños sino que también juega un papel fundamental en su desarrollo integral, fomentando elementos como la adquisición del lenguaje, la creatividad, la autonomía, la identidad de género, la expresión emocional, la inteligencia emocional y la expresión física. Estos resultados respaldan la premisa investigativa de que la participación en juegos simbólicos impacta de forma positiva y substancial en el desarrollo de la competencia "construcción de identidad" en niños de cinco años.

Benítez (2009) indica que, el juego simbólico se identifica como una actividad humana universalmente evidente en los niños, y sus elementos temáticos evolucionan en función de las perspectivas culturales prevalecientes dentro de los grupos sociales. Saunders (2005) enfatiza que el juego simbólico es crucial para la adquisición de conocimientos y habilidades que serán beneficiosos en la vida futura de los niños, ya que implica la formación de símbolos mentales que apoyan su progreso en el desarrollo. Por otro lado, según Garaigordobil (1995), el juego simbólico mejora la creatividad, la imaginación y el comportamiento transformador de los niños, permitiéndoles expresarse e interactuar con su entorno. Desde un punto de vista teórico, se han explorado diversas perspectivas en relación al juego simbólico como una táctica educativa. La teoría de Jean Piaget resalta la significativa función del juego simbólico en el progreso cognitivo de los niños, indicando que a través de distintas formas de juego como el ejercicio, el símbolo y la norma, los infantes consiguen integrar la realidad y ajustarse a nuevas vivencias. Además, la teoría de Vygotsky enfatiza el papel del juego simbólico como una necesidad psicológica que brinda a los niños la oportunidad de aliviar tensiones y fomentar su capacidad imaginativa, lo que a su vez da lugar a una zona de desarrollo próximo que promueve su progreso intelectual. La importancia del juego simbólico radica en su potencial para facilitar la adquisición de nuevos comportamientos, mejorar habilidades sociales como la cooperación, fomentar la creatividad, facilitar la expresión emocional, ampliar el vocabulario, promover la



conciencia corporal, estimular la curiosidad y proporcionar información sobre el entorno y el funcionamiento de objetos. Además, el juego simbólico ha sido reconocido como un recurso educativo fundamental que potencia el desarrollo integral de los niños, fomentando su madurez, personalidad y valor educativo. En el contexto internacional, se han realizado estudios de investigación para examinar la correlación entre el juego simbólico y diversos aspectos del desarrollo infantil. Por ejemplo, Barblett et al. Smith y cols. (2016) han abordado los desafíos en la planificación curricular basada en el juego, mientras que Mitchell y Ouko (2012) han enfatizado el papel transformador de la educación infantil de alta calidad en las vidas de las familias refugiadas. Estos estudios subrayan la importancia de incorporar eficazmente el juego simbólico en los programas educativos para mejorar el desarrollo de los niños en edad preescolar. Esto lleva a la observación de que el juego simbólico emerge como una herramienta educativa fundamental en la educación infantil, produciendo impactos significativos en el desarrollo cognitivo, social, emocional y creativo de los niños. La integración adecuada de este enfoque en los programas educativos tiene el potencial de mejorar el aprendizaje y el desarrollo general de los niños, preparándolos así para enfrentar los desafíos de la edad adulta.

La MINEDU (2016) considera que la competencia construye su identidad hace referencia a las habilidades que los niños exhiben para desarrollar un conocimiento de sí mismos, reconocer sus características, intereses, preferencias y destrezas. El proceso de construcción de identidad se inicia desde el nacimiento, caracterizado por el papel fundamental que desempeñan el cuidado y la atención familiar en el establecimiento de vínculos seguros. Estos vínculos facilitan la comunicación segura del niño con los demás y contribuyen al desarrollo de su identidad como individuo proactivo y capaz. La identidad personal implica la comprensión, representación y conciencia del yo social y personal de un individuo, abarcando aspectos subjetivos como la individuación, la autoestima y la autoconciencia. Según el enfoque pedagógico de Orellana y Otarola (2022), resulta fundamental que los educadores apliquen técnicas educativas que favorezcan el desarrollo de las capacidades infantiles en la conformación de su identidad, así como en su progreso en términos humanos y sociales.

Es fundamental que los educadores estén preparados para ajustarse a las diversas etapas de desarrollo y grupos de edad de los alumnos, implementando tácticas que promuevan la



identidad y el crecimiento personal de los niños. Según las indicaciones de Bienestar Familiar (2021), se destaca la relevancia de la formación de la identidad, ya que a través de este complejo proceso, los individuos logran reconocerse como entidades singulares y diferentes, teniendo en cuenta diversos factores como el sexo, el género, la edad, las preferencias y los intereses. A lo largo de este proceso de desarrollo, los niños moldean y mejoran su sentido de identidad al interactuar con una variedad de contextos sociales, culturales y ambientales, adquiriendo así una comprensión más profunda de su identidad.

El desarrollo de la identidad individual y colectiva está determinado por el entorno social y cultural en el que participan los individuos, así como por las prácticas y conocimientos transmitidos por sus familias y comunidades. De acuerdo con Cayturo (2014), los componentes que conforman la identidad abarcan la autoestima, la conciencia emocional y la confianza en sí mismo.

La autoestima implica la valoración y la confianza en las propias capacidades, la conciencia emocional implica identificar y expresar las emociones de forma adecuada y la confianza es primordial para el aprendizaje, las habilidades sociales y el desarrollo emocional de los niños. Según Savala (2014), los elementos que influyen en la formación de la identidad abarcan aspectos biológicos, psicológicos y espirituales que los individuos adquieren y manifiestan en las etapas iniciales de su desarrollo. La dimensión biológica se refiere a atributos físicos y genéticos, la dimensión psicológica abarca factores como los intereses y la personalidad, y la dimensión espiritual está vinculada a la búsqueda de la esencia trascendental y la percepción del entorno. Respecto a los atributos de la identidad personal, Yáñez (2017) subraya que dicha realidad psicológica promueve un crecimiento más integral en la comunidad al promover la aceptación de uno mismo en calidad de individuo único y singular.

La identidad personal se reconoce como una conceptualización enraizada en la esencia del yo y actúa como un fenómeno inherentemente subjetivo que fomenta el reconocimiento y la apreciación de la individualidad. Los componentes englobados dentro de la variable “Construye su identidad”, tal como la define el Ministerio de Educación (2016), involucran la autoestima y la autorregulación emocional. Es imperativo que los niños tengan conciencia de sus características, cualidades y limitaciones, y posean la capacidad de



reconocer y comunicar adecuadamente las emociones en función del contexto y su impacto tanto en ellos mismos como en los demás. En esencia, el desarrollo de la identidad en niños de 5 años a través del juego simbólico es un proceso crucial que abarca la autoconciencia, la expresión emocional, la autoestima y la confianza. Los educadores desempeñan un papel fundamental en el fomento de esta habilidad, adaptando las estrategias escolares para mejorar las habilidades de los niños en la construcción de su identidad y en su desarrollo humano y social. La identidad personal está determinada por factores biológicos, psicológicos y espirituales, lo que fomenta la autoaceptación como un individuo inherentemente único y permite el pleno desarrollo dentro de la sociedad.



CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Los resultados inferenciales permiten llegar a la conclusión que los juegos simbólicos es una estrategia didáctica que influye en el desarrollo de la competencia construye su identidad de los niños de cinco años, debido a que se tiene un nivel de confianza estadística del 95%. Además, de los 24 niños que recibieron el tratamiento con los 16 talleres didácticos, en su totalidad incrementaron el nivel en la construcción de identidad.

Tomando en cuenta que el p valor obtenido con la prueba de rangos de Wilcoxon menor a 0.001, permite concluir que la aplicación de los juegos simbólicos (16 talleres) incrementaron el nivel del desempeño del niño respecto a la dimensión se valora a sí mismo, el nivel de confianza de esta afirmación es del 95%. También se observa que el total de la muestra obtuvo rangos positivos.

Tomando en cuenta que el p valor obtenido con la prueba de rangos de Wilcoxon menor a 0.001, permite concluir que la aplicación de los juegos simbólicos (16 talleres) incrementaron el nivel del desempeño del niño respecto a la dimensión autorregula sus dimensiones, el nivel de confianza de esta afirmación es del 95%. También se observa que el total de la muestra obtuvo rangos positivos.



6.2 Recomendaciones

En base a los hallazgos científicos dentro de un enfoque cuantitativo, se recomienda a los directores y docente de instituciones educativas del nivel inicial, tomen la decisión de considerar aplicar talleres de juego simbólico como estrategia pedagógica, para contribuir en el desarrollo de la construcción de la identidad del niño, de acuerdo a los detalles establecidos en cada uno de los dieciséis talleres, o crear sus propios talleres de juego simbólico, teniendo como referencia los que se adjuntan en este documento.

Se recomienda que para que el niño pueda valorarse a sí mismo, realizar el taller, sonidos de animales, conejo a su conejera, el zorro y las ovejas, la gallina ciega, pato pato ganso, gato y el ratón, las parejas sean unidas, pañuelo mágico, el tesoro oculto dos por semana, permite que los niños puedan conocerse de quienes son, como son, como tienen que cuidarse y valorarse a sí mismo y a los demás.

Se recomienda que para que el niño pueda autorregular sus emociones, realizar el taller, abrazos musicales, animales en movimiento, carrera de los obstáculos, adivina la palabra, mi cuerpo se mueve libre, el zorro y la gallina, la carretilla, el tesoro oculto dos por semana, por qué identifica sus actitudes negativas y positivas.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alberto , D. C., Otálvaro , L. M., & Romero, W. J. (2021). *La construcción de identidad en niños y niñas de 3 y 4 años de la escuela maternal de la universidad pedagógica nacional*. Obtenido de <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/13472/la%20construccion%20de%20identidad%20en%20ni%C3%91os%20y%20ni%C3%91as%20de%203%20y%204%20a%C3%91os%20de%20la%e2%80%afescuela%20maternal.pdf?sequence=2&isallowed=y>
- Chica, M. F., & Rosero , A. L. (2020). *La construcción social de la infancia y el reconocimiento de sus competencias*. Obtenido de <https://revistas.usb.edu.co/index.php/Itinerario/article/download/1401/1194/3124>
- Alvarado, V., & Chevasco , E. (2018). El juego como herramienta en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años. : Guía didáctica para docentes. [Tesis de Maestria, UG] . Repositorio Institucional UG. Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, 2018-09-20T19:27:01Z.
- Álvarez, L. M., & Castellanos, I. p. (2023). *Acompañamiento en la construcción de la identidad cultural a través de las actividades rectoras en la educación inicial*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12495/11889>
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación*. Episteme.
- Bañares, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Graó.
- Baquero, S., Rodriguez, S., & Carrillo, S. (2019). El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad. [Tesis de Especialización, UCC]. Repositorio Institucional UCC.<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/9be32882-1e1d-433a-b1e2-3e898d4b01f6/content>.
- Benavides, M. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial, Entornos ludicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. Grande .
- Benítez, M. (16 de Marzo de 2009). csicsif. Obtenido de <https://www.csicsif.es/?ts=fenszwwfuugvwcgvybwludejsywnrfhw1y2u4nhxidwnrxxqwmtesynvja2v0mdc3fhx8fhx8njj4mzqwmwi2nzg1mxx8fde3mtk4nzc2ntkundywmxxm>



ztm4odi1zji3zmflmzc1yji2ntgxzjdiy2m2zdfkotuwzti1ntc3fhx8fhwxfhwwfdb8fhx8mx
x8fhx8mhwwfhx8fhx8fhx8fdb8mhx8mhx8fdb8

Bienestar Familiar. (2021). *Acompañar la Construcción Familiar*. Bienestar.

Bruner, J. (1986). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Perspectivas.

Callasaca, M., & Casas, L. (2024). Talleres de educación sexual integral para el desarrollo de la competencia “Construye su identidad”, I.E. Mx. de aplicación Fortunato L. Herrera, 2023. *[Tesis en Licenciada, universidad nacional de san antonio abad]*. Repositorio Institucional universidad nacional de san antonio abad.<http://hdl.handle.net/20.500.12918/8836>.

Calle, D. (2018). El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. “Juan Pablo II”- Callao, 2014. *[Tesis de Licenciatura, ucv]*. Repositorio Institucional ucv.<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/12812>.

Canchari, J. (2021). Los eufemismos en la educación: un análisis semántico en la EIB. *Boletín de la Academia Peruana de la Lengua*(70), 249-270. doi:<https://doi.org/10.46744/bapl.202102.008>

Casallo, G. (2021). Juego simbólico en el lenguaje oral en estudiantes de 5 años en una institución educativa, Callao 2021. *[Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]*. Repositorio Institucional ucv. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/87286>.

Castillo, K. (2020). Juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Particular Villa Catarina-Pimentel. *[Tesis de Licenciatura, ucv]*. Repositorio Institucional ucv.<https://hdl.handle.net/20.500.12692/46676>.

Ccarhuas, M. (2021). Juego Simbólico y el Desarrollo de las Habilidades Sociales Básicas en Niños de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N°199 “Divina Providencia”, Abancay, 2018. *[Tesis de Licenciatura, unamba]*. Repositorio Institucional unamba.<http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/unamba/976>.

Chávez, R. (2015). *Introducción a la metodología de la investigación*. Utmach.

Daniels, H. (2005). *Una introducción a Vygotsky*. Routledge.

Dávila, K. C., & Eccoña, Y. M. (2023). *Escenificación del calendario agro-festivo para el fortalecimiento de la identidad cultural en niños de 5 años de la I.E.I del distrito de Antabamba*, 2022. Obtenido de <http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/unamba/1391>

Erikson, E. (1950). *Infancia y Sociedad*. Norton y Compañía.



- Gálvez-Iñiguez, Y. (2018). Eficacia de un programa de educación emocional: contaminación entre condiciones experimentales en un estudio controlado. *Revista de psicología clínica con niños y adolescentes*, 5(2), 17+22. doi:<https://doi.org/10.21134/rpcna.2018.05.2.2>
- Garaigordobil. (1995). Comunicación, lenguaje y educación. Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos. *Dialnet*, 1(25), 91-106. doi:<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2941504>
- Granda, E. M. (2023). *Nivel del logro de la competencia construye su identidad como persona amada por dios en los niños de 5 años de la institución educativa 40227 "eduardo portugal", camaná 2022*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.14457/93>
- Ibermon, F. (2019). *Un maestro comprometido y vigente*. Aula de Innovación Educativa.
- Juarez, L. (2021). [Tesis de licenciatura,unamba]. Juego simbólico en el sector hogar y la expresión de emociones básica en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°118 John F. Kennedy Distrito de Curahuasi, 2018, Repositorio Institucional unamba.<http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/unamba/925>.
- Lingiardi, V., & McWilliams, N. (2017). *Psychodynamic Diagnostic Manual*. The Guilford Press.
- Matías, A., & Hernández, S. (2018). El reto de la identidad para la educación como institución social. *Revista Educación*, 42(2). doi:<https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.23598>
- Mendoza, L. (2021). El Juego Simbólico Como Medio para el Desarrollo Emocional de Niños y Niñas de Educación Inicial. [Bachiller en Educación,Pontifica Universidad Católica Del Perú]. Repositorio Institucional PUCP. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/18788>.
- Meneses, M., & Monge, M. d. (2001). El juego en los niños: Enfoque teorico. *Revista Educacion*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Mico-Cebrián, P., & Cava, M. (2019). Sensibilidad intercultural, empatía, autoconcepto y satisfacción con la vida en alumnos de educación primaria. *Infancia y Aprendizaje*, 37(2), 342-367. doi:<https://doi.org/10.1080/02103702.2014.918819>
- MINEDU. (2016). *Programa curricular de Educacion Inicial*. Minedu.
- Orellana, R., & Otarola, S. (2022). El cuento infantil como herramienta para construir la identidad en niños de 5 años desde la perspectiva del docente de un aula de una escuela. [Tesis de Maestria, ucv]. Repositorio Institucional ucv.<https://hdl.handle.net/20.500.12692/97334>.



- Palella, & Martins. (2010). Metodología de la investigación. *Página de educación*, 3(1), 4. doi:<https://virtual.urbe.edu/tesispub/0104638/cap03.pdf>
- Piaget, J. (1927). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Prieto, M., & Medina, R. (2005). *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. Uned.
- Pulido, N. (2021). El desarrollo de la competencia construye su identidad en los niños de cuatro años en la institución educativa N° 319 del distrito – Chimbote - 2020. [Tesis de Bachiller, uladech]. Repositorio Institucional uladech.<https://hdl.handle.net/20.500.13032/31282>.
- Quiroga, F., Capella, C., & Sepulveda, G. (2021). Identidad personal en niños y adolescentes: estudio cualitativo. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*. Obtenido de <https://doi.org/10.11600/rlcsnj.19.2.4448>
- Román, J., & Procel, E. (2021). El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional unash <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8242>.
- Saunders. (2005). *Saunders 2005 ICD-9-CM, Volumes 1, 2, & 3 and hcpcs Level II*. Saunders.
- Serna, T. (2022). Juego simbólico y expresión oral en niñas/os de 5 años en la I.E.I. N° 277 - 21 El Buen Pastor de Talavera, Andahuaylas, Apurímac 2022. [Tesis de licenciatura, ujcm]. Repositorio Institucional ujcm.<https://hdl.handle.net/20.500.12819/1375>.
- Villegas, J. (2023). Inteligencia emocional y desarrollo de la competencia construye su identidad del área de personal social en estudiantes del tercer grado de primaria de la institución educativa N° 20325, año 2022. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio Institucional Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.<http://hdl.handle.net/20.500.14067/7811>.
- Vygotsky, L. (1930). *Pensamiento y lenguaje*. pueblo y educación.
- Vygotsky, L. (1976). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5(3), 6-18. doi:<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.2753/RPO1061-040505036>



ANEXOS



Anexo 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Matriz de consistencia, juego simbólico en la competencia construye su identidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLE	INDICADORES	METODOLOGIA
Problema general: ¿Cuál es la influencia de la aplicación del juego simbólico en la competencia construye su identidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023?	Objetivo general: Evaluar si la aplicación del juego simbólico influye en la competencia construye su identidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023.	Hipótesis general: El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de la competencia construye su identidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023	Tratamiento Juego simbólico: Simbolizar Hechos imaginarios:	- Representa personajes de antes – ahora, con sus explicaciones propias. - Crea historietas siguiendo una secuencia de hechos ocurridos. - Indica algunos hechos de su vida cotidiana, siguiendo una secuencia. - Cuenta anécdotas de su historia personal, relacionando con personajes. - Hace uso de la palabra como medio para mostrar su emoción o deseo. - Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.	Tipo de investigación: Aplicada Nivel de investigación: Explicativo.
Problemas específicos: ¿Cuál es el efecto de la aplicación del juego simbólico en la capacidad se valora a sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023?	Objetivos específicos: Identificar el efecto de la aplicación del juego simbólico en la capacidad se valora a sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023.	Hipótesis específicas: •El juego simbólico fortalece significativamente la capacidad se valora a sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023.	Variable dependiente: Competencia construye su identidad Dimensiones: Se valora así mismo Autorregula sus emociones	- Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. - Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. - Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. - Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. - Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. - Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. - Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. - Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. - Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención.	Método Hipotético inductivo Diseño de investigación: Preexperimental. Población: Niños de cinco años del primer centro de formación N° 02 María Inmaculada Muestra: Selección de muestra no probabilística e intencional.
¿Cuál es el efecto de la aplicación del juego simbólico en la capacidad autorregula sus emociones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023?	Identificar el efecto de la aplicación del juego simbólico en la capacidad autorregula sus emociones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023.	•El juego simbólico favorece significativamente la capacidad autorregula sus emociones en niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023.			

Anexo 2

Datos:

I_n: Datos del pre test

J_n: Datos del post test

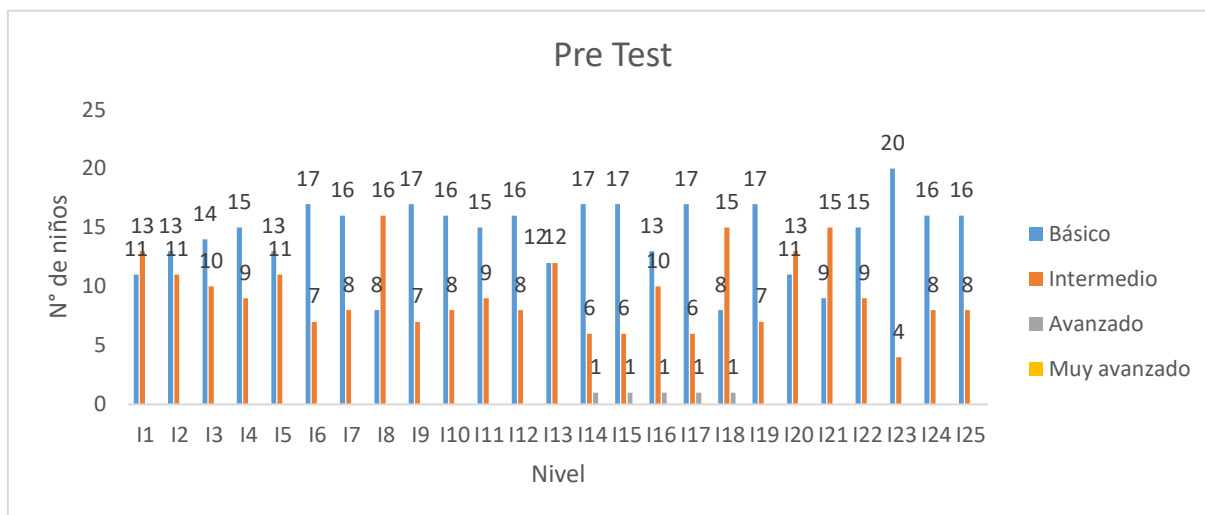
▲	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN	AO	AP	AQ	AR	AS	AT	AU	AV	AW	AX			
1	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	I21	I22	I23	I24	I25	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10	J11	J12	J13	J14	J15	J16	J17	J18	J19	J20	J21	J22	J23	J24	J25			
2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2				
3	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2			
4	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4		
5	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2		
6	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3			
7	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	4	2	3		
8	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2		
9	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2		
10	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2		
11	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	4	2	2	2	2	2		
12	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2		
13	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2		
14	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	
15	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	
16	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2		
17	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2		
18	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2		
19	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
20	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	
21	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3		
22	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3		
23	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	
24	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
25	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3



Anexo 3

Figura 7

Nivel de construcción de identidad por cada Ítem durante el pre test



La Tabla N° 3 refleja que de los 24 ítems considerados en el instrumento de investigación y de acuerdo al procesamiento de los datos registrados a través de la observación, que en 19 ítems el nivel alcanzado durante la evaluación pre test los niños se encuentran en el nivel básico e intermedio a excepción en cinco ítems (I14, I15, I16, I17, I18), donde si se alcanzó el nivel avanzado por un solo individuo.

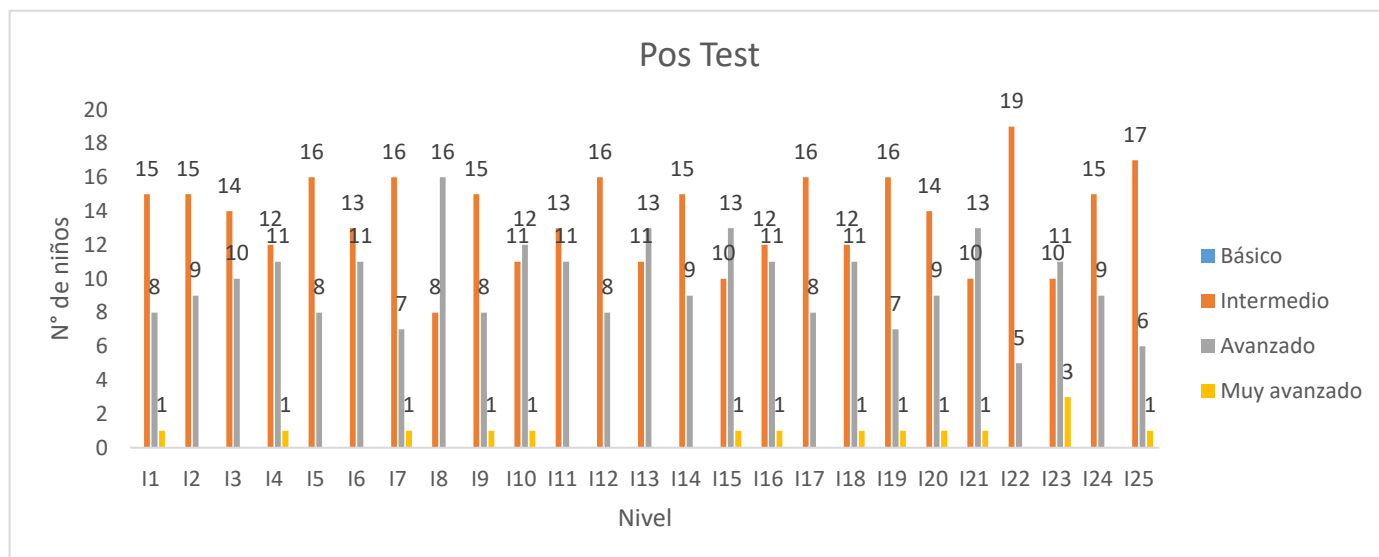
Donde:

In: Ítem

Anexo 4

Figura 8

Nivel de construcción de identidad por cada Ítem durante el post test



La Tabla N° 4 refleja que de los 24 ítems considerados en el instrumento de investigación y de acuerdo al procesamiento de los datos registrados a través de la observación, que en los 24 ítems ningún niño se encuentra en el nivel básico, en 11 ítems los niños se encuentran en el nivel intermedio y avanzado, mientras que en 13 ítems los niños se encuentran entre el nivel intermedio, avanzado y alguno alcanzó el nivel muy avanzado en estos ítems (I1, I4 I7, I9, I10, I15, I16, I18, I19, I20, I21, I23, I25)

Donde:

I_n: Ítem

Anexo 5

Oficio de solicitud de autorización



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE
"Universidad Licenciada"



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo".

Tamburco, 08 de junio 2023

OFICIO N°111-2023-D-EAP-EIIB-FECS-UNAMBA

Señora:

Lic. Ana Maria Castañeda Baca

Directora de la I.E. Inicial N°02 Maria Inmaculada

PRESENTE.-

ASUNTO : SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA EL PROCESO DE EJECUCIÓN
Y APLICACIÓN DE TESIS

REF. : SOLICITUD REG.825 08.06.23

Mediante la presente, me dirijo a Ud., con la finalidad que de acuerdo al documento de referencia, solicito en vía de regularización autorización en el proceso de ejecución y Aplicación de Tesis de investigación titulada: **Juego Simbólico en la Competencia Construye su Identidad en los Niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N°02 Maria Inmaculada**, de las Bach. Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda y Jhaydy Atanacio Moyna.

Sin otro en particular, hago propicia la ocasión para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS
DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

Dra. Elen Cabrera Navarrete
DIRECTORA DE LA EAP-EIIB-UNAMBA

C.c.
Apehuo
Esxrk/sec.

Ana Maria Castañeda Baca
C.M. 1031036877
DIRECTORA

Anexo 6

Carta de consentimiento



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACION Y CIENCIAS SOCIALES, ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Abancay, Apurímac 10 de febrero 2022

CARTA N°001-2022-EAP-EIIB

Señor(a): Ana María Castañeda Baca

DIRECTORA DE LA I.E INICIAL "JARDÍN 02 MARIA INMACULADA"

ASUNTO: Solicitamos autorización para la ejecución de proyecto de tesis.

Nosotras, Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda y Jhaydy Atanacio Moyna, identificadas con **DNI** N° 70871071 y 77032664 con domicilio, Av. Canadá N°131 y Nueva Esperanza, del distrito de Abancay, provincia Abancay departamento de Apurímac.

En nuestra condición de estudiantes de la Carrera profesional de Educación inicial intercultural bilingüe de la Universidad nacional Micaela Bastidas de Apurímac, nos dirigimos a su digno despacho para solicitarle el permiso de poder realizar la ejecución de nuestro proyecto de tesis titulado "Juego Simbólico en la Competencia Construye su Identidad en los Niños de 5 Años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay 2023."

En tal sentido, solicitamos a su despacho para que nos pueda autorizar el acceso a la institución educativa.



Ana María Castañeda Baca
C.M. 7031036877
Atentamente


Estudiante
70871071


Estudiante
77032664

CONSENTIMIENTO INFORMADO Y AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR ESTUDIO

PROYECTO: Efecto de los Talleres del Juego Simbólico en la Competencia Construye su Identidad en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023.

I. INFORMACIÓN DE CONSENTIMIENTO

Su menor hijo(a) a su cargo ha sido invitado(a) a participar en la investigación: "Efecto de los Talleres del Juego Simbólico en la Competencia Construye su Identidad en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023.", cuyo objetivo es evaluar la influencia de la aplicación de los talleres del juego simbólico en la competencia construye su identidad en los niños de 5 años.

Las responsables de este estudio son: Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda y Jhaydy Atanacio Moyna, egresadas de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Micaela bastidas de Apurímac.

Para decidir participar en dicha investigación, es importante que considere la siguiente información. Siéntase libre de preguntar cualquier asunto que no le quede claro, dirigiéndose a los siguientes números de WhatsApp (974401070 - 974 577 446).

Participación: El menor de edad a su cargo, primero pasará un proceso de diagnóstico para identificar el nivel de la competencia construye su identidad y después de encontrar debilidades al respecto participará en los talleres de juegos simbólicos, a fin de evaluar la influencia sobre la competencia construye su identidad. Los talleres de juegos simbólicos se realizarán en la institución educativa de lunes a viernes por dos horas diarias, y para evaluar su nivel de progreso de las habilidades sociales, se aplicará la lista de chequeo que es un instrumento de investigación documental que permitirá registrar datos para hacer la evaluación del tratamiento sobre la competencia construye su identidad.

Los gastos que ocasione el estudio serán autofinanciados por las investigadoras.

Beneficios: La participación de los niños podría ocasionar el desarrollo y/o fortalecimiento la construcción de su identidad.

Voluntariedad: La participación y/o la autorización del menor a su cargo es absolutamente voluntaria.

Conocimiento de resultados: Usted tiene derecho a conocer los resultados de esta investigación cuando lo solicite.

II. AUTORIZACIÓN DE PARTICIPACIÓN DE MENOR(ES) DE EDAD

Yo autorizo la participación en el estudio titulado "Efecto de los Talleres del Juego Simbólico en la Competencia Construye su Identidad en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023." del (los) menor(es) a mi cargo.

.....
.....

Declaro que he leído (o se me ha leído) y he comprendido las condiciones de la participación en este estudio de los menores a mi cargo he tenido la oportunidad de hacer preguntas y han sido respondidas satisfactoriamente. No tengo dudas al respecto.

Firma de padre o apoderado

DNI:

Firma responsable de estudio

DNI:

Firma responsable de estudio

DNI:

Anexo 7

Validación de instrumento

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

II. **TÍTULO DE LA TESIS:** Juego Simbólico en la Competencia Construye su Identidad en los Niños de 5 Años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay - 2023

2.1 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Lista de cotejo "Competencia Construye su Identidad"

2.2 Responsable: Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda
Jhaydy Atanacio Moyna

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno
Forma	Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios			✓
	1.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			✓
	2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.			✓
Contenido	3.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			✓
	4.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			✓
	5.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			✓
Estructura	6.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			✓
	7.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			✓
	8.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			✓
	9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			✓
	10. Otros				

I. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

.....

.....

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☒

No procede ☐

Abancay, 03 de marzo de 2023



Leydi Jiménez Intaya
 PSICÓLOGA
 C.P.S.P. 100132

Firma

DNI : 74203566

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Responsables: Josselyne Elizabeth yaya Ojeda
Jhaydy Atanacio Moyna

Fecha : Abancay, 03 de marzo de 2023

Título de la tesis: Juego Simbólico en la Competencia Construye su Identidad en los Niños de 5 Años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023

Instrumento: Lista de cotejo "Competencia Construye su Identidad"

II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA:

.....

.....

.....

2. CONTENIDO:

.....

.....

.....

3. ESTRUCTURA:

.....

.....

.....

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☒

Debe corregirse ☐


Leydi Jiménez Tintaya
PSICOLOGA
C.P.S.P. 100132

Firma

DNI : 74303566

N° de Celular 925002410



**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**



Lista de Chequeo

Título de la Tesis:

Juego Simbólico en la Competencia Construye su Identidad en los Niños de 5 Años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023

Objetivo:

Evaluar el efecto del juego simbólico en la competencia construye su identidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023.

Responsables:

- Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda
- Jhaydy Atanacio Moyna

Número de codificación de la muestra: _____

Dimensión I: Se valora a sí mismo					
Nº	Ítems	1	2	3	4
1	Reconoce los intereses que le interesa en cada juego.				
2	Reconoce sus habilidades físicas motrices.				
3	Identifica sus habilidades más resaltantes que lo diferencian de otros niños.				
4	Participa de manera adecuada en los diversos juegos de roles con otros niños.				
5	Realiza acciones con sus compañeros sin hacer distinciones de género.				
6	Se reconoce como persona única y valiosa				
7	Demuestra autonomía en el cuidado personal				
8	Demuestra autonomía durante el la realización de un juego				
9	Toma iniciativa propia para sacar y guardar los materiales con los que se va a jugar				
10	Explica de manera adecuada como está constituida su familia				
11	Da a conocer los roles de cada uno de los miembros de su familia				
12	Comparte en el aula las experiencias recreativas en familia.				
13	Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.				



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



14	Demuestra empatía con sus compañeros.				
Dimensión I: Autorregula sus emociones					
15	Realiza trabajos grupales y cooperativos con alegría				
16	Responde de manera pertinente frente a un conflicto o problema con otro niño.				
17	Expresa sus emociones de manera adecuada en ocasiones de conflicto.				
18	Expresa sus emociones con sus compañeros durante las actividades del aula.				
19	Busca la compañía del adulto en situaciones en que lo requiere.				
20	Busca el consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere.				
21	Expresa gestos y movimientos durante el juego				
22	Expone sus ideas con palabras adecuadas cuando está en una situación de conflicto o problemas.				
23	Respeto las instrucciones que da la docente en cada actividad.				
24	Respeto los roles de juego en cada actividad.				
25	Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención.				


Leydi Jhennet Tintaya
PSICOLOGA
C.P.S.P. 100132

Validador: Leydi Jhennet Tintaya
DNI: 74208566
Móvil:
Especialidad:



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

II. **TÍTULO DE LA TESIS:** Juego Simbólico en la Competencia Construye su Identidad en los Niños de 5 Años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay - 2023

2.1 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: *Lista de cotejo "Competencia Construye su Identidad"*

2.2 Responsable: Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda
Jhaydy Atanacio Moyna

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno
Forma	Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios			
	1.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			
	2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.			
Contenido	3.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			
	4.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			
	5.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			
Estructura	6.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			
	7.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			
	8.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			
		La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			

ICIAS:

.....
.....

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☐ No procede ☐

Abancay, 03 de marzo de 2023


UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS
DE APURÍMAC
Facultad de Educación y Ciencias Sociales
Mg. Juan Condori Sánchez
DOCENTE

Firma

DNI : 42533739

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Responsables: Josselyne Elizabeth yaya Ojeda
Jhaydy Atanacio Moyna

Fecha : Abancay, 03 de marzo de 2023

Título de la tesis: Juego Simbólico en la Competencia Construye su Identidad en los Niños de 5 Años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023

Instrumento: Lista de cotejo "Competencia Construye su Identidad"

II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA:

.....

.....

.....

2. CONTENIDO:

.....

.....

.....

3. ESTRUCTURA:

.....

.....

.....

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☐

Debe corregirse ☐

UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAELA BASTIDAS
DE APURÍMAC
Facultad de Educación y Ciencias Sociales

Mg. Juan Condori Sánchez
DOCENTE

Firma

DNI : 42533757

N° de Celular 930148712



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



Lista de Chequeo

Título de la Tesis:

Juego Simbólico en la Competencia Construye su Identidad en los Niños de 5 Años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023

Objetivo:

Evaluar el efecto del juego simbólico en la competencia construye su identidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023.

Responsables:

- Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda
- Jhaydy Atanacio Moyna

Número de codificación de la muestra: _____

Dimensión I: Se valora a sí mismo					
Nº	Ítems	1	2	3	4
1	Reconoce los intereses que le interesa en cada juego.				
2	Reconoce sus habilidades físicas motrices.				
3	Identifica sus habilidades más resaltantes que lo diferencian de otros niños.				
4	Participa de manera adecuada en los diversos juegos de roles con otros niños.				
5	Realiza acciones con sus compañeros sin hacer distinciones de género.				
6	Se reconoce como persona única y valiosa				
7	Demuestra autonomía en el cuidado personal				
8	Demuestra autonomía durante el la realización de un juego				
9	Toma iniciativa propia para sacar y guardar los materiales con los que se va a jugar				
10	Explica de manera adecuada como está constituida su familia				
11	Da a conocer los roles de cada uno de los miembros de su familia				
12	Comparte en el aula las experiencias recreativas en familia.				
13	Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.				



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



14	Demuestra empatía con sus compañeros.				
Dimensión I: Autorregula sus emociones					
15	Realiza trabajos grupales y cooperativos con alegría				
16	Responde de manera pertinente frente a un conflicto o problema con otro niño.				
17	Expresa sus emociones de manera adecuada en ocasiones de conflicto.				
18	Expresa sus emociones con sus compañeros durante las actividades del aula.				
19	Busca la compañía del adulto en situaciones en que lo requiere.				
20	Busca el consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere.				
21	Expresa gestos y movimientos durante el juego				
22	Expone sus ideas con palabras adecuadas cuando está en una situación de conflicto o problemas.				
23	Respeto las instrucciones que da la docente en cada actividad.				
24	Respeto los roles de juego en cada actividad.				
25	Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención.				

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS
DE APURÍMAC
Faculta : Educación y Ciencias Sociales
Mg. Juan Condori Sánchez
DOCENTE

Validador: JUAN CONDORI S.
DNE: 42533359
Móvil: 930148712
Especialidad: Matemática e Informática



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

II. **TÍTULO DE LA TESIS:** Juego Simbólico en la Competencia Construye su Identidad en los Niños de 5 Años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay - 2023

2.1 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Lista de cotejo "Competencia Construye su Identidad"

2.2 Responsable: Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda
Jhaydy Atanacio Moyna

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno
Forma	Redacción	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios			
	1.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			
	2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.			
Contenido	3.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			
	4.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			
	5.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			
Estructura	6.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			
	7.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			
	8.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			
	9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			
	10. Otros				

I. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

.....
.....

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

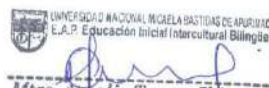
Procede su aplicación



No procede



Abancay, 03 de marzo de 2023

UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A.P. Educación Inicial/ Intercultural Bilingüe

Mtro. Amalia Torres Chipana
DOCENTE
Firma

DNI : 8075404

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Responsables: Josselyne Elizabeth yaya Ojeda
Jhaydy Atanacio Moyna

Fecha : Abancay, 03 de marzo de 2023

Título de la tesis: Juego Simbólico en la Competencia Construye su Identidad en los Niños de 5 Años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023

Instrumento: Lista de cotejo "Competencia Construye su Identidad"

II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA:

.....
Ninguno
.....
.....

2. CONTENIDO:

.....
Ninguno
.....
.....

3. ESTRUCTURA:

.....
Ninguno
.....
.....

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☒

Debe corregirse ☐

 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
E.T.A. Asociación Intercultural Bilingüe


Mtro. Amalia Torres Chipana
DOCENTE

Firma
DNI : 10762404
N° de Celular 963702782



**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE**



Lista de Chequeo

Título de la Tesis:

Juego Simbólico en la Competencia Construye su Identidad en los Niños de 5 Años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023

Objetivo:

Evaluar el efecto del juego simbólico en la competencia construye su identidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Jardín N° 02 María Inmaculada, Abancay -2023.

Responsables:

- Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda
- Jhaydy Atanacio Moyna

Número de codificación de la muestra: _____

Dimensión I: Se valora a sí mismo					
Nº	Ítems	1	2	3	4
1	Reconoce los intereses que le interesa en cada juego.				
2	Reconoce sus habilidades físicas motrices.				
3	Identifica sus habilidades más resaltantes que lo diferencian de otros niños.				
4	Participa de manera adecuada en los diversos juegos de roles con otros niños.				
5	Realiza acciones con sus compañeros sin hacer distinciones de género.				
6	Se reconoce como persona única y valiosa				
7	Demuestra autonomía en el cuidado personal				
8	Demuestra autonomía durante el la realización de un juego				
9	Toma iniciativa propia para sacar y guardar los materiales con los que se va a jugar				
10	Explica de manera adecuada como está constituida su familia				
11	Da a conocer los roles de cada uno de los miembros de su familia				
12	Comparte en el aula las experiencias recreativas en familia.				
13	Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.				



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



14	Demuestra empatía con sus compañeros.				
Dimensión I: Autorregula sus emociones					
15	Realiza trabajos grupales y cooperativos con alegría				
16	Responde de manera pertinente frente a un conflicto o problema con otro niño.				
17	Expresa sus emociones de manera adecuada en ocasiones de conflicto.				
18	Expresa sus emociones con sus compañeros durante las actividades del aula.				
19	Busca la compañía del adulto en situaciones en que lo requiere.				
20	Busca el consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere.				
21	Expresa gestos y movimientos durante el juego				
22	Expone sus ideas con palabras adecuadas cuando está en una situación de conflicto o problemas.				
23	Respeto las instrucciones que da la docente en cada actividad.				
24	Respeto los roles de juego en cada actividad.				
25	Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención.				

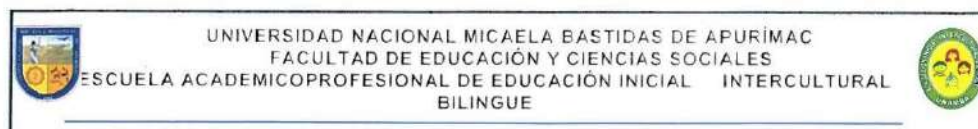
UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A.P. Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Mtro. Analia Torres Chipana
DOCENTE

Validador:
DNI: 70763404
Móvil: 963702782
Especialidad: Educación Inicial

Anexo 8

Talleres de juego simbolico



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 1

I. DATOS GENERALES

Institución educativa: Jardín N° 02 María Inmaculada

Edad : 5 años

Responsables : Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda,
Jhaydy Atanacio Moyna

II. Proceso de selección curricular, para el aprendizaje.

TITULO DEL TALLER		"Sonidos de Animales "	
PROPÓSITO		Que reconozcan los sonidos para diferenciar los animales	
CRITERIO DE EVALUACION		Identifica sus habilidades más resaltantes para fortalecer la autoconfianza del niño	
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
			5 años
Personal social	Construye su identidad	-Se valora a si mismo - Autorregula sus emociones	- Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género
Estándar de aprendizaje	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
Enfoque transversal Enfoque de derecho		Fomentar la participación y la convivencia pacífica buscando reducir la inequidad	

III. Secuencia didáctica del taller de aprendizaje

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	--	---

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	- Acordamos con los niños algunos acuerdos de convivencia para realizar la actividad y cuidar los materiales - Les mencionamos a los niños y niñas el propósito del taller "hoy jugaremos a los sonidos de los animales"	- Ambiente amplio
DESARROLLO O EXPRESIVIDAD CORPORAL	I.- INICIO: (Calentamiento) - Realizamos calentamiento con los niños, ellos deberán caminar dispersos, lentamente, rápidamente, caminaremos hacia atrás y adelante - Presentamos la canción "la granja del tío Donald"  II.-DESARROLLO: (Ejecución) - Realizan ejercicios demostrando agilidad. - Se presenta a los niños imágenes de los animales que se nombraron en las canciones. - Se les pide que elijan una imagen y que representen el sonido que realiza el animal para comunicarse, de tal manera que puedan encontrar a los niños que emiten el mismo sonido y formar un grupo. - Después de unos minutos, preguntará por ejemplo: ¿dónde están los niños que representan a los perros, los pollos, etc	- Canción - Imágenes
RELAJACIÓN	III.-CIERRE: (Relajación) - Nos ponemos en un círculo y realizamos ejercicios de respiración, inhalamos y exhalamos.	
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	- Se motiva a los niños para que puedan dibujar lo que más les gusto de la actividad realizada	

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICOPROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	---	---

CIERRE Y VERBALIZACIÓN	-Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades. - ¿les gusto la actividad que hemos realizado? ¿Cuál es el sonido que más te gusto? ¿todos los sonidos son iguales?	
-----------------------------------	--	--



Firma del docente de aula

3



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 2

I. DATOS GENERALES

Institución educativa: Jardín N° 02 María Inmaculada

Edad : 5 años

Responsables : Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda,
Jhaydy Atanacio Moyna

II. Proceso de selección curricular, para el aprendizaje.

TITULO DEL TALLER	"Conejo a su conejera"		
PROPÓSITO	Que identifique sus cualidades para promover la interacción grupal		
CRITERIO DE EVALUACION	Participa de manera adecuada en los diversos juegos para la convivencia con otros niños		
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
			5 años
Personal social	Construye su identidad	- Se valora a si mismo - Autorregula sus emociones	- Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género
Estandar de aprendizaje	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
Enfoque transversal Enfoque de derecho	Fomentar la participación y la convivencia pacífica buscando reducir la inequidad		

III. Secuencia didáctica del taller de aprendizaje

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICOPROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	---	---

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCION DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
ASAMBLEA INICIO	- Acordamos con los niños algunos acuerdos de convivencia para realizar la actividad y cuidar los materiales - Les mencionamos a los niños y niñas el propósito del taller "hoy jugaremos conejo a su conejera "	-Ambiente amplio
DESARROLLO EXPRESIVIDAD CORPORAL	I.- INICIO: (Calentamiento) - Realizamos calentamiento con los niños, ellos deberán caminar dispersos, lentamente, rápidamente, caminaremos hacia atrás y adelante -Presentamos el juego "conejo a su conejera"  - Se sientan en círculo y comentan sobre el juego, si conocen el juego o si alguna vez jugaron, etc. II.-DESARROLLO: (Ejecución) -Realizan ejercicios demostrando agilidad. - La docente indicará a los niños que este juego consiste en formar grupos de 3 Personas, 2 se agarran de la mano y uno queda en el centro. - A la voz de la docente los niños deben cambiarse de lugar, es decir de conejera, el niño que está en el centro, debe salir y entrar en otra conejera para estar a salvo, mientras que uno quedará sin lugar. - Deben de desplazarse corriendo. - El niño que quedará fuera y solo debe de dirigir la dinámica diciendo: - Conejo a su conejera o conejeras cambian. - Todos los niños deberán estar atentos a la orden de él que dirige	-Imágenes

 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICOPROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE 

RELAJACIÓN	III.-CIERRE: (Relajación) -Nos ponemos en un círculo y realizamos ejercicios de respiración, inhalamos y exhalamos.	
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	-Se motiva a los niños para que puedan dibujar lo que más les gusta de la actividad realizada	
CIERRE Y VERBALIZACIÓN	-Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades. - ¿Les gusta la actividad que hemos realizado? ¿Cuántas conejeras había? ¿Quiénes fueron los conejos?	



Firma del docente del aula



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 3

I. DATOS GENERALES

Institución educativa: Jardín N° 02 María Inmaculada

Edad : 5 años

Responsables : Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda,
Jhaydy Atanacio Moyna

II. Proceso de selección curricular, para el aprendizaje.

TÍTULO DEL TALLER		"Abrazos musicales"	
PROPÓSITO		Que verbalicen sentimientos para entrar en contacto físico	
CRITERIO DE EVALUACION		Potenciar el sentimiento para favorecer la confianza	
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
			5 años
Personal social	Construye su identidad	-Se valora a si mismo - Autorregula sus emociones	- Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación
Estandar de aprendizaje	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
Enfoque transversal Enfoque de derecho	Fomentar la participación y la convivencia pacífica buscando reducir la inequidad		

III. Secuencia didáctica del taller de aprendizaje



	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICOPROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	---	---

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	- Acordamos con los niños algunos acuerdos de convivencia para realizar la actividad y cuidar los materiales - Les mencionamos a los niños y niñas el propósito del taller "hoy jugaremos abrazos musicales"	- Ambiente amplio
DESARROLLO O EXPRESIVIDAD CORPORAL	I.- INICIO: (Calentamiento) - Realizamos calentamiento con los niños, ellos deberán caminar dispersos, lentamente, rápidamente, caminaremos hacia atrás y adelante - Presentamos el juego "Abrazos musicales"  - Se sientan en círculo y comentan sobre el juego, si conocen el juego o si alguna vez jugaron, etc II.-DESARROLLO: (Ejecución) - Realizan ejercicios demostrando agilidad. - La docente colocará música, en donde los niños y niñas bailaran al compás de la melodía donde tendrán que ir abrazándose entre compañeros, hasta llegar a un gran abrazo final. - Mientras la música suena, los niños danzan por el patio. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. Luego la música continua y los niños vuelven a bailar. - La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres niños. El abrazo se va haciendo cada vez más grande, hasta llegar a un gran abrazo final. Se debe tener cuidado para que no quede ningún participante sin ser abrazado.	- Cancion - Imágenes

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	--	---

RELAJACIÓN	III.-CIERRE: (Relajación) -Nos ponemos en un círculo y realizamos ejercicios de respiración, inhalamos y exhalamos.	
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	-Se motiva a los niños para que puedan dibujar lo que más les gusto de la actividad realizada	
CIERRE Y VERBALIZACIÓN	-Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades. - ¿les gusto la actividad que hemos realizado? ¿te gusto el abrazo que te dio el compañero? ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿Cómo te sentiste al participar en la actividad?	



 Firma del docente de aula



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 4

I. DATOS GENERALES

Institución educativa: Jardín N° 02 María Inmaculada

Edad : 5 años

Responsables : Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda,
Jhaydy Atanacio Moyna

II. Proceso de selección curricular, para el aprendizaje.

TÍTULO DEL TALLER		"Animales en movimiento"	
PROPÓSITO		Que reconozcan los movimientos de los animales para diferenciar las características de cada animal	
CRITERIO DE EVALUACION		Identifica sus habilidades más resaltantes para fomentar la inteligencia emocional	
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
			5 años
Personal social	Construye su identidad	-Se valora a si mismo - Autorregula sus emociones	- Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.
Estándar de aprendizaje	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
Enfoque transversal Enfoque de derecho		Fomentar la participación y la convivencia pacífica buscando reducir la inequidad	

III. Secuencia didáctica del taller de aprendizaje



 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES 		
SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCION DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	- Acordamos con los niños algunos acuerdos de convivencia para realizar la actividad y cuidar los materiales - Les mencionamos a los niños y niñas el propósito del taller "hoy jugaremos animales en movimiento"	-Ambiente amplio -Cancion
DESARROLLO O EXPRESIVIDAD CORPORAL	I.- INICIO: (Calentamiento) - Realizamos calentamiento con los niños, ellos deberán caminar dispersos, lentamente, rápidamente, caminaremos hacia atrás y adelante - Presentamos el juego "animales en movimiento"  - Se sientan en círculo y comentan sobre el juego, si conocen el juego o si alguna vez jugaron, etc. II.-DESARROLLO: (Ejecución) -Realizan ejercicios demostrando agilidad. - La docente entregara a cada niño una máscara por ejemplo de gatos, perros, serpientes, etc. - La máscara de cada animal será repetida según el número de niños y niñas que integrará cada grupo. - Cuando todos los niños y niñas tienen su máscara, les indica que al oír la señal, todos a la vez y en silencio deben hacer los movimientos del animal que les ha tocado, de tal manera que puedan encontrar a las personas que realizan el mismo movimiento y formar un grupo. - Después de unos minutos, preguntará por ejemplo: ¿dónde están los perros, gatos, etc.?	-Imágenes

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICOPROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	---	---

RELAJACIÓN	III.-CIERRE: (Relajación) -Nos ponemos en un círculo y realizamos ejercicios de respiración, inhalamos y exhalamos.	
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	-Se motiva a los niños para que puedan dibujar lo que más les gusta de la actividad realizada	
CIERRE Y VERBALIZACIÓN	-Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades. - ¿les gusta la actividad que hemos realizado? ¿Cuál es el movimiento que más te gusta? ¿todos los movimientos son iguales?	



Firma del docente de aula



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 5

I. DATOS GENERALES

Institución educativa: Jardín N° 02 María Inmaculada

Edad : 5 años

Responsables : Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda,

: Jhaydy Atanacio Moyna

II. Proceso de selección curricular, para el aprendizaje.

TITULO DEL TALLER		" Juego carreras de los obstáculos "	
PROPÓSITO		Que permite potenciar su imaginación y explorar el medio ambiente	
CRITERIO DE EVALUACION		Les permite experimentar para reconocer diversas emociones	
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Personal social	Construye su identidad	-Se valora a si mismo - Autorregula sus emociones	5 años - Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones
de Estándar aprendizaje	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
Enfoque transversal Enfoque de derecho		Fomentar la participación y la convivencia pacífica buscando reducir la inequidad	

III. Secuencia didáctica del taller de aprendizaje

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICOPROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	---	---

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	- Acordamos con los niños algunos acuerdos de convivencia para realizar la actividad y cuidar los materiales - Les mencionamos a los niños y niñas el propósito del taller "hoy jugaremos carreras de los obstáculos "	-Ambiente amplio -Cancion
DESARROLLO O EXPRESIVIDAD CORPORAL	I.- INICIO: (Calentamiento) - Realizamos calentamiento con los niños, ellos deberán caminar dispersos, lentamente, rápidamente, caminaremos hacia atrás y adelante - Presentamos el juego " carreras de los obstáculos "  - Se sientan en círculo y comentan sobre el juego, si conocen el juego o si alguna vez jugaron, etc. II.-DESARROLLO: (Ejecución) -Realizan ejercicios demostrando agilidad. - Indicamos a los niños el proceso del juego - Aremos dos grupos, saldrá un integrante de cada grupo, colocaremos en una fila, en la parte adelante abra una caja con algunos objetos - Los niños correrán en forma de zigzag haciendo un concurso, los integrantes cogerán un objeto, el grupo que tenga más objetos será el ganador	-Imágenes



RELAJACIÓN	III.-CIERRE: (Relajación) -Nos ponemos en un círculo y realizamos ejercicios de respiración, inhalamos y exhalamos.	
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	-Se motiva a los niños para que puedan dibujar lo que más les gusta de la actividad realizada	
CIERRE Y VERBALIZACIÓN	-Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades. - ¿Qué fue lo que más te gustó hacer? ¿te gustó realizar la actividad? ¿Cómo te sentiste al participar en la actividad? ¿Podrán enseñar esta clase a tus padres?.	



Firma del docente de aula



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 6

I. DATOS GENERALES

Institución educativa: Jardín N° 02 María Inmaculada

Edad : 5 años

Responsables : Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda,

: Jhaydy Atanacio Moyna

II. Proceso de selección curricular, para el aprendizaje.

TÍTULO DEL TALLER		"Adivina la palabra"	
PROPÓSITO		Que represente situaciones imaginarias para planificar, organizar, llevarse bien con los demás y regular sus emociones.	
CRITERIO DE EVALUACION		Propiciar la capacidad de análisis, para improvisar siguiendo la acción mediante otros personajes	
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
			5 años
Personal social	Construye su identidad	- Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones	- Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación
Estándar de aprendizaje	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
Enfoque transversal Enfoque de derecho		Fomentar la participación y la convivencia pacífica buscando reducir la inequidad	

III. Secuencia didáctica del taller de aprendizaje

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	--	---

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	- Acordamos con los niños algunos acuerdos de convivencia para realizar la actividad y cuidar los materiales - Les mencionamos a los niños y niñas el propósito del taller "hoy jugaremos adivina la palabra"	- Ambiente amplio
DESARROLLO O EXPRESIVIDAD CORPORAL	I.- INICIO: (Calentamiento) - Realizamos calentamiento con los niños, ellos deberán caminar dispersos, lentamente, rápidamente, caminaremos hacia atrás y adelante - Presentamos el juego "adivina la palabra"  - Se sientan en círculo y comentan sobre el juego, si conocen el juego o si alguna vez jugaron, etc II.-DESARROLLO: (Ejecución) - Realizan ejercicios demostrando agilidad. - La docente le dice al oído de un alumno (que salga voluntario) una palabra, los niños frente al resto de compañeros debe tratar de expresar mediante lenguaje mímico y corporal la palabra, mientras el resto trata de adivinarla. - La consigna consiste en que el niño que representa no puede hablar, únicamente puede afirmar o negar con la cabeza el acierto o desacierto de los demás.	- Cancion - Imágenes
RELAJACIÓN	III.-CIERRE: (Relajación) - Nos ponemos en un círculo y realizamos ejercicios de respiración, inhalamos y exhalamos.	

 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	---

EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	-Se motiva a los niños para que puedan dibujar lo que más les gusta de la actividad realizada	
CIERRE Y VERBALIZACIÓN	-Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades. - ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que más te gustó hacer?, ¿te gusto realizar la actividad?, ¿Cómo te sentiste al participar del trabajo?, ¿te gusto adivinar las palabras? ¿podrán enseñar esta clase a tus padres?	



 Firma del docente de aula



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 7

I. DATOS GENERALES

Institución educativa: Jardín N° 02 María Inmaculada

Edad : 5 años

Responsables : Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda,

: Jhaydy Atanacio Moyna

II. Proceso de selección curricular, para el aprendizaje.

TITULO DEL TALLER		"Mi cuerpo se mueve libremente"	
PROPÓSITO		Que desarrolle cualidades de la personalidad del niño para regular sus emociones.	
CRITERIO DE EVALUACION		Permite educar al niño para que cumpla las reglas del juego, que coopere con sus compañeros con disciplina autocontrol e independencia.	
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños 5 años
Personal social	Construye su identidad	-Se valora a si mismo - Autorregula sus emociones	- Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación
Estándar de aprendizaje	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
Enfoque transversal Enfoque de derecho		Fomentar la participación y la convivencia pacífica buscando reducir la inequidad	

III. Secuencia didáctica del taller de aprendizaje



	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICOPROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	---	---

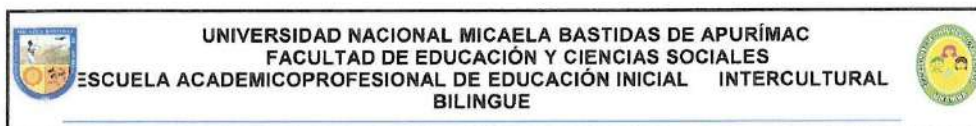
SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	- Acordamos con los niños algunos acuerdos de convivencia para realizar la actividad y cuidar los materiales - Les mencionamos a los niños y niñas el propósito del taller “hoy jugaremos mi cuerpo se mueve libremente”	-Ambiente amplio -Cancion -Imágenes
DESARROLLO O EXPRESIVIDAD CORPORAL	I.- INICIO: (Calentamiento) - Realizamos calentamiento con los niños, ellos deberán caminar dispersos, lentamente, rápidamente, caminaremos hacia atrás y adelante - Presentamos el juego “ Mi cuerpo se mueve libremente”  - Se sientan en círculo y comentan sobre el juego, si conocen el juego o si alguna vez jugaron, etc II.-DESARROLLO: (Ejecución) -Realizan ejercicios demostrando agilidad. -Les pedimos que muevan su cuerpo libremente como si estuvieran sacudiéndolo. - Luego ponemos música y dejamos que se muevan libremente sin darles indicaciones. -Mientras van moviéndose les damos cintas. Y se mueven libremente	
RELAJACIÓN	III.-CIERRE: (Relajación) -Nos ponemos en un círculo y realizamos ejercicios de respiración, inhalamos y exhalamos.	

 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE 

EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	-Se motiva a los niños para que puedan dibujar lo que más les gusta de la actividad realizada	
CIERRE Y VERBALIZACIÓN	-Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades. - ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que más te gustó hacer?, ¿te gusto realizar la actividad?, ¿Cómo te sentiste al participar del trabajo?, ¿te gusto hacer movimientos con la cinta?, ¿Qué movimientos hicieron? ¿podrán enseñar esta clase a tus padres?	



Firma del docente de aula



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 8

I. DATOS GENERALES

Institución educativa: Jardín N° 02 María Inmaculada

Edad : 5 años

Responsables : Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda,
: Jhaydy Atanacio Moyna

II. Proceso de selección curricular, para el aprendizaje.

TÍTULO DEL TALLER		"El zorro y las ovejas "	
PROPÓSITO		Que desarrolle algunas habilidades y destrezas para socializar y ganar confianza	
CRITERIO DE EVALUACION		Mejora las capacidades de los niños para planificar, organizar, que coopere con sus compañeros con disciplina autocontrol e independencia.	
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
			5 años
Personal social	Construye su identidad	-Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones	- Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.
Estándar de aprendizaje	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
Enfoque transversal Enfoque de derecho		Fomentar la participación y la convivencia pacífica buscando reducir la inequidad	

III. Secuencia didáctica del taller de aprendizaje

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	---	---

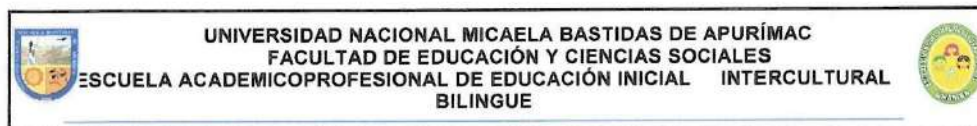
SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCION DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	- Acordamos con los niños algunos acuerdos de convivencia para realizar la actividad y cuidar los materiales - Les mencionamos a los niños y niñas el propósito del taller "hoy jugaremos el zorro y las ovejas "	-Ambiente amplio
DESARROLLO O EXPRESIVIDAD CORPORAL	I.- INICIO: (Calentamiento) - Realizamos calentamiento con los niños, ellos deberán caminar dispersos, lentamente, rápidamente, caminaremos hacia atrás y adelante - Presentamos el juego "el zorro y las ovejas"  - Se sientan en círculo y comentan sobre el juego, si conocen el juego o si alguna vez jugaron, etc II.-DESARROLLO: (Ejecución) -Realizan ejercicios demostrando agilidad. - Se docente indica a los niños a que elijan, al zorro, a las ovejas y al pastor y cada uno tiene un rol distinto. - Luego las ovejas tendrán que sentarse en una fila - La que haga de pastor fingirá irse en busca de merienda y dejará solo a sus ovejas, mientras el zorro aprovechará para llevárselos y comérselos. -Es en ese momento cuando el zorro quiere jalar a un niño, todos deben gritar: "pastor, pastor", para que el pastor corra y vuelva por sus niños. - Mientras vuelva el pastor deberán cuidarse las ovejas entre ellos.	-Cancion -Imágenes

 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	---

RELAJACIÓN	III.-CIERRE: (Relajación) -Nos ponemos en un círculo y realizamos ejercicios de respiración, inhalamos y exhalamos.	
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	-Se motiva a los niños para que puedan dibujar lo que más les gusta de la actividad realizada	
CIERRE Y VERBALIZACIÓN	-Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades. - ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que más te gustó hacer?, ¿te gustó realizar la actividad?, ¿Cómo te sentiste al participar del trabajo?, ¿les gustó ser las ovejas?, ¿Qué hacía el zorro cuando no estaba el pastor?, ¿Qué movimientos hicieron? ¿podrán enseñar esta clase a tus padres?	



Firma del docente de aula



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 9

I. DATOS GENERALES

Institución educativa: Jardín N° 02 María Inmaculada

Edad : 5 años

Responsables : Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda,
: Jhaydy Atanacio Moyna

II. Proceso de selección curricular, para el aprendizaje.

TÍTULO DEL TALLER		"La gallina ciega"	
PROPÓSITO		Que comprendan la importancia de los sentidos para que tengan seguridad de sí mismo y puedan regular sus emociones.	
CRITERIO DE EVALUACION		Expresa sus emociones para mejorar el equilibrio, siguiendo la acción mediante otros personajes	
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
			5 años
Personal social	Construye su identidad	- Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones	- Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación
Estándar de aprendizaje	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
Enfoque transversal Enfoque de derecho		Fomentar la participación y la convivencia pacífica buscando reducir la inequidad	

III. Secuencia didáctica del taller de aprendizaje

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICOPROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	---	---

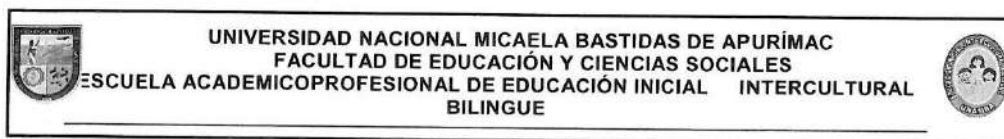
SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	- Acordamos con los niños algunos acuerdos de convivencia para realizar la actividad y cuidar los materiales - Les mencionamos a los niños y niñas el propósito del taller "hoy jugaremos la gallina ciega"	-Ambiente amplio
DESARROLLO O EXPRESIVIDAD CORPORAL	I.- INICIO: (Calentamiento) - Realizamos calentamiento con los niños, ellos deberán caminar dispersos, lentamente, rápidamente, caminaremos hacia atrás y adelante - Presentamos el juego "la gallina ciega"  - Se sientan en círculo y comentan sobre el juego, si conocen el juego o si alguna vez jugaron, etc II.-DESARROLLO: (Ejecución) -Realizan ejercicios demostrando agilidad. - Se sortea entre los niños quien "se la queda" para hacer de gallina ciega. - Al que "se la queda" se le vendan los ojos y después los niños le preguntan: "Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?" a lo que "el que se la queda" responde: "Una aguja y un dedal". Entonces el resto de los niños le responde: "da tres vueltecitas y los encontrarás". - Después la gallinita ciega avanza con los brazos extendidos intentando tocar a alguno de los otros jugadores, y cuando lo ha hecho, debe adivinar quién es tocándole el pelo, la cabeza, la cara y las manos. Luego dice el nombre del jugador que cree que es y si acierta, se cambian los puestos y si no acierta, el resto de jugadores le gritan que ha fallado, siguiendo el juego hasta que acierta	-Cancion -Imágenes

 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	---

RELAJACIÓN	III.-CIERRE: (Relajación) -Nos ponemos en un círculo y realizamos ejercicios de respiración, inhalamos y exhalamos.	
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	-Se motiva a los niños para que puedan dibujar lo que más les gusta de la actividad realizada	
CIERRE Y VERBALIZACIÓN	-Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades. - ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que más te gustó hacer?, ¿te gusto realizar la actividad?, ¿Cómo te sentiste al participar del trabajo?, ¿Qué hizo la gallina ciega?, ¿podrán enseñar esta clase a tus padres?	



 Firma del docente de aula



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 10

I. DATOS GENERALES

Institución educativa: Jardín N° 02 María Inmaculada

Edad : 5 años

Responsables : Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda,
: Jhaydy Atanacio Moyna

II. Proceso de selección curricular, para el aprendizaje.

TITULO DEL TALLER		"El zorro y la gallina"	
PROPÓSITO		Que reconozcan el rol de cada personaje para diferenciar los animales nombrados en el juego	
CRITERIO DE EVALUACION		Identifica sus habilidades más resaltantes para fortalecer la autoconfianza del niño	
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
			5 años
Personal social	Construye su identidad	-Se valora a si mismo - Autorregula sus emociones	- Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.
Estandar de aprendizaje	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
Enfoque transversal Enfoque de derecho		Fomentar la participación y la convivencia pacífica buscando reducir la inequidad	

III. Secuencia didáctica del taller de aprendizaje



	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	--	---

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	- Acordamos con los niños algunos acuerdos de convivencia para realizar la actividad y cuidar los materiales - Les mencionamos a los niños y niñas el propósito del taller "hoy jugaremos el zorro y la gallina "	-Ambiente amplio
DESARROLLO O EXPRESIVIDAD CORPORAL	I.- INICIO: (Calentamiento) - Realizamos calentamiento con los niños, ellos deberán caminar dispersos, lentamente, rápidamente, caminaremos hacia atrás y adelante - Presentamos el juego "el zorro y la gallina"  - Se sientan en círculo y comentan sobre el juego, si conocen el juego o si alguna vez jugaron, etc II.-DESARROLLO: (Ejecución) -Realizan ejercicios demostrando agilidad. - Se debe elegir a un jugador para que sea el zorro y a otro para que sea la gallina. - Los demás jugadores serán los pollitos y deberán ubicarse en fila detrás de la gallina. - Los jugadores deben avanzar hasta la guarida del zorro. Cuando están cerca a ese lugar deben preguntarle qué hora es. - De acuerdo a las respuestas del zorro, esta pregunta la pueden formular varias veces. - Cuando el zorro responda que son las doce de la noche, la gallina y los pollitos deberán huir porque el zorro empezará su persecución. - La gallina debe hacer lo posible por esquivar al zorro e impedir que atrape a sus pollitos.	-Cancion -Imágenes

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICOPROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	---	---

	- El juego termina cuando el zorro haya capturado a todos los pollitos.	
RELAJACIÓN	III.- CIERRE: (Relajación) -Nos ponemos en un círculo y realizamos ejercicios de respiración, inhalamos y exhalamos.	
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	-Se motiva a los niños para que puedan dibujar lo que más les gusta de la actividad realizada	
CIERRE Y VERBALIZACIÓN	-Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades. - ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que más te gustó hacer?, ¿te gustó realizar la actividad?, ¿Cómo te sentiste al participar del trabajo?, ¿Qué hizo el zorro?, ¿Qué hizo la gallina? ¿Quiénes huyeron del zorro?, ¿podrán enseñar esta clase a tus padres?	



 Firma del docente de aula



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 11

I. DATOS GENERALES

Institución educativa: Jardín N° 02 María Inmaculada

Edad : 5 años

Responsables : Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda,

: Jhaydy Atanacio Moyna

II. Proceso de selección curricular, para el aprendizaje.

TÍTULO DEL TALLER		"Pato Pato Ganso"	
PROPÓSITO		Que contribuyan a que los niños desarrollen la imaginación para diferenciar el rol de cada personaje	
CRITERIO DE EVALUACION		Representa situaciones imaginarias para planifica y negocia roles y acuerdos.	
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños 5 años
Personal social	Construye su identidad	-Se valora a si mismo - Autorregula sus emociones	- Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones
Estándar de aprendizaje	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
Enfoque transversal Enfoque de derecho		Fomentar la participación y la convivencia pacífica buscando reducir la inequidad	

III. Secuencia didáctica del taller de aprendizaje

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	--	---

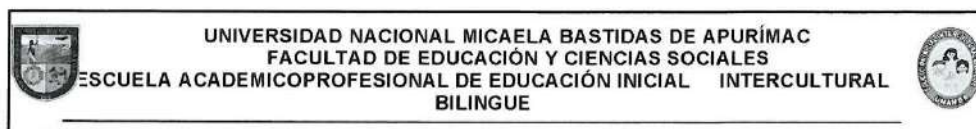
SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	- Acordamos con los niños algunos acuerdos de convivencia para realizar la actividad y cuidar los materiales - Les mencionamos a los niños y niñas el propósito del taller "hoy jugaremos el Pato Pato Ganso"	-Ambiente amplio
DESARROLLO O EXPRESIVIDAD CORPORAL	I.- INICIO: (Calentamiento) - Realizamos calentamiento con los niños, ellos deberán caminar dispersos, lentamente, rápidamente, caminaremos hacia atrás y adelante - Presentamos el juego "Pato Pato Ganso"  - Se sientan en círculo y comentan sobre el juego, si conocen el juego o si alguna vez jugaron, etc II.-DESARROLLO: (Ejecución) -Realizan ejercicios demostrando agilidad. - Encuentra un espacio donde puedan jugar sin problema alguno. - Busca a los niños para iniciar una partida. - Poner muy en claro las reglas del juego. - Decidir quién será el "cazador" - Camina alrededor del círculo formado por el resto de niños. - Mientras caminas, debes tocar la cabeza de cada niño y decir "Pato" o "Ganso". - Puedes decir "Pato" cuantas veces quieras antes de seleccionar al "Ganso". Funciona como elemento sorpresa.	-Cancion -Imágenes

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICOPROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	---	---

	- El niño seleccionado como "Ganso", deberá pararse y correr en el círculo para atrapar al "cazador" antes de que este tome su lugar. - Si el "Ganso" no logra atrapar al "cazador", deberá hacer del mismo y escoger al siguiente "Ganso"	
RELAJACIÓN	III.-CIERRE: (Relajación) -Nos ponemos en un círculo y realizamos ejercicios de respiración, inhalamos y exhalamos.	
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	-Se motiva a los niños para que puedan dibujar lo que más les gusto de la actividad realizada	
CIERRE Y VERBALIZACIÓN	-Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades. - ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que más te gustó hacer?, ¿te gusto realizar la actividad?, ¿Cómo te sentiste al participar del trabajo?, ¿Qué tenía que hacer el cazador?, ¿Qué hizo el ganso? ¿Quién huyo del ganso?, ¿podrán enseñar esta clase a tus padres?	



Firma del docente de aula



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 12

I. DATOS GENERALES

Institución educativa: Jardín N° 02 María Inmaculada

Edad : 5 años

Responsables : Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda,
: Jhaydy Atanacio Moyna

II. Proceso de selección curricular, para el aprendizaje.

TÍTULO DEL TALLER		"Gato y el roton"	
PROPÓSITO		Que fomente en los niños el trabajo en equipo para su buena relación con los demás	
CRITERIO DE EVALUACION		Identifica sus habilidades más resaltantes para fortalecer la autoconfianza del niño	
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños 5 años
Personal social	Construye su identidad	-Se valora a si mismo - Autorregula sus emociones	- Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones
Estandar de aprendizaje	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
Enfoque transversal Enfoque de derecho		Fomentar la participación y la convivencia pacífica buscando reducir la inequidad	

III. Secuencia didáctica del taller de aprendizaje

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICOPROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	---	---

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	- Acordamos con los niños algunos acuerdos de convivencia para realizar la actividad y cuidar los materiales - Les mencionamos a los niños y niñas el propósito del taller "hoy jugaremos el gato y el ratón"	-Ambiente amplio
DESARROLLO O EXPRESIVIDAD CORPORAL	I.- INICIO: (Calentamiento) - Realizamos calentamiento con los niños, ellos deberán caminar dispersos, lentamente, rápidamente, caminaremos hacia atrás y adelante - Presentamos el juego "gato y el ratón"  - Se sientan en círculo y comentan sobre el juego, si conocen el juego o si alguna vez jugaron, etc II.-DESARROLLO: (Ejecución) -Realizan ejercicios demostrando agilidad. -Hacer un círculo o corro entre todos los niños agarrados de la mano. - Dos niños serán escogidos al azar, aunque previamente se puede sortear para ver quienes son los afortunados. Uno de estos dos niños tendrá el papel de gato y otro el de ratón. -Una vez elegidos, los niños que forman el corro giran en el mismo sentido tomándose de las manos y cantando la siguiente canción: - Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillaré.	-Cancion -Imágenes

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	--	---

RELAJACIÓN	III.-CIERRE: (Relajación) -Nos ponemos en un círculo y realizamos ejercicios de respiración, inhalamos y exhalamos.	
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	-Se motiva a los niños para que puedan dibujar lo que más les gusta de la actividad realizada	
CIERRE Y VERBALIZACIÓN	-Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades. - ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que más te gustó hacer?, ¿te gustó realizar la actividad?, ¿Cómo te sentiste al participar del trabajo?, ¿Qué tenía que hacer el gato ?, ¿Qué hizo el ratón?, ¿podrán enseñar esta clase a tus padres?	



 Firma del docente de aula

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICOPROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
---	---

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 13

I. DATOS GENERALES

Institución educativa: Jardín N° 02 María Inmaculada

Edad : 5 años

Responsables : Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda,

: Jhaydy Atanacio Moyna

II. Proceso de selección curricular, para el aprendizaje.

TÍTULO DEL TALLER	"Las parejas sean unidas"		
PROPÓSITO	Desarrolla la memoria y la atención para fomentar en los niños el trabajo en equipo		
CRITERIO DE EVALUACION	Identifica sus habilidades más resaltantes para fortalecer la autoconfianza del niño		
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
			5 años
Persona l social	Construye su identidad	-Se valora a si mismo - Autorregula sus emociones	- Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.
Están dar de apren dizaje	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
Enfoque transversal Enfoque de derecho		Fomentar la participación y la convivencia pacífica buscando reducir la inequidad	

III. Secuencia didáctica del taller de aprendizaje

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCION DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
---------------------	---	----------------------

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICOPROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
---	---

ASAMBLEA O INICIO	- Acordamos con los niños algunos acuerdos de convivencia para realizar la actividad y cuidar los materiales - Les mencionamos a los niños y niñas el propósito del taller "hoy jugaremos las parejas sean unidas"	-Ambiente amplio -Cancion -Imágenes
DESARROLLO O EXPRESIVIDAD CORPORAL	I.- INICIO: (Calentamiento) - Realizamos calentamiento con los niños, ellos deberán caminar dispersos, lentamente, rápidamente, caminaremos hacia atrás y adelante - Presentamos el juego "Las parejas sean unidas"  - Se sientan en círculo y comentan sobre el juego, si conocen el juego o si alguna vez jugaron, etc II.-DESARROLLO: (Ejecución) -Realizan ejercicios demostrando agilidad. - Los niños se dividen en parejas. - Tras la orden de la docente, ellos deberán unir la parte del cuerpo que se les pide con la de su compañero. Por ejemplo, "juntamos las palmas de las manos". -Entonces los niños deberán darse las manos. "Juntamos cabeza con cabeza" o "codo con codo", etc. -También la docente puede indicar que uno de los niños junte una parte de su cuerpo con otra parte del cuerpo de su compañero. Por ejemplo: "Juntamos cabeza con brazo izquierdo" o "Pie izquierdo con mano derecha del compañero", etc	
RELAJACIÓN	III.-CIERRE: (Relajación) -Nos ponemos en un círculo y realizamos ejercicios de respiración, inhalamos y exhalamos.	

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICOPROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
---	---

EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	-Se motiva a los niños para que puedan dibujar lo que más les gusta de la actividad realizada	
CIERRE Y VERBALIZACIÓN	-Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades. - ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que más te gustó hacer?, ¿te gustó realizar la actividad?, ¿Cómo te sentiste al participar del trabajo?, ¿Qué hicieron al juntarse en parejas?, ¿podrán enseñar esta clase a tus padres?	



Firma del docente de aula



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 14

I. DATOS GENERALES

Institución educativa: Jardín N° 02 María Inmaculada

Edad : 5 años

Responsables : Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda,

: Jhaydy Atanacio Moyna

II. Proceso de selección curricular, para el aprendizaje.

TÍTULO DEL TALLER		"La carretilla"	
PROPÓSITO		Desarrolla la psicomotricidad y la atención para fomentar en los niños el trabajo en equipo	
CRITERIO DE EVALUACION		Identifica sus habilidades más resaltantes para fortalecer la autoconfianza del niño	
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños 5 años
Personal social	Construye su identidad	-Se valora a si mismo - Autorregula sus emociones	- Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.
Estándar de aprendizaje	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
Enfoque transversal Enfoque de derecho		Fomentar la participación y la convivencia pacífica buscando reducir la inequidad	

III. Secuencia didáctica del taller de aprendizaje

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	--	---

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	- Acordamos con los niños algunos acuerdos de convivencia para realizar la actividad y cuidar los materiales - Les mencionamos a los niños y niñas el propósito del taller "hoy jugaremos la carretilla"	- Ambiente amplio - Cancion - Imágenes
DESARROLLO O EXPRESIVIDAD CORPORAL	I.- INICIO: (Calentamiento) - Realizamos calentamiento con los niños, ellos deberán caminar dispersos, lentamente, rápidamente, caminaremos hacia atrás y adelante - Presentamos el juego "La carretilla" - Se sientan en círculo y comentan sobre el juego, si conocen el juego o si alguna vez jugaron, etc II.-DESARROLLO: (Ejecución) - Realizan ejercicios demostrando agilidad. - Para jugar a la carretilla se necesitan dos niños. Uno hará de carretilla, su manos serán las ruedas y el otro sujetará sus piernas y será el que ande. - Uno de los niños se tumba en el suelo boca abajo con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que el otro le coge por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla.	
RELAJACIÓN	III.-CIERRE: (Relajación) - Nos ponemos en un círculo y realizamos ejercicios de respiración, inhalamos y exhalamos.	
EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	- Se motiva a los niños para que puedan dibujar lo que más les gusto de la actividad realizada	
CIERRE Y VERBALIZACIÓN	- Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades. - ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que más te gustó hacer?, ¿te gusto realizar la actividad?, ¿Cómo te sentiste al participar	

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICOPROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	---	---

	del trabajo?, ¿Qué hicieron al juntarse en parejas?, ¿podrán enseñar esta clase a tus padres?	
--	---	--



Firma del docente de aula



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N° 15

I. DATOS GENERALES

Institución educativa: Jardín N° 02 María Inmaculada
Edad: 5 años
Responsables: Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda,
 Jhaydy Atanacio Moyna

II. Proceso de selección curricular, para el aprendizaje.

TÍTULO DEL TALLER		"El tesoro oculto"	
PROPÓSITO		Que aprenda a valorarse y quererse a sí mismos mediante el conocimiento de sus cualidades para diferenciar las cosas buenas y malas.	
CRITERIO DE EVALUACION		Fortalecer la autoconfianza y autoconcepto para fomentar el desarrollo de una buena autoestima	
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
			5 años
Personal social	Construye su identidad	-Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones	- Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.
Estandar de aprendizaje	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
Enfoque transversal Enfoque de derecho		Fomentar la participación y la convivencia pacífica buscando reducir la inequidad	

III. Secuencia didáctica del taller de aprendizaje

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICOPROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	---	---

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
ASAMBLEA INICIO	- Acordamos con los niños algunos acuerdos de convivencia para realizar la actividad y cuidar los materiales - Les mencionamos a los niños y niñas el propósito del taller "hoy jugaremos el tesoro oculto"	-Ambiente amplio -Cancion -Imágenes
DESARROLLO EXPRESIVIDAD CORPORAL	I.- INICIO: (Calentamiento) - Realizamos calentamiento con los niños, ellos deberán caminar dispersos, lentamente, rápidamente, caminaremos hacia atrás y adelante - Presentamos el juego "el tesoro oculto"  - Se sientan en círculo y comentan sobre el juego, si conocen el juego o si alguna vez jugaron, etc. II.-DESARROLLO: (Ejecución) -Realizan ejercicios demostrando agilidad. - La docente deberá de decirles a los niños, que van a imaginar ser piratas y deben actuar y en la búsqueda deben encontrar un tesoro muy valioso. - La docente debe decorar unas cajas que contenga un espejo dentro de ella. A su vez explicara a los niños que dentro de la caja hay un tesoro único en el mundo algo muy especial, valioso, fantástico. - Una vez que los niños encuentren el tesoro deberán colocarlo en un espacio adecuado y de uno en uno, abrirá la caja una vez abierta se le pide al niño que no diga nada sobre lo que vio y que cierre el tesoro para que cada uno abra. - Finalmente, una vez que todos los niños hayan abierto el tesoro pediremos que digan en voz alta qué es lo que han visto. A partir de ahí, se puede preguntar por qué creen ellos que son únicos y especiales.	
RELAJACIÓN	III.-CIERRE: (Relajación) -Nos ponemos en un círculo y realizamos ejercicios de respiración, inhalamos y exhalamos.	

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICOPROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	---	---

EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	-Se motiva a los niños para que puedan dibujar lo que más les gusta de la actividad realizada	
CIERRE Y VERBALIZACIÓN	-Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades. - ¿les gusta la actividad que hemos realizado? ¿Qué había dentro del tesoro? ¿les gusta lo que vieron dentro del tesoro?, ¿Cómo te sentiste al participar en trabajo?, ¿podrán enseñar esta clase a tus padres?	



 Firma del docente de aula



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD N°16

I. DATOS GENERALES

Institución educativa: Jardín N° 02 María Inmaculada

Edad : 5 años

Responsables : Josselyne Elizabeth Yaya Ojeda,
: Jhaydy Atanacio Moyna

II. Proceso de selección curricular, para el aprendizaje.

TITULO DEL TALLER		"El pañuelo mágico"	
PROPÓSITO		Desarrolla la imaginación y la atención para fomentar en los niños para el trabajo en equipo	
CRITERIO DE EVALUACION		Identifica sus habilidades más resaltantes para fortalecer la autoconfianza del niño	
Área	Competencia	Capacidad	Desempeños 5 años
Personal social	Construye su identidad	-Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones	- Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación
Estándar de aprendizaje	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
Enfoque transversal Enfoque de derecho		Fomentar la participación y la convivencia pacífica buscando reducir la inequidad	

III. Secuencia didáctica del taller de aprendizaje

	UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICOPROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
---	---	---

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/ MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	- Acordamos con los niños algunos acuerdos de convivencia para realizar la actividad y cuidar los materiales - Les mencionamos a los niños y niñas el propósito del taller "hoy jugaremos el pañuelo mágico"	-Ambiente amplio
DESARROLLO O EXPRESIVIDAD CORPORAL	I.- INICIO: (Calentamiento) - Realizamos calentamiento con los niños, ellos deberán caminar dispersos, lentamente, rápidamente, caminaremos hacia atrás y adelante - Presentamos el juego "el pañuelo mágico"  - Se sientan en círculo y comentan sobre el juego, si conocen el juego o si alguna vez jugaron, etc II.-DESARROLLO: (Ejecución) - Realizan ejercicios demostrando agilidad - La docente invita a los niños a moverse libremente por el patio y realizar diferentes movimientos con el pañuelo, arriba, abajo, adelante, atrás derecha, izquierda, al ritmo de la música y al encontrarse con un amigo saludarse con el pañuelo. - Se saludan y propician nuevas formas de saludo.	-Cancion -Imágenes
RELAJACIÓN	III.-CIERRE: (Relajación) -Nos ponemos en un círculo y realizamos ejercicios de respiración, inhalamos y exhalamos.	

 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADEMICOPROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
--	---

EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	-Se motiva a los niños para que puedan dibujar lo que más les gusto de la actividad realizada	
CIERRE Y VERBALIZACIÓN	-Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades. - ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que más te gustó hacer?, ¿te gusto realizar la actividad?, ¿Cómo te sentiste al participar del trabajo?, ¿Qué hicieron con los pañuelos?, ¿podrán enseñar esta clase a tus padres?	



Firma del docente de aula

Anexo 9 Fotografías

Figura 9
Recojo de datos del pre test



Figura 10
Fotos de los talleres de aplicación del tratamiento



Figura 11
Realizando el juego simbólico



Figura 12
Fotografía después de realizar el juego simbólico

