

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ JIMENEZ BORJA”



PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

**Desarrollo de la competencia Construye su identidad mediante la
estrategia didáctica “Soy un arcoíris” en estudiantes de
3 años de una institución educativa
inicial de Tacna, 2023**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

PRESENTADA POR:

Checalla Gonzales, Darihela Stephanny

Condori Chambilla, Astrid Nahely Alexia

ASESOR (A)

Espinoza Tejada, Carmen Antonia

<https://orcid.org/0009-0006-8305-7484>

TACNA – PERÚ

2025

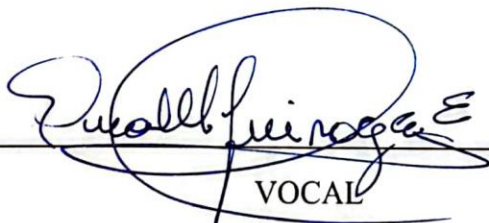
PÁGINA DE JURADO

Desarrollo de la competencia Construye su identidad mediante la estrategia didáctica
“Soy un arcoíris” en estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna,
2023

Tesis sustentada el día: 13/12/2025 siendo jurados de sustentación los siguientes
docentes formadores:



PRESIDENTE



VOCAL



SECRETARIO

INFORME N° 1-2025-AT-EESPP/JJP

De : **Carmen Espinoza Tejada**

Docente de la EESPP José Jiménez Borja

A : **Mg. José Luis Alcalá Blanco**

Jefe de la Unidad De Investigación e Innovación

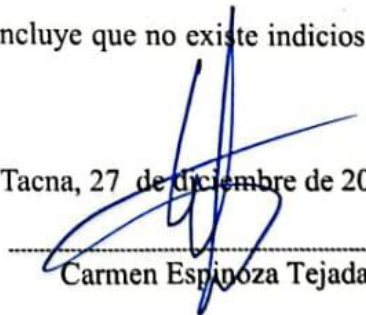
ASUNTO : **Informe de similitud**

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. Para comunicarle que fui designado como asesor (a) de la tesina titulada:

Desarrollo de la competencia Construye su identidad mediante la estrategia didáctica "Soy un arcoíris" en estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023 presentada por Darihela Stephanny Checalla Gonzales y Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla. Al respecto dejó constancia de lo siguiente

- La tesis tiene un reporte de similitud del 19% según el reporte emitido por el software Turnitin el día 21 de septiembre de 2025.
- Se ha verificado que las citas a otros autores cumplen con todas las exigencias formales según el Manual APA 7ma. Edición.
- Luego de la revisión exhaustiva de la tesis se concluye que no existe indicios de plagio.

Tacna, 27 de diciembre de 2025


Carmen Espinoza Tejada

DNI: 40158634

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico a Dios porque nos brinda salud y sabiduría, también con mucho cariño esta tesis se lo dedico a mi madre Marlene, por su apoyo incondicional en cada decisión que tomo y a mi fiel compañero Lalo. Finalmente, a todas aquellas personas que sin esperar nada a cambio apoyaron en el proceso para lograr esta tesis

Darihela

A Dios por guiar cada uno de mis pasos. A mis padres quienes supieron darme sabios consejos para afrontar los desafíos de la vida y fueron un apoyo incondicional para el logro de mi carrera profesional.

Y finalmente a toda mi familia que siempre estuvo ahí para darme fortaleza.

Astrid

AGRADECIMIENTO

Agradecer a Dios por darnos salud, a nuestras familias por su apoyo y a los docentes que nos guiaron para lograr este trabajo, del mismo modo agradecer a la directora de la I.E.I. Emma Gamero Nieto y las docentes por su apoyo incondicional para ejecutar nuestro proyecto de investigación.

Así también al Mgr. José Luis Alcalá Blanco y a la Dra. Ana Luz Borda, docentes de nuestra EESPP José Jiménez Borja, ya que gracias a su paciencia y dedicación se pudo lograr este trabajo.

Agradecer también a la asesora de tesis Carmen Espinoza Tejada por habernos brindado el apoyo con sus conocimientos para guiarnos en el logro de nuestra tesis.

Y para finalizar agradecer a nuestros estudiantes de 3 años por darnos aliento para ser docentes competentes y mejorar día a día para contribuir en la educación.

Equipo de investigación

ÍNDICE

PÁGINA DE JURADO	ii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	14

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.	Descripción del Problema	16
1.2.	Formulación del problema	19
1.2.1	Problema Principal.	19
1.2.2	Problemas Secundarias.	19
1.3.	Objetivos de la investigación	20
1.3.1	Objetivo General.	20
1.3.2	Objetivos Específicos.	20
1.4.	Justificación y limitaciones de la investigación	20
1.5.	Hipótesis de la investigación	23
1.5.1	Hipótesis General.	23
1.5.2	Hipótesis Específicas.	23
1.6.	Variables e indicadores	23
1.6.1	Variable Dependiente: competencia Construye su identidad	23

1.6.2	Variable Independiente: estrategia didáctica “Soy un arcoíris”	24
1.6.3	Operacionalización de variables.	26
1.7.	Limitaciones del estudio	27

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes de la investigación	28
2.2.	Bases Teóricas	35
2.2.1	Variable Dependiente: competencia Construye su identidad.	35
2.2.2	Variable dependiente: estrategia didáctica “Soy un arcoíris”.	41
2.3.	Definición de términos	48

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1.	Tipo de investigación	49
3.2.	Diseño de investigación	49
3.3.	Población y muestra	50
3.3.1	Población.	50
3.3.2	Muestra.	51
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	51
3.5.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	53
3.6.	Validación	55
3.6.1	Validez del instrumento.	55

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1.	Descripción del trabajo de campo	57
4.2.	Análisis descriptivo e inferencial de los resultados	61

4.2.1	Análisis descriptivo de la evaluación de entrada del grupo control.	61
4.2.2	Análisis inferencial de la evaluación de entrada del grupo control.	69
4.2.3	Análisis descriptivo de la evaluación de entrada del grupo experimental.....	72
4.2.4	Análisis inferencial de la evaluación de entrada del grupo experimental.	80
4.2.5	Análisis descriptivo de la evaluación de salida del grupo control.	82
4.2.6	Análisis descriptivo de la evaluación de salida del grupo experimental.	90
4.2.7	Análisis inferencial de la evaluación de salida del grupo control y grupo experimental después de la aplicación de la estrategia.	98
4.2.8	Prueba estadística de la hipótesis general.	100
4.3.	Verificación de hipótesis.....	103
4.3.1	Verificación de hipótesis específicas.	103
4.3.2	Verificación de hipótesis general.	104
CONCLUSIONES		106
RECOMENDACIONES		108
REFERENCIAS		109

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población	50
Tabla 2 Muestra de la investigación	51
Tabla 3 Resultados de la validez de expertos	56
Tabla 4 Resultados de la evaluación de entrada del grupo control.....	61
Tabla 5 Resultados de la evaluación de entrada del grupo control, por dimensiones	63
Tabla 6 Resultado de la evaluación de entrada del grupo control, por ítems	65
Tabla 7 Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de entrada del grupo control	67
Tabla 8 Resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental	72
Tabla 9 Resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental, por dimensiones	74
Tabla 10 Resultado de la evaluación de entrada del grupo experimental, por ítems.....	76
Tabla 11 Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de entrada en el grupo experimental.....	78
Tabla 12 Resultados de la evaluación de salida del grupo control por niveles de logro	82
Tabla 13 Resultados de la evaluación de salida del grupo control, por dimensiones.....	84
Tabla 14 Resultados de la prueba de salida del grupo control por ítems.....	86
Tabla 15 Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de salida del grupo control	88
Tabla 16 Resultados de la evaluación de salida del grupo experimental.....	90
Tabla 17 Resultados de la evaluación de salida del grupo experimental por dimensiones	92
Tabla 18 Resultado de la evaluación de salida del grupo experimental por ítems	94

Tabla 19 Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de salida del grupo experimental.....	96
--	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Flujograma de actividades.....	47
Figura 2 Resultados de la evaluación de entrada del grupo control	61
Figura 3 Resultados de la evaluación de entrada del grupo control, por dimensiones ...	63
Figura 4 Resultado de la evaluación de entrada del grupo control por ítems	66
Figura 5 Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro	67
Figura 6 Resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental.....	72
Figura 7 Resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental por dimensiones	74
Figura 8 Resultado de la evaluación de entrada del grupo experimental por ítems	77
Figura 9 Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de entrada en el grupo experimental.....	78
Figura 10 Resultados de la evaluación de salida del grupo control.....	82
Figura 11 Resultados de la evaluación de salida de del grupo control, por dimensiones	84
Figura 12 Resultados de la evaluación de salida del grupo control por ítems.....	87
Figura 13 Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de salida del grupo control	88
Figura 14 Resultados de la evaluación de salida del grupo experimental	90
Figura 15 Resultados de la evaluación de salida del grupo experimental por dimensiones	92
Figura 16 Resultado de la evaluación de salida del grupo experimental por ítems.....	95
Figura 17 Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de salida del grupo experimental.....	96

RESUMEN

El objetivo general de este trabajo es determinar la efectividad de la aplicación de la estrategia “Soy un arcoíris” en la competencia Construye su identidad del área de Personal Social en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. Emma Gamero Nieto de Tacna, durante el año 2023. La población de estudio estuvo conformada por 46 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 38 niños, quienes presentaban dificultades en la competencia Construye su identidad. La investigación corresponde a un enfoque cuantitativo, de tipo experimental, con un diseño cuasi-experimental, desarrollándose un pretest y un postest. Se empleó como técnica la observación y como instrumento una lista de cotejo para registrar el desempeño de los estudiantes. Los datos fueron procesados mediante estadística descriptiva e inferencial.

En los resultados se aprecia que, del total de estudiantes evaluados de la primera dimensión, el 0% se encuentra en el nivel de inicio, el 5% se encuentra en el nivel de proceso, por otro lado, el 26% se sitúa en el nivel de logro, del mismo modo, el 69% se encuentra en el nivel de logro destacado, lo que evidencia un avance significativo en comparación con el pretest. Asimismo, los resultados en la segunda dimensión, ningún estudiante se encuentra en el nivel de inicio, el 5% se encuentra en el nivel de proceso, del mismo modo, el 37% de estudiantes se sitúa en el nivel de logro, el 58% de estudiantes se encuentra en el nivel de logro destacado.

En conclusión, se demostró la eficacia de la estrategia didáctica “Soy un arcoíris”, al elevar el nivel de logro de la competencia Construye su identidad en el área de Personal Social. Los estudiantes, que inicialmente se ubicaban en el nivel de inicio con un promedio de 6, alcanzaron un promedio de 17,2 tras la aplicación de la estrategia, ubicándose en el nivel de logro.

Palabras clave: Estrategia didáctica, identidad, aprendizaje, emociones.

ABSTRACT

The overall objective of this study is to determine the effectiveness of the "I Am a Rainbow" strategy in developing the "Builds Their Identity" competency within the Personal and Social Development area for 3-year-old students at the Emma Gamero Nieto Early Childhood Education Institution in Tacna during 2023. The study population consisted of 46 students, from which a sample of 23 children from section "A" was selected. These children exhibited difficulties in their independent learning development. The research employed a quantitative, experimental approach with a quasi-experimental design, utilizing a pre-test and a post-test. Observation was used as the data collection technique, and a checklist was used as the instrument to record student performance. The data were processed using descriptive and inferential statistics. The results show that, in the post-test, 100% of the students evaluated improved their performance: 7% are in progress (with scores between 11 and 15) and 93% are at the achievement level (with scores between 16 and 20), demonstrating significant progress compared to the pre-test.

In conclusion, the effectiveness of the "I Am a Rainbow" teaching strategy was demonstrated by raising the achievement level of the "Builds Their Identity" competency in the Personal and Social Development area. The students, who initially scored at the beginning level with an average of 6, reached an average of 17.2 after the implementation of the strategy, placing them at the achievement level.

Keywords: Teaching strategy, identity, learning, emotions.

INTRODUCCIÓN

El proceso de desarrollo humano se inicia con los primeros años de vida, un periodo crucial donde los niños comienzan a construir progresivamente su identidad y a alcanzar autonomía en sus actividades diarias. En esta etapa, el niño inicia una diferenciación gradual del mundo exterior (no-yo). Esta distinción entre el yo y el no-yo se ve favorecida por cambios en su entorno físico y social más cercano, que les permiten reconocer la existencia de personas y objetos distintos a ellos mismos.

El área de Personal Social en el nivel de Educación Inicial, según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016), tiene como propósito fundamental brindar a cada niño una formación integral. Esta área se enfoca en proporcionar acompañamientos sensibles y apropiados para favorecer la construcción de su identidad. Dicha construcción proviene de espacios de interacción y reflexión que le permiten al niño conocerse y sentirse una persona importante, desarrollando un sentido de pertenencia a su familia y comunidad. Considerando la relevancia de esta área, es importante repensar la realidad en el aula y cabe preguntarse: ¿Cómo se valoran los niños a sí mismos? ¿De qué manera manejan sus emociones y comportamientos en el entorno educativo?

Es por ello que se elabora el presente trabajo de investigación, titulado "Desarrollo de la competencia Construye su identidad mediante la estrategia didáctica 'Soy un arcoíris' en los estudiantes de 3 años de la sección 'Triunfadores' de la Institución Educativa Inicial 'Emma Gamero Nieto' de Tacna en el año 2023". El estudio tiene como objetivo principal desarrollar la competencia mencionada a través de la aplicación de la estrategia didáctica, con propuestas de actividades innovadoras y creativas.

La investigación desarrollada presenta en su estructura cuatro capítulos: En el Capítulo I, se presenta la descripción y planteamiento del problema, así como también los objetivos, justificación e hipótesis de la investigación.

En el Capítulo II, se abordan los fundamentos teóricos como los antecedentes, bases teóricas y definición de términos.

En el Capítulo III, se da a conocer la metodología, en el que se ha realizado la investigación, el tipo y diseño; la población y muestra, variables, técnicas y procesamiento de información.

En el Capítulo IV, se presentan los resultados en tablas estadísticas, la interpretación y análisis de los datos que se presentan en ellas.

Por último, se presentan las conclusiones y recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos del trabajo de investigación.

La finalidad del presente trabajo de investigación es desarrollar la competencia Construye su identidad a través de diferentes estrategias creativas e innovadoras de agrado e interés para los estudiantes donde ellos puedan lograr su autonomía.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema

En muchas ciudades del Perú, la formación de la identidad infantil en relación con el desarrollo, la socialización y la aculturación se aborda desde una visión que considera a los niños como inmaduros y dependientes. Desde este enfoque, se espera que su identidad se construya mediante la adaptación a valores, normas y roles preestablecidos, dejando de lado su singularidad y diversidad cultural. Esta perspectiva desconoce el papel activo de la infancia en la construcción de significados desde edades tempranas, lo que genera prácticas educativas que no siempre responden al contexto sociocultural peruano ni fortalecen una educación inclusiva e intercultural (Brooks et al., 2008).

En el contexto peruano, Chávez y Ramos (2014) han documentado las complicaciones multifacéticas que obstaculizan la efectividad de la Educación Inicial. Uno de los puntos críticos que enfatizan es que, al iniciar su trayectoria formativa, los estudiantes no solo se enfrentan a la asimilación de habilidades cognitivas, sino también a situaciones de conflicto, cohesión grupal y al desarrollo incipiente de su personalidad. Los autores señalan que, como consecuencia de una

práctica educativa deficiente, la gran mayoría de los estudiantes no logra desarrollar sus habilidades y destrezas de manera individual e íntegra. Esta carencia se agrava debido a que, en la realidad pedagógica observada, los docentes no implementan estrategias didácticas efectivas para fomentar aspectos cruciales.

Al ingresar a las instituciones educativas, los niños acceden a un entorno privilegiado que potencia su desarrollo social y personal. La escuela se configura como un espacio de interacción fundamental donde el infante comienza a relacionarse activamente con sus docentes y pares. Este ambiente le facilita expresar con mayor libertad sus gustos, deseos, intereses y reacciones ante diversas situaciones, recibiendo la validación necesaria. En esta convivencia estructurada, el proceso de construcción de la identidad se acelera, permitiendo a los niños diferenciarse del otro, desarrollar la capacidad de reconocimiento interpersonal, iniciar la resolución de conflictos y adquirir las bases para la autorregulación de sus emociones (García & Tobón, 2009).

Por otro lado, la interacción con el adulto es un eje determinante en este proceso de construcción identitaria. Montedo (2008) sostiene que el infante inicia el reconocimiento de sus propios estados afectivos (sentimientos y emociones) y, simultáneamente, aprende a gestionarlos o exteriorizarlos de manera selectiva. Esta autorregulación emergente a menudo se manifiesta como una posición decisiva tomada en presencia o a solicitud del adulto, respondiendo a las necesidades o expectativas del entorno. Esta dinámica evidencia la necesidad de un acompañamiento pedagógico sensible que guíe al niño a transitar de una regulación externa (dependiente del adulto) hacia una verdadera autonomía emocional e interna.

Así también el área de Personal Social desempeña un papel importante en el desarrollo de los niños ya que busca que el estudiante construya interacciones seguras y afectivas empezando desde la familia que es pilar importante en la construcción de la identidad.

En la ejecución de la práctica pedagógica llevada a cabo en la Institución Educativa Inicial “Emma Gamero Nieto” de Tacna, se observó que los estudiantes muestran dificultades en el desarrollo de la competencia Construye su identidad del área de Personal Social. Es común que los niños enfrenten dificultades para autorregular sus emociones, colaborar en actividades grupales, mantener hábitos de higiene personal y preservar el orden en el entorno escolar. Los niños, debido a su etapa de desarrollo, aún están en el proceso de aprender a regular sus emociones, por lo que requieren de la implementación de estrategias específicas que les permitan expresar y gestionar estos sentimientos de manera constructiva. Estos desafíos son parte inherente del desarrollo infantil y demandan apoyo y orientación pedagógica especializada por parte de los educadores y cuidadores.

Existen diversas causas que originaron el problema antes descrito. Una de ellas es la deficiente educación emocional que reciben, lo que evidencia la necesidad de implementar actividades que desarrollen las habilidades de inteligencia emocional. Aprender a identificar y manejar emociones es fundamental para el desarrollo personal y social integral de los niños.

Por otro lado, la falta de reconocimiento y valoración de las expresiones culturales y familiares individuales de los niños dentro de la planificación curricular. Esta omisión no contribuye a un sentido de pertenencia sólido. Otra causa significativa es la insuficiencia de materiales y actividades pertinentes que

se ofrecen en las instituciones educativas, factor que limita y obstaculiza el fomento adecuado del desarrollo de la competencia.

Del mismo modo se añaden factores adicionales que contribuyen a la situación, en el desarrollo de competencias emocionales y de valores en los niños. Abordar estos factores requieren un enfoque colaborativo y multifacético que involucre a padres, instituciones educativas y la comunidad en general.

Por todo esto, se propone la aplicación de la estrategia “Soy un arcoíris”, que se aplicará a través del desarrollo de diferentes actividades innovadoras y lúdicas, cuyo propósito es ayudar en el desarrollo de la competencia Construye su identidad del área de Personal Social en estudiantes de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema Principal.

¿Cuál es el efecto de la estrategia “Soy un arcoíris” en el desarrollo de la competencia Construye su identidad en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2023?

1.2.2 Problemas Secundarias.

De la pregunta principal se obtiene las siguientes sub preguntas

- a) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia Construye su identidad antes de aplicar la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” en los estudiantes de 3 años en el grupo control y experimental de una institución educativa de Tacna?
- b) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia Construye su identidad después de aplicar la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” en los estudiantes de 3 años en el grupo control y experimental de una institución educativa de Tacna?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1 *Objetivo General.*

Determinar el efecto que tiene la aplicación de la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” en el desarrollo de la competencia Construye su identidad en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2023.

1.3.2 *Objetivos Específicos.*

- a. Comparar el nivel de desarrollo de la competencia Construye su identidad en el grupo control y experimental antes de aplicar la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna.
- b. Comparar el nivel de desarrollo de la competencia Construye su identidad en el grupo control y experimental después de aplicar la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna.

1.4. Justificación y limitaciones de la investigación

La presente investigación se justificará de la siguiente manera:

a. Teórico

La investigación se justifica porque amplía y consolida el conocimiento existente sobre la efectividad de estrategias didácticas orientadas al desarrollo de la competencia Construye su identidad en el área de Personal Social. El estudio genera aportes significativos al campo educativo al sistematizar y analizar los fundamentos conceptuales vinculados con la aplicación de estrategias basadas en la autorregulación emocional, la identidad personal y el aprendizaje significativo en la primera infancia. De esta manera, el trabajo no solo fortalece el marco

conceptual sobre estrategias innovadoras en educación inicial, sino que también contribuye a la construcción de nuevas perspectivas teóricas que respaldan la integración de metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En ese sentido, la sistematización de los hallazgos se incorpora al cuerpo de conocimientos de las Ciencias de la Educación y aporta evidencia empírica que puede servir de base para futuras investigaciones sobre el tema.

b. Metodológico

La investigación se por el empleo adecuado y riguroso de los métodos y procedimientos científicos propios de la investigación educativa. Se utilizó el método experimental con diseño cuasi-experimental, aplicando la técnica de la observación y el instrumento de la lista de cotejo, lo que permitió obtener datos objetivos y verificables sobre el desempeño de los estudiantes antes y después de la intervención. Además, los resultados fueron analizados mediante estadística descriptiva e inferencial, garantizando la validez y confiabilidad del proceso de análisis. Como señalan Falcón y Herrera (2005), los instrumentos constituyen dispositivos que facilitan la obtención, registro y almacenamiento de información relevante, asegurando la rigurosidad y coherencia metodológica del estudio. En consecuencia, este trabajo fortalece el componente metodológico de la investigación educativa al demostrar la pertinencia de un diseño experimental en la evaluación de estrategias didácticas.

c. Práctico

La investigación se justifica porque proporciona una alternativa pedagógica viable para mejorar el nivel de logro de la competencia Construye su identidad en el área de Personal Social en estudiantes de tres años de una institución educativa inicial de Tacna durante el año 2023. La estrategia didáctica

“Soy un arcoíris” permitió responder a la problemática detectada, evidenciando avances significativos en el desarrollo de la autonomía, la autorregulación emocional y la identidad de los niños. De esta manera, la propuesta ofrece un modelo innovador que puede ser replicado por otros docentes, contribuyendo al fortalecimiento de la práctica pedagógica y al mejoramiento de la calidad educativa. Además, este estudio tiene un impacto social positivo, al fomentar prácticas educativas centradas en el bienestar emocional y el desarrollo integral de los estudiantes, lo cual es coherente con las demandas de la educación actual.

1.5. Hipótesis de la investigación

1.5.1 *Hipótesis General.*

La aplicación de la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” permite desarrollar el nivel de la competencia Construye su identidad en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2023.

1.5.2 *Hipótesis Específicas.*

- a. El desarrollo de la competencia Construye su identidad se encuentra en un nivel de inicio en el grupo control y experimental antes de aplicar la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna.
- b. El desarrollo de la competencia Construye su identidad es superior en el grupo experimental con respecto al grupo control después de aplicar la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna.

1.6. Variables e indicadores

1.6.1 *Variable Dependiente: competencia Construye su identidad*

Definición Conceptual

Al respecto, el MINEDU (2016) señala que la competencia Construye su identidad se refiere al reconocimiento de aquello que hace único a cada individuo. Esta competencia implica que el niño identifique sus características físicas, gustos, preferencias e intereses, y que se sienta parte de su familia y de su grupo de clase. Asimismo, promueve el desarrollo de hábitos saludables y la comprensión de su importancia para el bienestar personal. El niño actúa de manera independiente, tomando decisiones basadas en sus propias habilidades y en la percepción que tiene de los demás. Además, expresa sus emociones y reconoce las causas que las

originan, buscando y aceptando la compañía de un adulto significativo en situaciones en las que se sienta vulnerable, inseguro, enojado, triste o feliz (p. 76).

Definición Operacional

Conjunto de estrategias integradoras, variadas, innovadoras y formativas con sus adecuados materiales educativos que generen un cambio en las prácticas pedagógicas en el área de personal Social con la finalidad de lograr mejoras en la competencia de Construye su identidad en estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna.

Indicadores

Dimensión: Se valora a sí mismo

- Reconoce algunas de sus características físicas.
- Se reconoce a sí mismo.
- Reconoce a los miembros de su familia.
- Cuida de sí mismo y lo demuestra con acciones.

Dimensión: Autorregula sus emociones

- Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras.
- Identifica sus emociones y las que observa en los demás.
- Actúa con seguridad, iniciativa y de manera autónoma en las actividades cotidianas respetando sus ideas y las de los demás.
- Busca la compañía de un adulto en situaciones que lo requieran.

1.6.2 Variable Independiente: estrategia didáctica “Soy un arcoíris”

Definición Conceptual

La estrategia, según el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2016), se concibe como una propuesta didáctica centrada en el reconocimiento y

la expresión de las emociones a través de los colores, promoviendo la autoidentificación, la autorregulación emocional y la creatividad en los niños. Cada color representa un sentimiento, lo que permite que los estudiantes exterioricen su estado emocional de manera lúdica y visual. Esta estrategia favorece el desarrollo de la competencia Construye su identidad (MINEDU, 2016), al brindar oportunidades para que los niños reconozcan sus emociones, se valoren a sí mismos y comprendan la importancia de expresar lo que sienten de forma adecuada dentro del entorno escolar.

Definición Operacional

La estrategia “Soy un arcoíris” se operacionaliza como una técnica didáctica de carácter socioemocional y expresivo que utiliza la representación simbólica de los colores para facilitar en los niños y niñas el reconocimiento, la identificación y la regulación de sus emociones, promoviendo así el desarrollo integral de la personalidad y la construcción de su identidad. Esta estrategia se fundamenta en la relación existente entre los colores y las emociones humanas, partiendo de la premisa de que cada color puede reflejar un estado afectivo o una sensación interna, lo que permite traducir sentimientos abstractos en manifestaciones visibles, comprensibles y compartibles dentro del contexto educativo.

En su aplicación práctica, el docente propone actividades en las que los estudiantes asocian colores con emociones (por ejemplo, el amarillo con la alegría, el azul con la tristeza, el rojo con la ira, el verde con la calma, entre otros) y las expresan mediante recursos gráficos, artísticos, gestuales o verbales. A través de esta dinámica, se busca que el estudiante reconozca su estado emocional,

comprenda el origen de dicho sentimiento y adopte conductas autorreguladas ante diversas situaciones cotidianas del aula.

Variables intervinientes:

- Edad
- Sexo
- Condicion socioeconómica
- Capacitación docente
- Entorno familiar

1.6.3 Operacionalización de variables.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable dependiente competencia Construye su identidad	Se valora a sí mismo.	● Reconoce algunas de sus características físicas. ● Se reconoce a sí mismo. ● Reconoce a los miembros de su familia. ● Cuida de sí mismo y lo demuestra con acciones.	Ordinal Niveles de logro L. destacado (18-20) Logro (15-17) En proceso (11-14) En Inicio (0-10)
	Autorregula sus emociones.	● Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. ● Identifica sus emociones y las que observa en los demás. ● Actúa con seguridad, iniciativa y de manera autónoma en las actividades cotidianas	

		respetando sus ideas y las de los demás. ● Busca la compañía de un adulto en situaciones que lo requieran.	
Variable Independiente Estrategia didáctica “Soy un arcoíris”	Interactivo	● Promueve la interacción activa y dinámica de los estudiantes.	
	Diversificado	● Se adecúa a las características y necesidades del estudiante.	
	Creativo	● Desarrolla la creatividad e innovación en el proceso de enseñanza aprendizaje.	
	Evaluable	● Propone actividades como un mecanismo de evaluación continua y formativa.	

1.7. Limitaciones del estudio

El presente estudio tiene como principal limitación la inasistencia de los niños por diferentes factores debido a enfermedades estacionales, irresponsabilidad de los padres, entre otros aspectos que limitan la homogénea aplicación de la propuesta pedagógica influyendo negativamente en los resultados.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

En la realización de este trabajo de investigación se toman como antecedentes algunos estudios resaltantes los cuales fueron realizados por diversos autores tanto a nivel internacional, nacional y local, los cuales fueron recopilados a través de la indagación en bibliotecas y plataformas virtuales confiables en los cuales se presente contenido confiable y de valor, gracias a ello se identificaron dichas investigaciones que respalden la elaboración del presente.

Internacional

Meza (2018) desarrolló una investigación en Ecuador titulada “Estrategias pedagógicas para fortalecer la construcción de la identidad y autonomía en niños de educación inicial”, con el propósito de fortalecer las competencias pedagógicas necesarias en los futuros docentes del nivel inicial. El estudio se enmarcó en un enfoque mixto, empleando técnicas predominantemente cuantitativas. La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes de preescolar. Los resultados del diagnóstico evidenciaron deficiencias en el proceso de construcción de la imagen del niño y en la valoración de su contexto sociocultural, lo que limitaba una comprensión integral del desarrollo infantil.

Ante ello, el autor recomienda implementar procesos de capacitación orientados a dotar a los futuros docentes de estrategias didácticas que potencien sus habilidades pedagógicas, favoreciendo así la aplicación de metodologías activas, creativas y centradas en el niño. Se concluye que el estudio contribuye significativamente al fortalecimiento del rol del educador como guía del desarrollo personal y emocional del niño, promoviendo su autonomía progresiva y la formación de actitudes que le permitan desenvolverse con independencia y seguridad.

En relación con la competencia Construye su identidad (MINEDU, 2016), este antecedente resulta pertinente porque destaca la importancia de que el docente inicial cuente con herramientas pedagógicas que fomenten la autoafirmación, la independencia y la valoración de sí mismo en los niños. Al aplicar estrategias adecuadas, los educadores facilitan que los estudiantes reconozcan sus características personales, expresen sus emociones y desarrollen una identidad sólida y positiva desde los primeros años de vida.

Asimismo, Ramírez (2020) llevó a cabo una investigación en España titulada “El desarrollo de la autonomía personal y la identidad en la etapa de Educación Infantil a través del juego dramático”. El propósito principal de este estudio fue determinar la influencia de las estrategias basadas en el juego dramático para impulsar la autonomía y la imagen propia en niños. La metodología empleada fue de enfoque cualitativo con un diseño de investigación-acción, utilizando la observación participante y diarios de campo como principales técnicas de recolección. La muestra de estudio fue un grupo de 20 niños de 4 años de un centro educativo en Madrid. Los resultados mostraron que la intervención con el juego dramático incrementó significativamente la iniciativa de los niños

para participar en actividades de cuidado personal y la capacidad para expresar sus emociones a través de roles definidos.

En consecuencia, la autora concluye que el juego dramático se constituye como una herramienta pedagógica eficaz para el desarrollo de la identidad, ya que permite al niño experimentar y comprender diferentes roles sociales, lo que facilita la autoafirmación y la regulación conductual. Se subraya que las metodologías lúdicas deben ser parte integral del currículo para fomentar la autonomía personal.

En relación con la competencia Construye su identidad (MINEDU, 2016), este antecedente resulta pertinente porque demuestra, al igual que tu estrategia "Soy un arcoíris", que las metodologías activas y lúdicas (como el juego dramático) son altamente efectivas. Estas estrategias facilitan que los estudiantes de nivel inicial practiquen la toma de decisiones, asuman responsabilidades mínimas y utilicen la expresión corporal como vehículo para reconocer y manifestar sus características personales.

Finalmente, Díaz y Ceballos (2019) desarrollaron un estudio en Colombia titulado "Influencia de las estrategias didácticas socio-afectivas en el desarrollo de la identidad y la convivencia escolar en preescolar". La investigación tuvo como objetivo evaluar el impacto de un conjunto de estrategias socio-afectivas en el reconocimiento de la identidad personal y la mejora de la convivencia en un grupo de niños. Se utilizó un enfoque cuantitativo, de tipo pre-experimental con medición pretest y postest. El grupo de estudio estuvo compuesto por 30 estudiantes de 5 años. Los hallazgos revelaron que, después de la aplicación de las estrategias, se produjo una mejora estadísticamente significativa en la capacidad de los niños para identificar sus cualidades positivas y para establecer normas de interacción, disminuyendo los comportamientos disruptivos.

Por lo tanto, los investigadores recomiendan la incorporación de estrategias que promuevan el diálogo reflexivo y las actividades de autoconocimiento en el aula. Se concluye que el fortalecimiento de la identidad personal, mediado por estrategias didácticas específicas, es un prerequisite para una convivencia escolar pacífica y para la formación de ciudadanos que se reconocen como sujetos de derechos y responsabilidades.

En relación con la competencia Construye su identidad (MINEDU, 2016), este antecedente es crucial porque establece una conexión directa entre las estrategias didácticas enfocadas en el afecto y el logro de la identidad, demostrando que, al ayudar al niño a valorar sus propias cualidades, se mejora su autoestima y, consecuentemente, su interacción social. El estudio refuerza la tesis de que la identidad positiva es la base para el desarrollo de otras competencias sociales.

Nacional

Litano (2021) realizó un estudio con el objetivo de determinar el nivel de desarrollo de las competencias que determinan su identidad dentro del personal social de los niños de 3 años de la institución de educación inicial 305 “Juan Pablo” Chulucanas, Morropón – Piura. Corresponde al tipo básico de diseño cuantitativo, con un nivel descriptivo de diseño no experimental - transversal. Con una muestra de 15 niños. Los resultados mostraron que el 60% estaban en los estratos bajos y el 33% en los medios. Se concluyó que su capacidad para establecer una identidad en el dominio social personal fue baja (62%) en relación con su nivel de desarrollo competencial, indicando que la mayoría de los niños presentan dificultades en la autoevaluación y carecen de la capacidad de regular sus emociones.

Quispe (2020) desarrolló una investigación titulada “Autoestima y dominio social-personal en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N.º 42 San José – Puno, 2020”, con el propósito de determinar la relación entre la autoestima y el desarrollo del dominio social-personal en niños de educación inicial. El estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo, con un nivel correlacional y un diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 12 niños de cinco años. Los resultados evidenciaron que el 12,5% de los niños presentaba un nivel bajo de autoestima, mientras que el 37,5% mostró un nivel moderado. En cuanto al dominio social-personal, el 12,5% de los participantes se encontraba en el nivel de inicio y el 37,5% en proceso. El análisis estadístico arrojó un coeficiente de correlación de 0,842, lo que demuestra una relación directa y significativa entre la autoestima y el desarrollo social-personal. En conclusión, el fortalecimiento de la autoestima influye positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales y personales de los niños, lo que guarda estrecha relación con la competencia Construye su identidad, ya que esta implica la valoración personal, la autonomía y la interacción positiva con los demás.

Paitán y Paredes (2018) desarrollaron una investigación titulada “El proyecto Biodanza TUSUSPA potencia las habilidades de autorregulación emocional de los niños de 4 años del Jardín Infantil N.º 215 del municipio de Trujillo”, con el objetivo de determinar en qué medida dicho programa contribuye al desarrollo de la autorregulación emocional en los niños. El estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi-experimental que involucró un grupo experimental y un grupo de control. Se trabajó con una muestra de 24 niños, a quienes se les aplicaron escalas de calificación descriptivas antes y después de la intervención. Los resultados del pretest mostraron un 76% de desempeño bajo

en autorregulación emocional, mientras que, en el posttest, tras la aplicación del programa de Biodanza, el nivel de mejora alcanzó el 96%. Se concluyó que el proyecto Biodanza TUSUSPA favoreció significativamente la autorregulación emocional de los niños, fortaleciendo su capacidad para reconocer, expresar y controlar sus emociones. Este hallazgo se relaciona directamente con la competencia Construye su identidad, ya que promueve el desarrollo del autoconocimiento, la autonomía emocional y la interacción armónica con los demás.

Villantoy (2017) realizó un estudio titulado “La autoestima en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Mis años inolvidables, Breña – Lima, 2016”, con el objetivo de determinar la confianza en sí mismos de los niños de la etapa primaria. Etapa Nivel del problema. Instituciones educacionales. Se sigue un diseño descriptivo sencillo para estudiar lo que ocurre en entornos naturales. Había 98 niños en la muestra. El resultado es que el 22,4% de las personas piensa que la autoestima es baja; el 63,3% de las personas piensa que tiene una autoestima media y el 14,3% de las personas piensa que tiene una autoestima alta. Se concluyó que el conocimiento de los niveles de autoestima de los niños de las instituciones educativas privadas de Bregna en 2016 mostró una tendencia moderada.

Local

Iniciando los antecedentes locales tenemos a Condori (2022), quien realizó una investigación en Tacna con el objetivo de determinar el efecto de la aplicación del modelo didáctico “Yo me amo” en el nivel de logro de la competencia Construye su identidad en el área de Personal Social, en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa N.º 42015 “Zoila Sabel Cáceres”.

El estudio fue de tipo experimental con diseño preexperimental. La población estuvo conformada por 21 estudiantes del cuarto grado “A”. Se utilizó la técnica de observación y una guía validada por juicio de expertos para recoger información sobre el desarrollo de la identidad. Los resultados mostraron que, antes de aplicar el modelo, el 90% de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio, mientras que después de su aplicación, el 95% alcanzó un nivel de logro destacado. Se concluyó que el modelo didáctico “Yo me amo” influye positivamente en el desarrollo de la competencia Construye su identidad.

Siguiendo con los antecedentes Santos (2021) realizó una investigación en Tacna con el objetivo de determinar la efectividad de aplicar la estrategia “4 MAT” para desplegar habilidades de interacción social del I.E.P en niños de 5 años. Escuela Futura, Tacna, 2021. El estudio fue un diseño cuasiexperimental y la metodología fue cuantitativa. La muestra estuvo compuesta por 30 estudiantes de tercer año. Los resultados mostraron que la estrategia “4 MAT” mejoró significativamente el desarrollo de habilidades de interacción social en niños de 5 años con I.E.P. Colegio Tacna Futura. Se concluyó que la estrategia 4 MAT produjo resultados positivos en el avance de las habilidades sociales.

Chambilla y Lupaca (2019) llevaron a cabo una investigación en la ciudad de Puno, Perú, con el propósito de determinar la influencia de la autonomía en la convivencia democrática de los niños y niñas de cuatro años en instituciones de educación inicial. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, con un diseño descriptivo-correlacional y de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 23 estudiantes de educación inicial. Los resultados evidenciaron que el 43,5% de los niños comenzó a establecer una adecuada relación consigo mismo, mientras que el 39,1% mostró avances moderados en su proceso de autonomía personal. Se

concluyó que el desarrollo limitado de la autonomía incide negativamente en la convivencia democrática dentro del aula, ya que los niños que presentan menor independencia emocional y social tienden a mostrar mayores dificultades para interactuar de manera empática y cooperativa con sus pares. Este hallazgo se vincula directamente con la competencia Construye su identidad, al resaltar la importancia de la autonomía y el autoconocimiento como pilares fundamentales para el desarrollo personal y social en la primera infancia.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1 *Variable Dependiente: competencia Construye su identidad.*

2.2.1.1 Área de Personal social.

El MINEDU (2016), al dirigirse del área de Personal Social señala que el desarrollo social y personal corresponde al transcurso que se inicia en la familia y se basa en un intercambio seguro y afectivo que se realiza con un adulto significativo, esto se conoce como vínculo de apego, y además de brindar seguridad y aislamiento, la fortaleza personal es fortificado. Una existencia única y especial que lo adapta a una exploración segura del mundo, que conduce al principio de individuación, no es más que comenzar a separarlo de su madre, aceptando que no son la misma persona.

Este transcurso de apartamiento promueve la transición a la socialización, donde hay más confianza y seguridad, ahí es donde empieza su capacidad de tomar decisiones en su propio interés de jugar y de cuidado.

2.2.1.2 Definición de identidad.

Desde el punto de vista de Páramo (2008) considera que por identidad las características que tiene un individuo y en base a las cuales se le conoce. Ignorando los aspectos biológicos que lo transigen, gran parte de la identidad

personal está formada por interacciones sociales que comienzan en el hogar, en el colegio y con las personas que conocemos a lo largo de nuestra vida. Una identidad edificada de esta manera afecta la forma en que operamos de manera estable en el mundo después de la integración en la infancia, a lo largo del tiempo o a lo largo de la vida de una persona, siempre que los demás nos reconozcan.

Así, las relaciones tanto con el espacio como con el entorno son importantes en la construcción de la identidad, porque edifican la percepción de identidad como resultado de interacciones y fronteras sociales. Para Rodríguez (2018), la identidad es un conjunto de características, actitudes, habilidades y capacidades que designan la identidad de una persona. Se desarrolla en los primeros años de vida. Este proceso comienza cuando los niños se ven a sí mismos como personas diferentes y tratan de definirse como una sola persona. La importancia de la competencia para construir su identidad.

Según Donayre & Soriano (2014), mencionan que la importancia de la competencia es que los niños se construyen a sí mismos una identidad basada en reconocer y evaluar las cualidades personales y descubrir su potencial para hacer ello, las escuelas deben proporcionar condiciones que promuevan una autoestima positiva para desarrollar la confianza básica necesaria para las relaciones saludables. Aceptación y aprecio de los demás. La autonomía personal significa llegar a un acuerdo con la capacidad de uno para desarrollar habilidades emocionales, motoras y cognitivas en las relaciones.

Se promueve construyendo identidad y autonomía personal. El estudiante se va a identificar como niño o niña, asimismo reconoce y valora sus características propias físicas y sexuales, respeta las incompatibilidades; y actúa de manera segura, proactiva y con confianza de sí mismo, muestra independencia

en sus actividades cotidianas como el juego, nutrición, limpieza y el cuidado de la integridad física.

2.2.1.3 Definición de la competencia Construye su identidad.

El MINEDU (2016) señala que dicha competencia se basa en el conocimiento de los estudiantes al obtener información de ellos mismos como sus gustos, preferencias, habilidades y sus características físicas, las mismas personas comienzan con el nacimiento de un niño y se benefician de la intimidad cariñosa que brindan los cuidadores adultos, brindando un vínculo seguro; ya que en este curso es donde se establecen las bases sociales, relaciones afectivas del niño.

La interacción positiva, segura y emocional estimula al niño a formar su propia identidad, a reconocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea, creando así una persona positiva, proactiva, empoderadora y capaz.

Por otro lado, Montedo (2008) menciona que, en este proceso, el niño comienza a reconocer su propio propios sentimientos y los excluye tomando una posición decisiva en presencia y a petición de un adulto según sus necesidades.

Así también García (2000) manifiesta que los niños cuando comienzan a ingresar a una institución educativa, se transforman en un lugar que permite a otros niños comunicarse con el maestro, un espacio que los incentiva a expresar sus gustos, deseos a los demás y situaciones, intereses del niño y en esta convivencia a los niños. Comienzan a diferenciarse de los otros, conocer a los demás, controlar sus emociones y resolver situaciones de problemas.

El progreso de la competencia, beneficia a los estudiantes para que ellos puedan concertar las capacidades: Se valora a sí mismo y autorregula sus emociones.

Se promueve construyendo identidad y autonomía personal. El estudiante se va a identificar como niño o niña, asimismo reconoce y valora sus características propias físicas y sexuales, respeta las incompatibilidades; y actúa de manera segura, proactiva y con confianza de sí mismo, muestra independencia en sus actividades cotidianas como el juego, nutrición, limpieza y el cuidado de la integridad física.

2.2.1.4 Características de la dimensión “Se valora a sí mismo”.

En esta dimensión el niño de 3 años:

- Identifica unas cuantas características físicas.
- Determina sus gustos
- En base a sus características físicas se identifica como niño o niña.
- Muestra satisfacción y entusiasmo al tener un logro
- Muestra iniciativa para dar solución diversas circunstancias.
- Expresa su satisfacción con palabras y gestos de lo que percibe
- Practica una buena higiene.
- Expresa su descontento con las palabras, gestos o actitudes que recibe o percibe.
- Reconoce a los miembros de la familia.
- Decide por iniciativa propia realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses.

2.2.1.5 Características de la dimensión “Autorregula sus emociones”.

En esta dimensión el niño de 3 años:

- Expresa sus sentimientos
- Participa en la creación de reglas.

- Busca la compañía de un adulto en situaciones en las que requiere regular una emoción.
- Soporta tiempos de espera de un adulto.

2.2.1.6 Importancia de los límites de la autorregulación de los niños.

En esta etapa los niños están en una edad donde también tienen una capacidad creciente para empatizar con los demás y las relaciones con los compañeros son más estables. Aunque son capaces de identificar emociones en ellos mismos y en los demás, tienen dificultad para controlar emociones fuertes como el miedo, la ira y la frustración (Bronson, 2000).

El papel de los adultos en el proceso de autorregulación del niño ayuda a identificar sus sentimientos y comprender la relación entre tus emociones y tu comportamiento. Este incluye establecer límites como una forma de cuidar, no supresión o prohibición de las emociones (Jiménez, 2009).

2.2.1.7 Las emociones.

Las emociones en esta etapa del desarrollo del niño asumen un rol fundamental en los procesos de salud de una persona. Además, es un proceso que se activa cuando el organismo detecta algún peligro, amenaza o desequilibrio; por lo tanto, son impulsos para actuar.

Las emociones conducen a una o más acciones. Teniendo esto en cuenta, la palabra emoción proviene del verbo latino moveré, que significa movimiento, y el prefijo “e” hace referencia a movimiento o vibración. A partir de esta definición, podemos decir que las emociones se caracterizan por la excitación o confusión en el organismo, activadas por estímulos específicos almacenados en el cerebro y provocadas por condiciones fisiológicas dentro del cuerpo (Rodríguez, 2000, p. 54).

Así también el modo de reacción se da por separado, entonces cada persona desarrolla su capacidad para desarrollar sus emociones. Se da de acuerdo a su personalidad y sus condiciones de vida en el caso de los niños y niñas la forma de expresar emociones es de acuerdo a su estado de ánimo y están condicionadas por sus condiciones de vida familiar, social y escolar. Las emociones a menudo se desencadenan por la insatisfacción y la satisfacción.

2.2.1.8 Dimensiones de la variable dependiente: competencia Construye su identidad.

La variable dependiente está compuesta por dos dimensiones que son las capacidades de la competencia Construye su identidad, el MINEDU (2016) menciona lo siguiente:

Dimensión 1. Se valora a sí mismo:

En esta dimensión el niño está en un proceso de conocimiento, apreciación y aceptación de sus características, sus cualidades límites y potencial que lo hace sentir bien consigo mismo, lo impulsa a lograr sus metas, acepta que es parte de pequeños y grandes sistemas como lo es la familia, el centro educativo, sociedad, su país y el mundo.

Los adultos son importantes dentro y fuera del aula, en este proceso de autodescubrimiento, acompañamos a nuestros hijos y les dejamos pueden identificar sus características personales, y lo que les gusta o les disgusta hacer, en qué se diferencian de otras personas, qué sean únicos e irrevocables.

Por otro lado, te hace sentir como parte de la familia, sentirse querido, seguro y capaz de pertenecer a otros grupos. Por ejemplo, su salón de clases, su institución educativa, su comunidad, su cultura, su creencia. En este sentido,

podemos decir que la autoestima se construye simultáneamente en diferentes habitaciones y en diferentes lugares para el grupo.

Dimensión 2. Autorregula sus emociones:

En esta dimensión el niño reconoce y toma conciencia de sus propias emociones, En esta conciencia logra expresarlo de manera adecuada, teniendo en cuenta sus diferentes antecedentes y patrones culturales, asumiendo las consecuencias ante sí mismo y ante los demás, para que el niño comience a regular sus emociones.

Es la capacidad percibida del estudiante para conocer y aceptar, si es consciente de sus sentimientos y en esa conciencia considere los sentimientos y trate de expresarlos adecuadamente en origen, los modelos culturales en sí son muy diferentes, trae consecuencias para ti y para los demás. De esta forma para que el niño comience a regular su propio ánimo.

Las dimensiones utilizadas en la presente investigación definen la ruta para la medición de la competencia Construye su identidad en el área de personal social en el nivel inicial, en base al perfil del estudiante que se espera según el Currículo Nacional de la Educación Básica.

2.2.2 Variable dependiente: estrategia didáctica “Soy un arcoíris”.

2.2.2.1 Definición de la estrategia didáctica.

Rosales (2017) cree que las estrategias de enseñanza son herramientas importantes para que los estudiantes desarrollen el pensamiento crítico y creativo a medida que aprenden el contenido y los temas de cada tema del curso. Además, considere momentos en el aula donde se desarrollan habilidades humanas únicas, tales como: pensar y sentir, crear e innovar, descubrir y cambiar.

De manera similar, García y Tobón (2009) mencionaron que las estrategias instruccionales son vistas como estructuras lógicas diseñadas para guiar el aprendizaje y la enseñanza de habilidades en los diferentes niveles educativos. Se basan en un programa que consta de una serie de etapas diseñadas para facilitar el propio aprendizaje de los estudiantes.

2.2.2.2 Importancia de la estrategia didáctica.

El uso eficaz de las estrategias de enseñanza requiere un aprendizaje y una amplia práctica, lo ideal es ir incorporando gradualmente estas herramientas al aprendizaje.

Las estrategias didácticas de la enseñanza situacional se refieren a lo siguiente: método de preguntas, método de juego de roles, método de situación (o de casos), método de indagación, método de gestión, método de enseñanza por descubrimiento, el método de proyectos (Díaz Barriga, 2010).

Según Monereo (1994) da a conocer que las estrategias de aprendizaje como procesos de toma de decisiones conscientes e informados que permiten a los estudiantes elegir y recuperar los conocimientos necesarios para realizar las tareas de manera coordinada el objetivo. Así que esas son las principales características que aparecen en la mayoría, se define de la siguiente manera: Una estrategia de aprendizaje es una actividad inicial con iniciativa del estudiante como estrategia de aprendizaje para la composición de tareas, un conjunto de acciones controladas por los estudiantes, el aprendizaje debe ser pensado y planificado por los propios estudiantes.

2.2.2.3 Definición de la estrategia didáctica “Soy un arcoíris”.

Las estrategias didácticas se entienden como una secuencia de actividades dirigidas desde los conceptos motores básicos y la resolución de tareas que se utilizarán para lograr el objetivo y la aplicación de los contenidos educativos.

Además, son un conjunto de procedimientos o actividades (métodos, técnicas) organizadas deliberadamente por docentes y estudiantes para lograr y determinar metas planificadas y no planificadas del proceso de aprendizaje que se adapten significativamente a las necesidades de los participantes.

2.2.2.4 Características de la estrategia didáctica.

a. Creativo

La creatividad se define como la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, una cualidad humana innata. Asimismo, se desarrolla la creatividad en el aprendizaje, por lo que se aprovechan mejor los diferentes recursos y habilidades en el proceso de aprendizaje, todo lo cual contribuye a un ambiente de confianza y originalidad.

b. Innovador

La innovación es un proceso significativo de cambio basado en aspectos fundamentales: tecnología, pedagogía, pedagogía, proceso y personas. También incluye nuevas funciones o modificaciones a elementos existentes con la intención de mejorar o desarrollar nuevas funciones obvias. Además, las innovaciones en educación requieren cambios importantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, se deben considerar cambios en los materiales, métodos, contenidos o condiciones de enseñanza.

2.2.2.5 Estructura de la estrategia didáctica “Soy un arcoíris”.

a. Dimensión 1: Se valora así mismo

Los estudiantes reconocen algunas de sus características físicas, así como su género, cualidades e intereses por alguna actividad o juego; además, reconoce a los miembros de su familia y se siente como un miembro. Son capaces de tomar decisiones y actuar de manera autónoma en cualquier situación. También toma la iniciativa para realizar alguna actividad o juego que sea de su interés; asimismo, realiza acciones para su cuidado personal como: hábitos de higiene y de alimentación. Para ello se plantean las siguientes actividades:

- “El dado de características”
- “Espejito-espejito”
- “Jugando me identifico”
- “Lulú busca un espejo”
- “Soy niño o niña”
- “Un fami-rompecabeza”
- “Mi casita familiar”
- “Conozco a la familia de Paty”
- “Reconozco los útiles de aseo”
- “El semáforo de los alimentos”
- “Conozco a mugrosaurio”
- “¿Qué le pasó a Paty?”

b. Dimensión 2: Autorregula sus emociones

Los estudiantes usan gestos, movimientos corporales y palabras para identificar y expresar sus emociones. En situaciones en las que se sienta vulnerable, ansioso, enojado, triste o feliz, busque y acepte la compañía de un adulto. Para ello se plantean las siguientes actividades:

- “Mi semáforo emocional”

- “Mandil emocional”
- “Doctor emocional”
- “Adivina la emoción”
- “Mi volcán emocional”
- “Termómetro emocional”
- “Yo puedo solito”
- “Yo puedo hacerlo”
- “Lulú está en peligro”
- “Un dado peligroso”

2.2.2.6 Dimensiones de la estrategia didáctica.

Las dimensiones de la variable independiente estrategia didáctica “Soy un arcoíris” son las siguientes:

- **Interactivo**

Según Anijovich & Mora (2009) las estrategias de enseñanza interactivas se pueden definir como un conjunto de decisiones utilizado por el docente para dirigir la educación y así ayudar al aprendizaje de sus estudiantes. Así, las estrategias que los profesores incorporan a su labor docente favorecen el intercambio de experiencias de aprendizaje entre los estudiantes con el docente y entre los estudiantes en relación con el grupo.

- **Diversificado**

Según la bibliografía utilizada, abarca los inicios de la enseñanza diversificada, se observó que al contrario de lo que pueda pensarse se creía hace más de un año atrás esta modalidad ya se practicaba. En este caso, el profesor

acepta y enseña a sus estudiantes, programando y planificando actividades grupales del curso basadas en sus propios logros (Tomlinson, 1999).

- Creativo

Monreal (2000) sostiene que el concepto de creatividad “hace referencia a personas (creadores, creativos) y productos (ideas u obras creativas) o procesos creativos o entornos y contextos (educación creativa, familias creativas) y que son muchos los componentes que lo integran” (p.46).

- Evaluador

Se considera "evaluador" porque identifica e informa las fortalezas y debilidades del tema evaluado dentro de un tiempo determinado. El valor que se le asigna se utiliza de diversas maneras: mejora de procesos, adjudicación, aplicación de refuerzo de educación especial, cumplimiento de contratos. Estos son algunos de los muchos usos de la evaluación (Scriven, 1966).

En este marco, se reconocen diferentes tipos de estrategias didácticas, incluyendo la educación tradicional, las tendencias transformadoras y los proyectos de desarrollo alternativo.

Figura 1

Flujograma de la estrategia didáctica



2.3. Definición de términos

a) Competencia:

Es la aptitud que tiene cierto individuo para acoplar un conjunto de capacidades con el objetivo de alcanzar un propósito en una situación, se actúa y se desempeña de forma pertinente y con sentido ético.

b) Capacidad:

Se define como un grupo de habilidades generales donde el individuo tendrá para afrontar una situación determinada.

c) Desempeño:

Tiene la función de desempeñar: cumplir una obligación, realizar una actividad, dedicarse a una tarea.

d) Didáctica:

Disciplina pedagógica que tiene como finalidad fundamental enseñar o instruir.

e) Estrategia:

Procedimiento pedagógico que apoya a lograr el aprendizaje en los estudiantes, en sí, se enfoca a la orientación del aprendizaje.

f) Emociones:

Es un cambio de humor, pero de poca duración, que puede ser placentero o doloroso, y se presenta con algún tipo de shock somático.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

Este estudio adopta el tipo de investigación experimental según la clasificación de Hernández & Mendoza (2018). Utilizar métodos experimentales para estudiar las relaciones de causa y efecto para controlar los fenómenos. Se basa en la manipulación y el control activo del sistema. Es adecuado para áreas temáticas que son fáciles de operar y medir.

3.2. Diseño de investigación

Se aplicó el diseño cuasi experimental. Rog et al. (1993) precisa que:

Los diseños cuasiexperimentales tienen el mismo propósito que la investigación experimental. Es decir, demostrar que existe una relación causal entre dos o más variables. Cuando la asignación aleatoria no es posible, un cuasiexperimento (un análogo de un experimento) puede evaluar la eficacia de un tratamiento o procedimiento, dependiendo de si proporciona una base adecuada para la comparación. (p. 58).

GE	O ₁	X	O ₂
GC	O ₃	-	O ₄

Donde:

GE	=	Grupo experimental
GC	=	Grupo control
O1 – O3	=	Pre test o prueba de entrada
O2 – O4	=	Post test o prueba de salida
X	=	Variable experimental
-	=	Ausencia de experimento

3.3. Población y muestra

3.3.1 Población.

Según Hernández & Mendoza (2018), el término “población” se refiere al conjunto de hechos consistentes con ciertos detalles que deben expresarse en términos concretos debido a la singularidad de su contenido, lugar, tiempo y accesibilidad al lugar. De igual forma, Charaja (2019) afirma que en grupos pequeños es mejor trabajar con todo el grupo y considerar el muestreo para no perder representatividad.

La población de la presente investigación está constituida en su totalidad por 46 estudiantes de 3 años de dos aulas (“A” y “B”) de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto”.

Tabla 1

Población

Ciclo	Años	Sección	Nº De Estudiantes		TOTAL
			H	M	
II	3 años	A	11	12	23
II	3 años	B	14	9	23
Total			25	21	46

Nota: Ficha de matrícula.

3.3.2 *Muestra.*

De acuerdo a lo señalado por Hernández & Mendoza (2018) mencionaron: “Una muestra es un subconjunto de la población sobre la que se recopilan datos y debe ser predeterminada y restringida según sea necesario, y también debe ser representativa de la población.” (p. 173).

La muestra de estudio de la presente investigación está constituida por la totalidad de la población 38 niños de la sección “A” y “B” de la I.E.I. Emma Gamero Nieto. En la presente investigación se excluyó de la muestra de estudio a los estudiantes que presentaron inasistencias reiteradas que impidieron su participación continua en las sesiones programadas, así como aquellos que realizaron cambios de institución durante el desarrollo del estudio o que se vieron afectados por situaciones externas que dificultaron la continuidad y el adecuado seguimiento del proceso experimental.

Tabla 2

Muestra de la investigación

Ciclo	Años	Sección	Nº De Estudiantes		TOTAL
			H	M	
II	3 años	A	10	9	19
II	3 años	B	11	8	19
Total					38

Nota: Nómina de los estudiantes matriculados en el año 2023

3.4. **Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

En el de la variable dependiente competencia Construye su identidad se utilizó la técnica de la observación como principal técnica de recolección de datos.

Según Carrasco (2015), la técnica de la observación experimental implica repetir eventos naturales observados, pero en un ambiente controlado para que sus efectos puedan ser medidos, observados y reproducidos para que sus causas y efectos puedan ser entendidos.

Se utilizará como instrumento una lista de cotejo en donde se evaluará la competencia Construye su identidad en sus dos dimensiones: se valora así mismo y autorregula sus emociones. En los estudiantes de 3 años antes y después de la aplicación de la estrategia “Soy un Arcoíris”.

Según Duran (2018) la lista de cotejo corresponde a una serie de afirmaciones que indican con suficiente precisión una actividad, proceso, producto de aprendizaje o comportamiento positivo. Cada declaración tiene dos opciones que el observador usa para registrar si una determinada propiedad o comportamiento está presente.

En cuanto a la escala de medición, se tomará en cuenta los siguientes criterios.

Ficha técnica del instrumento de recolección de datos

ELEMENTOS	DESCRIPCIÓN
1. Título	Lista de cotejo.
2. Autor	Checalla Gonzales Darihela Stephanny Condori Chambilla Astrid Nahely Alexia
3. Lugar de procedencia	Tacna
4. Aspecto que evalúa	Dimensiones - Se valora a sí mismo - Autorregula sus emociones
5. Formas de evaluación	Grupal e individual
6. Tiempo de aplicación	15 minutos
7. Número de ítems	10 ítems
8. Escala de valoración	Sí (2) No (1)
9. Escala de Interpretación	Logro destacado (18-20) Logro (15-17) En proceso (11-14) En Inicio (0-10)
10. Validación	El instrumento ha sido validado por (3) jueces expertos

3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para procesar, presentar y analizar la información relevante, se aplicó evaluaciones previas y posteriores para recopilar datos relacionados con la competencia Construye su identidad, determina las características de las variables estudiadas antes y después del experimento; traza la media aritmética y la desviación estándar de las puntuaciones de los estudiantes antes y después de la prueba y hacer una comparación.

En el procesamiento de los datos se utilizó las técnicas estadísticas, tanto la descriptiva como inferencial.

a. Estadística descriptiva

Según Mendenhall et al. (2013) la estadística descriptiva es la rama que formula un conjunto de procedimientos numéricos y gráficos que permiten resumir la información en cuadros o tablas de un grupo de datos sin realizar inferencias ni generalizaciones sobre la población de origen. Se empleó esta estadística para la descripción y análisis de un conjunto de datos recopilados del grupo experimental.

Se empleó esta estadística para la descripción y análisis de un conjunto de datos recopilados del grupo experimental.

- Media aritmética: Da a conocer el puntaje promedio obtenido del pre y post test.
- Varianza: Ayuda a comparar la variable de las calificaciones con respecto a la media y tener mayor exactitud y precisión en los resultados y reducir el índice de error.
- Desviación Estándar: Permite expresar la variabilidad de las calificaciones.

b. Estadística Inferencial

Según Spiegel (2001) la estadística inferencial se basa en la formulación de conclusiones y la toma de decisiones sobre las características de una población, a partir de información parcial o incompleta obtenida de una muestra. La estadística inferencial refuerza los resultados obtenidos en la estadística descriptiva en el grupo experimental para que se puedan aprobar. Debido a que la

muestra es 19 (menos de 30) que constituye al grupo experimental, se utilizó la prueba “t” para probar estadísticamente las hipótesis.

A través de la estadística inferencial se validó los resultados obtenidos en la estadística descriptiva en el grupo experimental. Debido a que la muestra es de 19 (menor de 30) que constituyen el grupo experimental, se utilizó la prueba “t” para probar estadísticamente las hipótesis.

Prueba estadística de diferencia de medias

Después de la aplicación del estímulo en el grupo experimental.

$$t = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2) - (u_1 - u_2)}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Donde:

$$u_1 - u_2 = 0$$

$\bar{x}_1, \bar{x}_2$: *Medias Aritméticas*

S_1^2, S_2^2 : *Varianzas*

3.6. Validación

3.6.1 Validez del instrumento.

Los instrumentos diseñados fueron sometidos a un estudio técnico para la precisión de su validez. Según Carrasco (2009) la validez es una característica esencial de los instrumentos de investigación, pues garantiza que estos midan con precisión, objetividad y autenticidad de las variables o constructos que se pretende evaluar en un estudio; es decir que un instrumento es válido cuando permite extraer datos que se necesitan dar a conocer y medir aquello que realmente se pretende medir.

Por otro lado, Escobar y Cuervo (2008) indica que el juicio de expertos es una técnica de validación de contenido útil que busca evaluar la claridad,

coherencia, relevancia y suficiencia de los ítems de un instrumento mediante la revisión de tres a ocho personas profesionales expertas y con experiencia en el área.

Consecuentemente, el instrumento de recolección de datos ha sido sometida a la técnica del juicio de expertos conformado por tres expertos para asegurar su validez.

Tabla 3

Resultados de la validez de expertos

Nombres y apellidos de los expertos	Perfil profesional	Valoración	Porcentaje
Salomé Canaviri Aguilar	Profesora de Educación Inicial	Aprobado	100
Jesica Maribel Berrios de Sucso	Profesora de Educación Inicial	Aprobado	100
Pamela Rosita Perez Mamani	Profesora de Educación Inicial	Aprobado	100
TOTAL			100%

Nota: Resultados de la validación de expertos

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción del trabajo de campo

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo en la institución educativa inicial “Emma Gamero Nieto” que se encuentra ubicada en la Calle Los Granados S/N Mz. 3 lote 3 etapa I, en el distrito de Gregorio Albarracín Lanchipa de la provincia de Tacna.

La institución educativa inicial en el II ciclo cuenta con las siguientes secciones: En tres años se cuentan con dos secciones “Exploradores” y “Triunfadores”, “Innovadores” y “Lideres” que conforma el salón de cuatro años y por último “Creativos” y “Talentosos” que son las aulas de cinco años, siendo así una población de 205 estudiantes.

La aplicación de la estrategia “Soy un Arcoíris” se realizó con los estudiantes de tres años de las secciones "Exploradores" y “Triunfadores” durante los meses septiembre, octubre y noviembre del año 2023. En este periodo de tiempo, se realizó la aplicación de diversas estrategias con la finalidad de lograr el desarrollo de la competencia Construye su identidad del área de personal social.

a. Planificación

El trabajo El trabajo de investigación se llevó a cabo a partir del IX semestre del mes de abril del año 2023, donde se realizó la elaboración del proyecto de investigación en el módulo de práctica e investigación. Abordando el árbol de problemas donde identificamos las causas, consecuencias y las posibles soluciones al problema encontrado, seleccionamos el trabajo a llevar cabo en la competencia Construye su identidad, a través de la aplicación de la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” de esta forma se determinaron la variable independiente y dependiente. Una vez elaborado el proyecto de investigación, se hizo entrega a la jefatura del área de investigación, dirigida por el Mgr. José Luis Alcalá Blanco, jefe del departamento de Investigación e innovación Educativa, quien posteriormente reviso y aprobó el plan de proyecto de investigación.

b. Ejecución

Se comenzó con la validación del instrumento de recolección de datos mediante 3 jueces expertos.

La experiencia se inició en el mes de septiembre con dos secciones “Exploradores” y “Triunfadores” 46 estudiantes de la edad de tres años de Educación Inicial, siendo la primera acción la prueba de entrada (pretest) con el fin de determinar el nivel de desarrollo de la competencia Construye su identidad, en el que se encuentran los estudiantes”.

La aplicación de la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” se ejecutó los días jueves y viernes de cada semana, en el momento del taller, el cual era de 11:30am a 12:15 pm, el cual se realizó con éxito, puesto que había un ambiente adecuado para el desarrollo.

Los recursos y materiales fueron innovadores y didácticos, con el objetivo de despertar el interés y la curiosidad de los estudiantes por el área de personal social. La estructura de la estrategia didáctica consta de la siguiente manera.

c. Evaluación

Se evaluó la competencia antes y después de la aplicación de la experiencia a través de la lista de cotejo según el cronograma descrito.

Cronograma de ejecución de actividades de la estrategia “Soy un arcoíris”

Nº	ESTRATEGIAS	FECHA
1	Pre test del grupo control	31/08/2023
2	Pre test del grupo experimental	01/09/2023
3	“Un fami-rompecabeza”	07/09/2023
4	“¿Soy niño o niña?”	08/09/2023
5	“Mi casita familiar”	14/09/2023
6	“Reconozco los útiles de aseo”	15/09/2023
7	“El semáforo de los alimentos”	21/09/2023
8	“Adivina la emoción”	22/09/2023
9	“Mi volcán emocional”	28/09/2023
10	“Mi semáforo emocional”	29/09/2023
11	“Conozco a Mugrosaurio”	05/10/2023
12	“Mandil emocional”	06/10/2023
13	“Termómetro emocional”	12/10/2023
14	“¿Qué le pasó a Paty?”	13/10/2023
15	“El dado de características”	19/10/2023
16	“Conozco a la familia de Paty”	20/10/2023
17	“Espejito - espejito”	26/10/2023
18	“Jugando me identifico”	27/10/2023
19	“Lulú busca un espejo”	02/11/2023
20	“¡Lulú está en peligro!”	03/11/2023
21	“Un dado peligroso”	03/11/2023
22	“Doctor emocional”	09/11/2023
23	“Yo puedo solito”	10/11/2023
25	Pos test del grupo control	16/11/2023
26	Pos test del grupo experimental	17/11/2023

Nota: Elaboración propia

4.2. Análisis descriptivo e inferencial de los resultados

4.2.1 Análisis descriptivo de la evaluación de entrada del grupo control.

4.2.1.1 Análisis descriptivo por variable (total) – grupo control.

Tabla 4

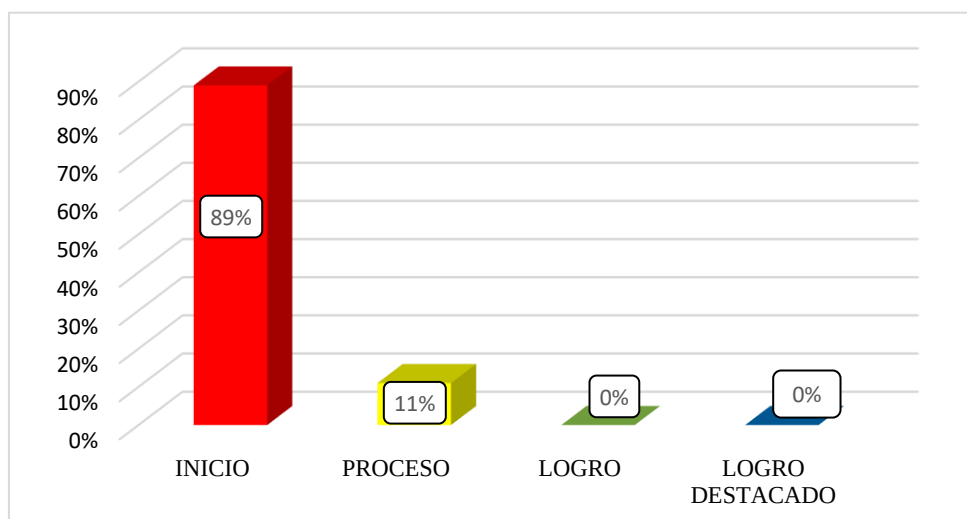
Resultados de la evaluación de entrada del grupo control

Niveles de logro	Puntajes	<i>f</i>	%
Inicio (C)	0- 10	17	89%
Proceso (B)	11-14	2	11%
Logro (A)	15-17	0	0%
Logro destacado (AD)	18-20	0	0%
Total		19	100%

Nota: La tabla muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia en la evaluación de entrada de los estudiantes del grupo control

Figura 2

Resultados de la evaluación de entrada del grupo control



Nota: La figura muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia en la evaluación de entrada de los estudiantes del grupo control.

Interpretación

En la tabla 4 se presentan los resultados de la evaluación de entrada del grupo control respecto a la competencia Construye su identidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto” – Tacna, 2023.

Se aprecia que, del total de estudiantes evaluados, el 89% se encuentra en el nivel de inicio con calificaciones menores a 10 puntos, el 11% se encuentran en el nivel de proceso, con un rango de calificación de 11 - 14 puntos, por otro lado, ningún estudiante se sitúa en el nivel de logro el cual consta de 15 - 17 puntos del mismo modo ningún estudiante se sitúa en el nivel de logro destacado con rango de calificación de 18 – 20.

Se concluye que los estudiantes de 3 años de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto” muestra un nivel de inicio en la evaluación de entrada al grupo control, el cual permite evidenciar que la competencia Construye su identidad se encuentra poco desarrollada, ya que los estudiantes tienen dificultades en la autorregulación de sus emociones y reconocimiento de ellos mismos.

4.2.1.2 Análisis descriptivo por dimensiones – grupo control.

Tabla 5

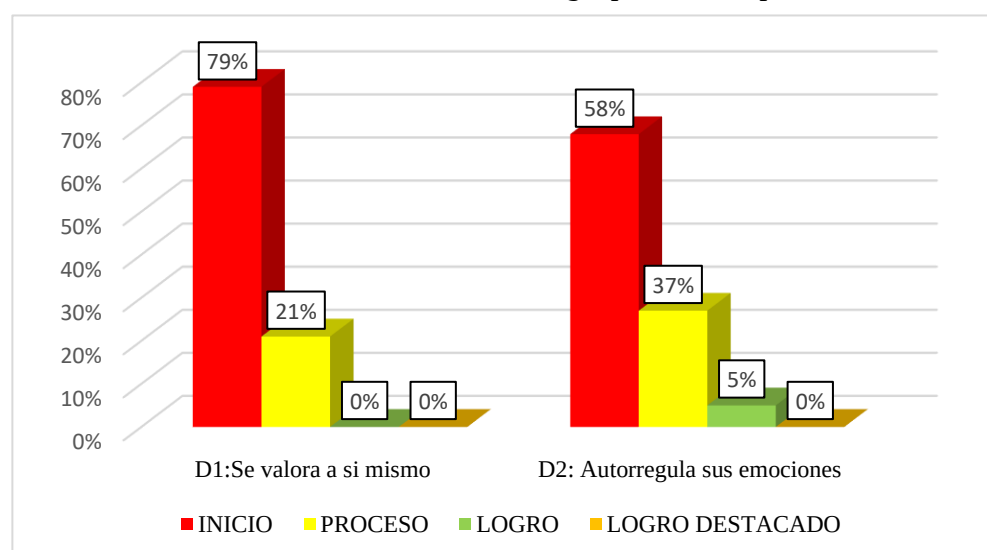
Resultados de la evaluación de entrada del grupo control, por dimensiones

Niveles	D1		D2	
	f	%	f	%
Inicio (C)	15	79%	13	58%
Proceso (B)	4	21%	5	37%
Logro (A)	0	0%	1	5%
Logro destacado (AD)	0	0%	0	0%
Total	19	100%	19	100%

Nota: La tabla muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia en la evaluación de entrada de los estudiantes del grupo control, por dimensiones.

Figura 3

Resultados de la evaluación de entrada del grupo control, por dimensiones



Nota: La figura muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia en la evaluación de entrada de los estudiantes del grupo control, por dimensiones.

Interpretación

En la tabla 5 se presentan los resultados de la evaluación de entrada del grupo control por dimensiones respecto a la competencia Construye su identidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto” – Tacna, 2023.

Se aprecia que, del total de estudiantes evaluados de la primera dimensión, el 79% se encuentra en el nivel de inicio con calificaciones menores a 10 puntos, el 21% se encuentran en el nivel de proceso, con un rango de calificación de 11 - 14 puntos, por otro lado, ningún estudiante se sitúa en el nivel de logro el cual consta de 15 - 17 puntos, del mismo modo, en el nivel de logro destacado con un rango de 18 – 20 puntos.

Asimismo, los resultados en la segunda dimensión, el 58% se encuentra en el nivel de inicio con calificaciones menores a 10 puntos, el 37% se encuentran en el nivel de proceso, con un rango de calificación de 11 - 14 puntos, por otro lado, el 5% se sitúa en el nivel de logro el cual consta de 15 - 17 puntos, en el nivel de logro destacado con rango de calificación de 18 – 20 puntos no se encuentra ningún estudiante.

Se concluye que los estudiantes de 3 años de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto” se muestra un nivel de inicio en ambas dimensiones con un porcentaje alto de 79% en la primera dimensión y 58% en la segunda dimensión en la evaluación de entrada al grupo control, el cual permite evidenciar que la competencia Construye su identidad se encuentra poco desarrollada.

4.2.1.3 Análisis descriptivo por ítems – grupo control.

Tabla 6

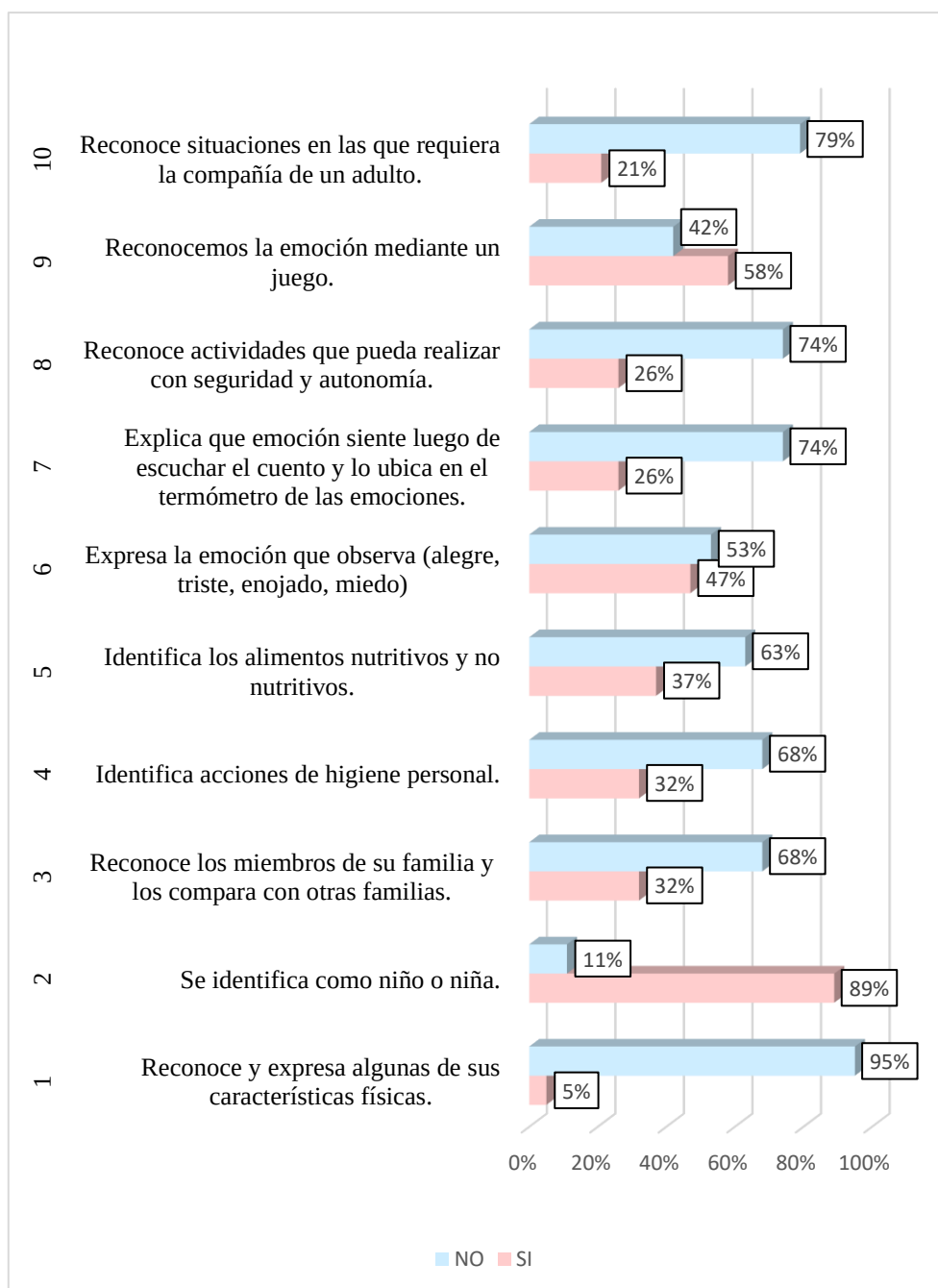
Resultado de la evaluación de entrada del grupo control, por ítems.

N°	Ítems	SI		NO	
		f	%	f	%
Dimensión 01: Comprende su cuerpo.					
1	Reconoce y expresa algunas de sus características físicas.	1	5%	18	95%
2	Se identifica como niño o niña.	17	89%	2	11%
3	Reconoce los miembros de su familia y los compara con otras familias.	6	32%	13	68%
4	Identifica acciones de higiene personal.	6	32%	13	68%
5	Identifica los alimentos nutritivos y no nutritivos.	7	37%	12	63%
Dimensión 02: Se expresa corporalmente					
6	Expresa la emoción que observa (alegre, triste, enojado, miedo)	9	47%	10	53%
7	Explica que emoción siente luego de escuchar el cuento y lo ubica en el termómetro de las emociones.	5	26%	14	74%
8	Reconoce actividades que puede realizar con seguridad y autonomía.	5	26%	14	74%
9	Reconocemos la emoción mediante el juego	11	58%	8	42%
10	Reconoce situaciones en las que requiera la compañía de un adulto.	4	21%	15	79%

Nota: La tabla muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia en la evaluación de entrada de los estudiantes del grupo control, por ítems.

Figura 4

Resultados de la evaluación de entrada del grupo control, por ítems.



Nota: La figura muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia en la evaluación de entrada de los estudiantes del grupo control, por ítems.

4.2.1.4 Medidas estadísticas descriptivas – grupo control.

Tabla 7

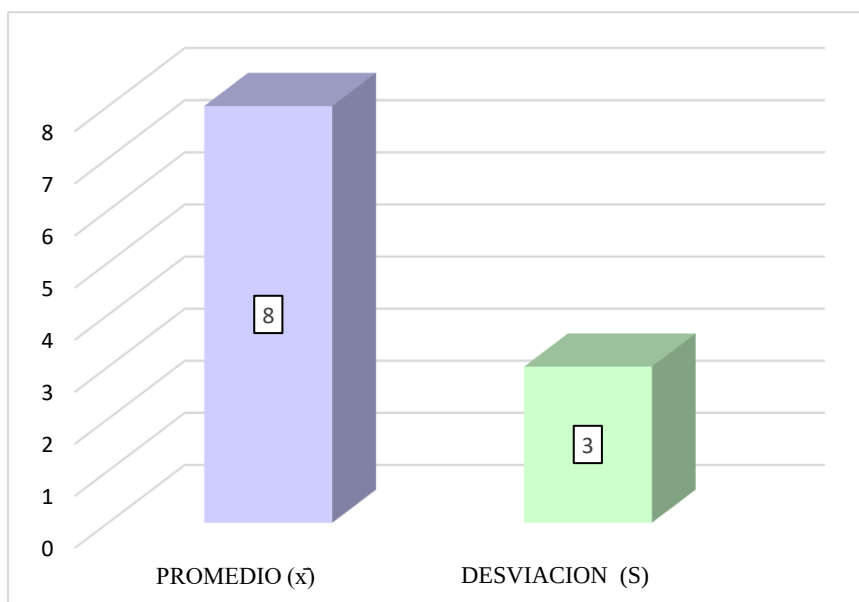
Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de entrada del grupo control

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	$\bar{x}$	8
Desviación estándar	S	3
Muestra	N	19

Nota: la tabla muestra las medidas descriptivas obtenidas por el grupo control en la evaluación de entrada.

Figura 5

Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro



Nota: La figura muestra las medidas descriptivas obtenidas por el grupo control en la evaluación de entrada.

Interpretación

En la tabla 7 se presenta el promedio y desviación estándar de los resultados de la evaluación de entrada respecto a la competencia Construye su identidad en el grupo control, conformado por los estudiantes de la sección “Exploradores” de 3 años de la I.E.I. Emma Gamero Nieto – Tacna, 2023.

Se observa que el promedio de las calificaciones obtenidas en la lista de cotejo fue 8 en el grupo control que corresponde a un nivel de inicio en la escala de logro de aprendizajes. Asimismo, la desviación estándar generada en el grupo control es de 3, lo cual permite observar que el grado de dispersión alrededor de las medias del grupo es relativamente alta, se ubica principalmente en el nivel de inicio que se rige entre 0 – 10 puntos por lo que es relativamente heterogéneo.

Se concluye que la competencia Construye su identidad en el grupo control es deficiente y podría representar una dificultad para el desarrollo de otras áreas.

4.2.2 *Análisis inferencial de la evaluación de entrada del grupo control.*

A. Prueba estadística

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis Nula

Ho: La competencia Construye su identidad en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna no se encuentra en un nivel de inicio en el grupo control antes de aplicar la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” en estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.

Hipótesis alterna

Ha: La competencia Construye su identidad en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna se encuentra en un nivel de inicio en el grupo control antes de aplicar la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” en estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.

b. Nivel de significancia

Se asume el nivel de significancia del 5% alfa $\alpha = 0,05$

c. Tipo de prueba

Considerando la dirección de la hipótesis alterna, el tipo de contraste es a la cola izquierda.

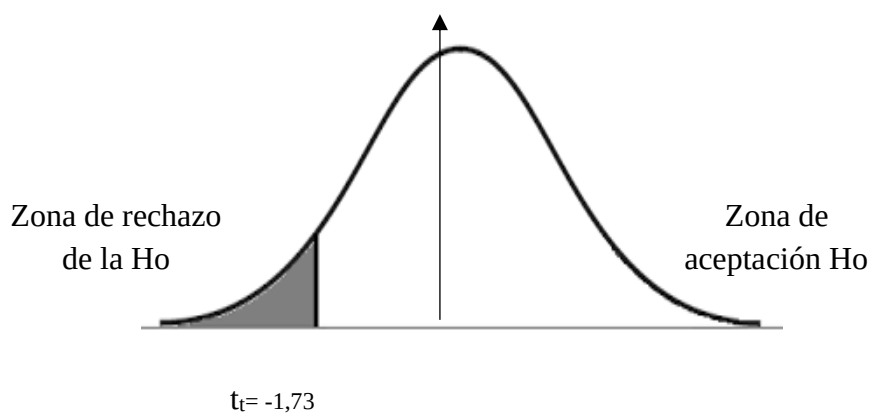
d. Distribución de la prueba

Según el tamaño de la muestra y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para la muestra.

$$t = \frac{(\bar{x} - \mu)}{S} * \sqrt{n}$$

e. Diseño de la prueba

Grados de libertad: $GL = n - 1 = 19 - 1 = 18$



f. Cálculo estadístico de la prueba

Indicadores	Valor
Promedio	$\bar{x} = 8$
Desviación estándar	$S = 3$
Muestra	$N = 19$

$$t_c = \frac{(8 - 10)}{3} * \sqrt{19}$$

$$t_c = -1 * \sqrt{19}$$

$$t_c = -2,90$$

Regla de decisión:

Si $t_c \leq t_t$: Se rechaza la Ho

Si $t_c > t_t$: Se acepta la Ho

g. Decisión y conclusión

Como el valor de “ t_c ” calculado (-2,90) es menor al valor crítico de t_t (-1,73), se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y, en consecuencia, se acepta la hipótesis alterna (H_a).

Se concluye con un nivel de confianza del 95%, que el desarrollo de la competencia Construye su identidad en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna se encuentra en un nivel de inicio en el grupo control antes de aplicar la estrategia didáctica “Soy un arcoíris”.

4.2.3 *Análisis descriptivo de la evaluación de entrada del grupo experimental.*

4.2.3.1 Análisis descriptivo por variable (total) – grupo experimental.

Tabla 8

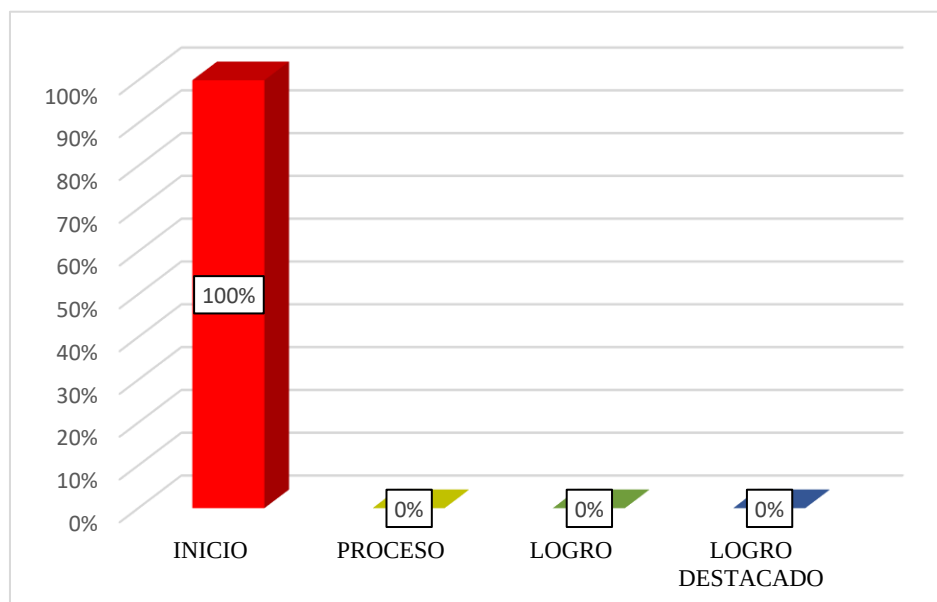
Resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental

Niveles de logro	Puntajes	<i>f</i>	%
Inicio (C)	0-10	19	100%
Proceso(B)	11-14	0	0%
Logro (A)	15-17	0	0%
Logro destacado (AD)	18-20	17	0%
Total		19	100%

Nota: La tabla muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia de los estudiantes del grupo experimental.

Figura 6

Resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental



Nota: La figura muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia de los estudiantes del grupo experimental.

Interpretación

En la tabla 8 se presentan los resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental respecto a la competencia Construye su identidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto” – Tacna, 2023.

Se aprecia que, del total de estudiantes evaluados, el 100% se encuentra en el nivel de inicio con calificaciones menores a 10 puntos, el 0% se encuentran en el nivel de proceso, con un rango de calificación de 11 - 14 puntos, por otro lado, ningún estudiante se sitúa en el nivel de logro el cual consta de 15 - 17 puntos, del mismo modo en el nivel de logro destacado con rango de calificación de 18 – 20.

Se concluye que los estudiantes de 3 años del grupo experimental de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto” muestra un nivel de inicio en la evaluación de entrada, el cual permite evidenciar que la competencia Construye su identidad se encuentra poco desarrollada, ya que los estudiantes tienen dificultades en la autorregulación de sus emociones y reconocimiento de ellos mismos.

4.2.3.2 Análisis descriptivo por dimensiones – grupo experimental.

Tabla 9

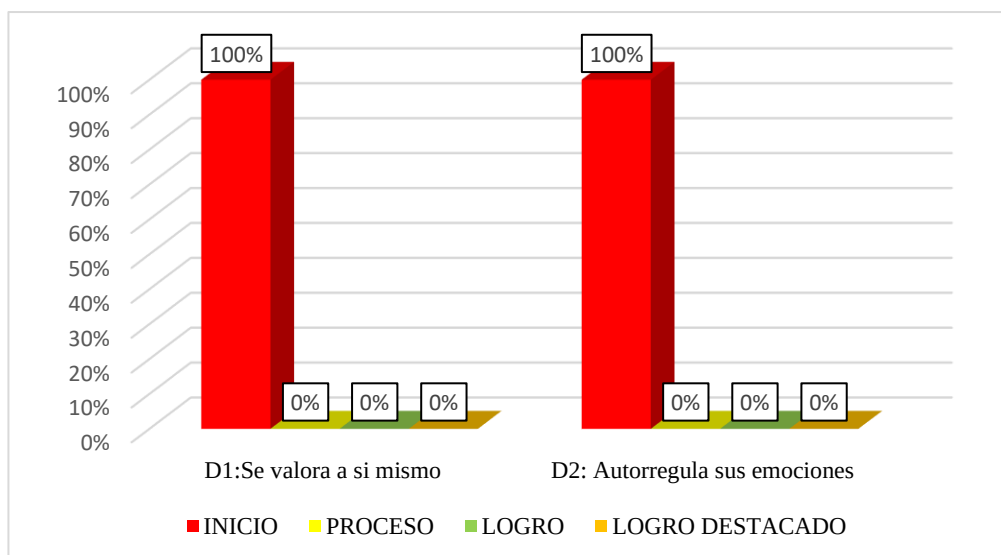
Resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental, por dimensiones

Niveles	D1		D2	
	f	%	f	%
Inicio (C)	19	100%	19	100%
Proceso (B)	0	0%	0	0%
Logro (A)	0	0%	0	0%
Logro destacado (AD)	0	0%	0	0%
Total	19	100%	19	100%

Nota: La tabla muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia de los estudiantes del grupo experimental, por dimensiones

Figura 7

Resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental, por dimensiones



Nota: La figura muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia de los estudiantes del grupo experimental, por dimensiones.

Interpretación

En la tabla 9 se presentan los resultados de la evaluación de entrada del grupo experimental por dimensiones respecto a la competencia Construye su identidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto” – Tacna, 2023.

Se aprecia que, del total de estudiantes evaluados de la primera dimensión, el 100% se encuentra en el nivel de inicio con calificaciones menores a 10 puntos, ningún estudiante se encuentra en el nivel de proceso, con un rango de calificación de 11 - 14 puntos, por otro lado, ningún estudiante se sitúa en el nivel de logro el cual consta de 15 - 17 puntos, del mismo modo, en el nivel de logro destacado con un rango de 18 – 20 puntos.

Asimismo, los resultados en la segunda dimensión, el 100% se encuentra en el nivel de inicio con calificaciones menores a 10 puntos, ningún estudiante se encuentra en el nivel de proceso, con un rango de calificación de 11 - 14 puntos, del mismo modo, ningún estudiante se sitúa en el nivel de logro el cual consta de 15 - 17 puntos, en el nivel de logro destacado con rango de calificación de 18 – 20 no se encuentra ningún estudiante.

Se concluye que los estudiantes de 3 años de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto” se muestra un nivel de inicio en ambas dimensiones con un porcentaje del 100% en la primera dimensión y segunda dimensión en la evaluación de entrada al grupo experimental, el cual permite evidenciar que la competencia Construye su identidad se encuentra poco desarrollada.

4.2.3.3 Análisis descriptivo por ítems – grupo experimental.

Tabla 10

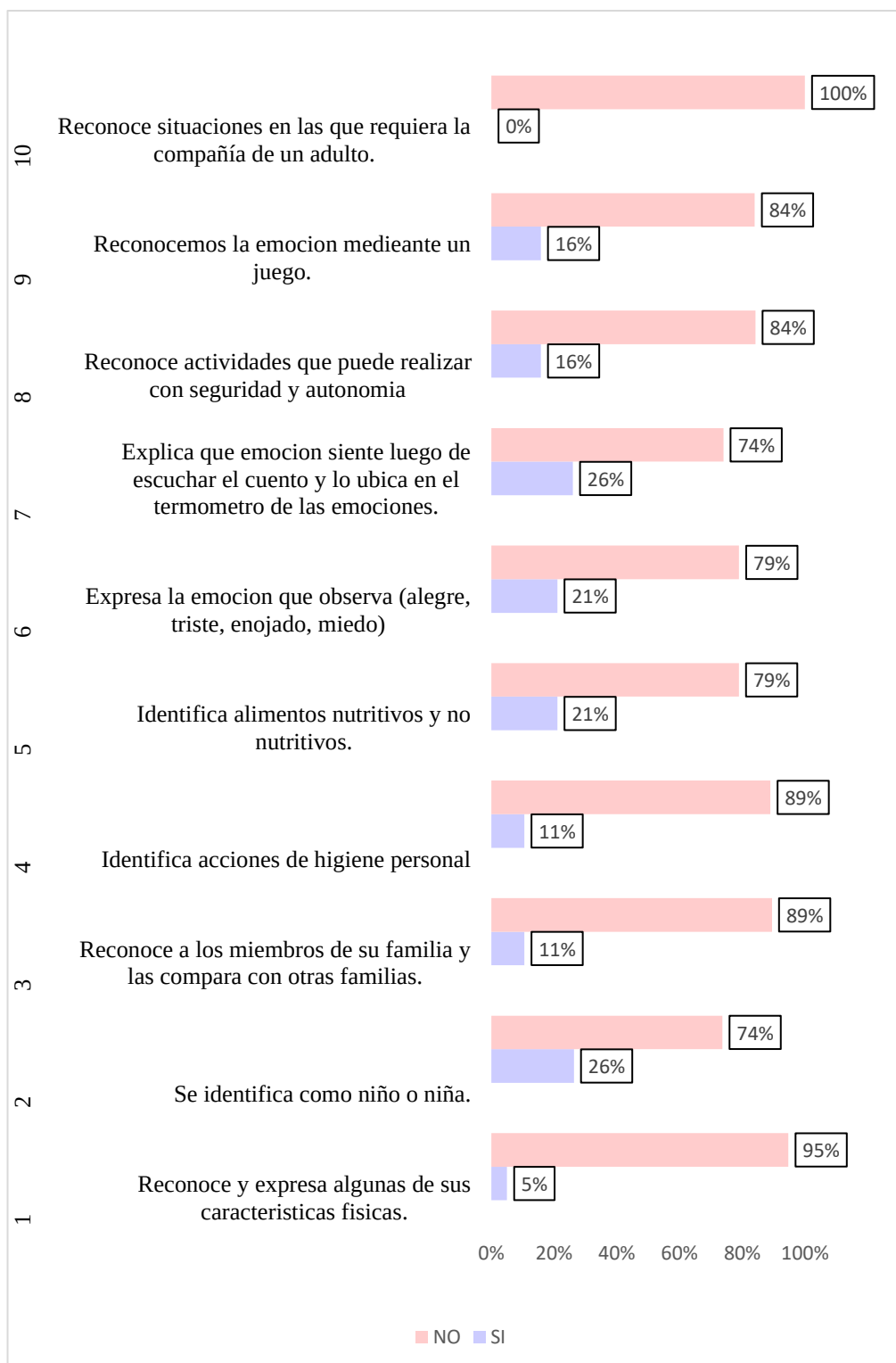
Resultado de la evaluación de entrada del grupo experimental, por ítems.

N°	Ítems	SI		NO	
		f	%	f	%
Dimensión 01: Se valora a sí mismo.					
1	Reconoce y expresa algunas de sus características físicas.	1	5%	18	95%
2	Se identifica como niño o niña.	5	26%	14	74%
3	Reconoce a los miembros de su familia y las compara con otras familias.	2	11%	17	89%
4	Identifica acciones de higiene personal.	2	11%	17	89%
5	Identifica alimentos nutritivos y no nutritivos.	4	21%	15	79%
Dimensión 02: Autorregula sus emociones					
6	Expresa la emoción que observa (alegre, triste, enojado, miedo).	4	21%	15	79%
7	Explica que emoción siente luego de escuchar el cuento y lo ubica en el termómetro de las emociones.	5	26%	14	74%
8	Reconoce actividades que puede realizar con seguridad y autonomía.	3	16%	16	84%
9	Reconoce la emoción mediante un juego.	3	16%	16	84%
10	Reconoce situaciones en las que requiera la compañía de un adulto.	0	0%	19	100%

Nota: La tabla muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia de los estudiantes del grupo experimental, por ítems.

Figura 8

Resultado de la evaluación de entrada del grupo experimental, por ítems.



Nota: La figura muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia de los estudiantes del grupo experimental, por ítems.

4.2.3.4 Medidas estadísticas descriptivas – grupo experimental.

Tabla 11

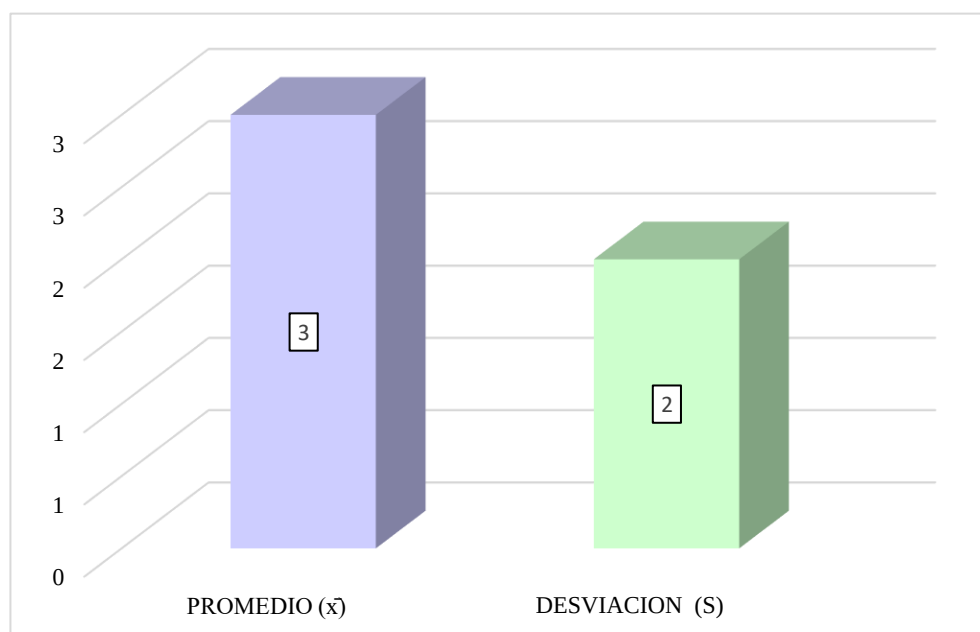
Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de entrada en el grupo experimental.

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	$\bar{x}$	3
Desviación estándar	S	2
Muestra	N	19

Nota: Pre test aplicada a los estudiantes del grupo experimental.

Figura 9

Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de entrada en el grupo experimental



Nota: La figura muestra las medidas descriptivas obtenidas por el grupo experimental en la evaluación de entrada.

Interpretación

En la tabla 11 se presenta el promedio y desviación estándar de los resultados de la evaluación de entrada respecto a la competencia Construye su identidad en el grupo experimental, conformado por los estudiantes de la sección “Triunfadores” de 3 años de la I.E.I. Emma Gamero Nieto – Tacna, 2023.

Se observa que el promedio de las calificaciones obtenidas en la lista de cotejo fue 3 en el grupo experimental que corresponde a un nivel de inicio en la escala de logro de aprendizajes.

Asimismo, la desviación estándar generada en el grupo experimental es de 2, lo cual permite observar que el grado de dispersión alrededor de las medias del grupo es relativamente alta, se ubica principalmente en el nivel de inicio que se rige entre 0 – 10 puntos por lo que es relativamente heterogéneo, propicio para realizar la aplicación de la estrategia “Soy un arcoíris”.

Se concluye que la competencia Construye su identidad en el grupo experimental es deficiente y podría representar una dificultad para el desarrollo de otras áreas.

4.2.4 *Análisis inferencial de la evaluación de entrada del grupo experimental.*

A. Prueba estadística

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula

Ho: La competencia Construye su identidad no se encuentra en un nivel de inicio en el grupo experimental antes de aplicar la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” en estudiantes de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.

Hipótesis alterna

Ha: La competencia Construye su identidad se encuentra en un nivel de inicio en el grupo experimental antes de aplicar la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” en estudiantes de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.

b. Nivel de significancia

Se asume el nivel de significancia del 5% alfa $\alpha = 0,05$

c. Tipo de prueba

Considerando la dirección de la hipótesis alterna, el tipo de contraste es a la cola izquierda.

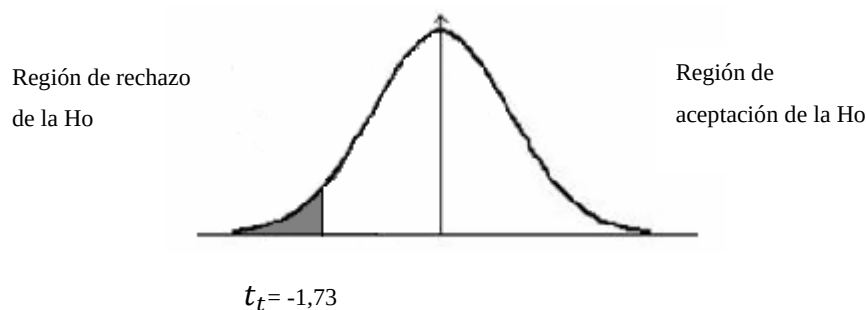
d. Distribución de la prueba

Según el tamaño de la muestra y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para la muestra.

$$t = \frac{(\bar{x} - \mu)}{S} * \sqrt{n}$$

e. Diseño de la prueba

Grados de libertad: $GL = n - 1 = 19 - 1 = 18$



f. Cálculo estadístico de la prueba

$$t_c = \frac{(3 - 10)}{2} * \sqrt{18}$$

$$t_c = -15,25$$

Regla de decisión:

Si $t_c \leq t_t$: Se rechaza la H_0

Si $t_c \geq t_t$: Se acepta la H_0

g. Decisión y conclusión

Como el valor de “ t_c ” calculado (-15,25) es menor al valor crítico de t_t (-1,73), se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y, en consecuencia, se acepta la hipótesis alterna (H_a).

Se concluye con un nivel de confianza del 95%, que el desarrollo de la competencia Construye su identidad en los estudiantes de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna se encuentra en un nivel de inicio en el grupo experimental antes de aplicar la Estrategia didáctica “Soy un arcoíris”.

4.2.5 *Análisis descriptivo de la evaluación de salida del grupo control.*

4.2.5.1 Análisis descriptivo por variable (total) – grupo control.

Tabla 12

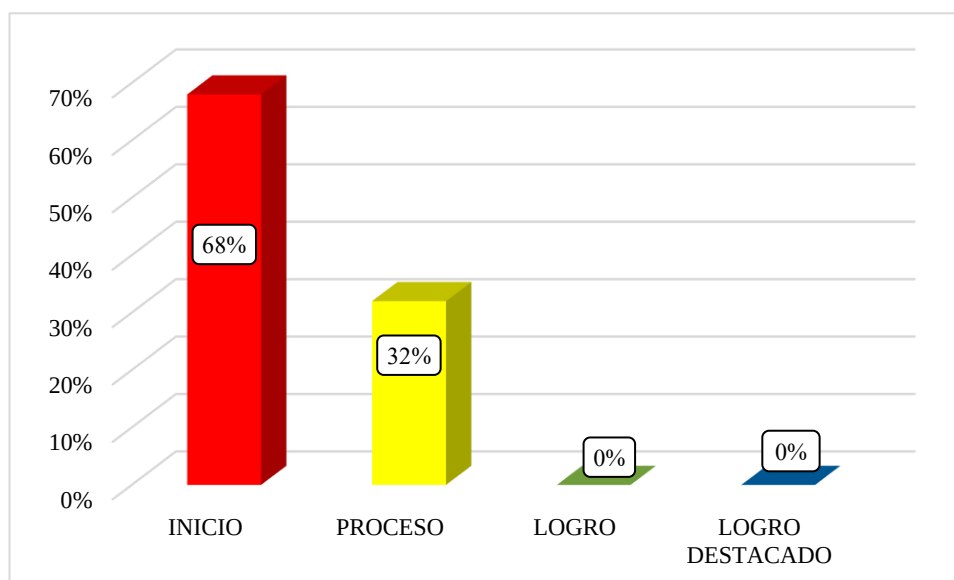
Resultados de la evaluación de salida del grupo control por niveles de logro

Nivel de logro	Puntajes	f	%
Inicio (C)	0 -10	13	68%
Proceso (B)	11 – 14	6	32%
Logro (A)	15 – 17	0	0%
Logro destacado (AD)	18 – 20	0	0%
Total		19	100%

Nota: La tabla muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia en la evaluación de salida de los estudiantes del grupo control

Figura 10

Resultados de la evaluación de salida del grupo control



Nota: La figura muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia en la evaluación medidas descriptivas obtenidas por el grupo experimental en la evaluación de entrada

Interpretación

En la tabla 12 se presentan los resultados de la evaluación de salida del grupo control respecto a la competencia Construye su identidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto” – Tacna, 2023.

Se aprecia que, del total de estudiantes evaluados, el 68% se encuentra en el nivel de inicio con calificaciones menores a 10 puntos, el 32% se encuentran en el nivel de proceso, con un rango de calificación de 11 - 14 puntos, por otro lado, ningún estudiante se sitúa en el nivel de logro el cual consta de 15 - 17 puntos, del mismo modo en el nivel de logro destacado con rango de calificación de 18 – 20.

Se concluye que la mayoría de estudiantes del grupo control de 3 años de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto” muestra que aún el 68% sigue en un nivel de inicio en la evaluación de salida al grupo control, pero un 32% en proceso; el cual permite evidenciar que la competencia Construye su identidad se encuentra poco desarrollada, ya que los estudiantes muestran dificultades en la autorregulación de sus emociones y reconocimiento de ellos mismo.

4.2.5.2 Análisis descriptivo por dimensiones – grupo control.

Tabla 13

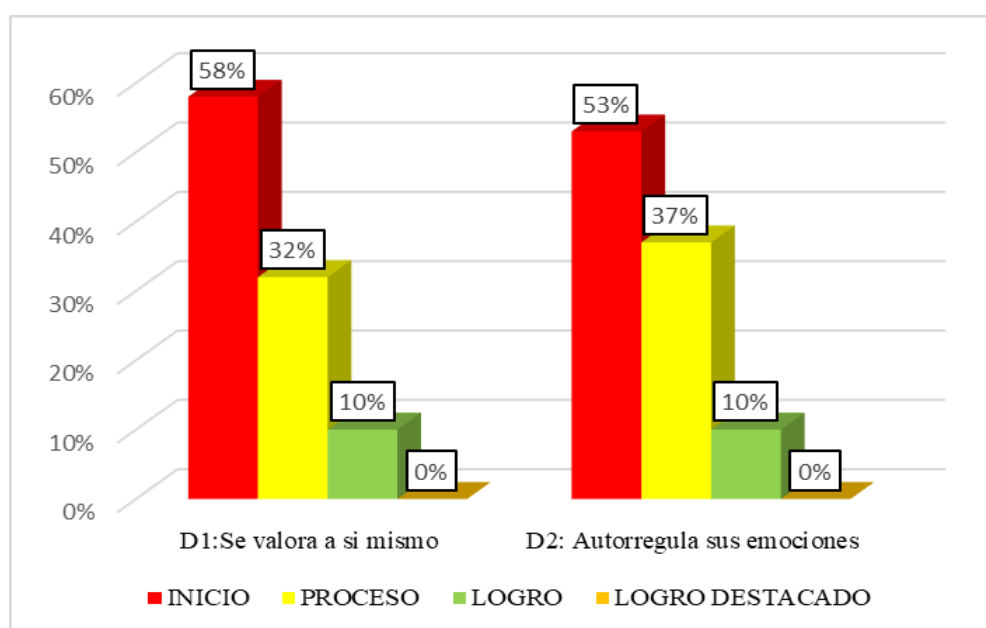
Resultados de la evaluación de salida del grupo control, por dimensiones

Niveles	D1		D2	
	F	%	f	%
Inicio (C)	11	58%	10	53%
Proceso (B)	6	32%	7	37%
Logro (A)	2	10%	2	10%
Logro destacado (AD)	0	0%	0	0%
Total	19	100%	19	100%

Nota: La tabla muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia en la evaluación de salida de los estudiantes del grupo control, por dimensiones.

Figura 11

Resultados de la evaluación de salida de del grupo control, por dimensiones



Nota: La figura muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia en la evaluación de salida de los estudiantes del grupo control, por dimensiones.

Interpretación

En la tabla 13 se presentan los resultados de la evaluación de salida del grupo control por dimensiones respecto a la competencia Construye su identidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto” – Tacna, 2023.

Se aprecia que, del total de estudiantes evaluados de la primera dimensión, el 58% se encuentra en el nivel de inicio con calificaciones menores a 10 puntos, así mismo un 32% se encuentra en el nivel de proceso con calificaciones de 11-14 y un 10% en el nivel de logro con calificaciones de 15-17, por otro lado, ningún estudiante se sitúa en el nivel de logro destacado el cual consta de 18 - 20.

Asimismo, los resultados en la segunda dimensión, el 53% se encuentra en el nivel de inicio con calificaciones menores a 10 puntos, así también un 37% se encuentra en el nivel de proceso con calificaciones de 11-14 y un 10% en el nivel de logro con calificaciones de 15-17, por otro lado, ningún estudiante se sitúa en el nivel de logro destacado el cual consta de 18 - 20.

Se concluye que los estudiantes del grupo control de 3 años de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto” se muestra que el porcentaje mayor se encuentra en un nivel de inicio en ambas dimensiones con un porcentaje del 58% en la primera dimensión y 53% en la segunda dimensión en la evaluación de salida al grupo control, por otro lado, también se evidencia que en el nivel de proceso hay un 32% en la primera dimensión y 37% en la segunda, del mismo modo en el nivel del logro un 10% en ambas dimensiones. El cual permite evidenciar que la competencia Construye su identidad se encuentra poco desarrollada.

4.2.5.3 Análisis descriptivo por ítems – grupo control.

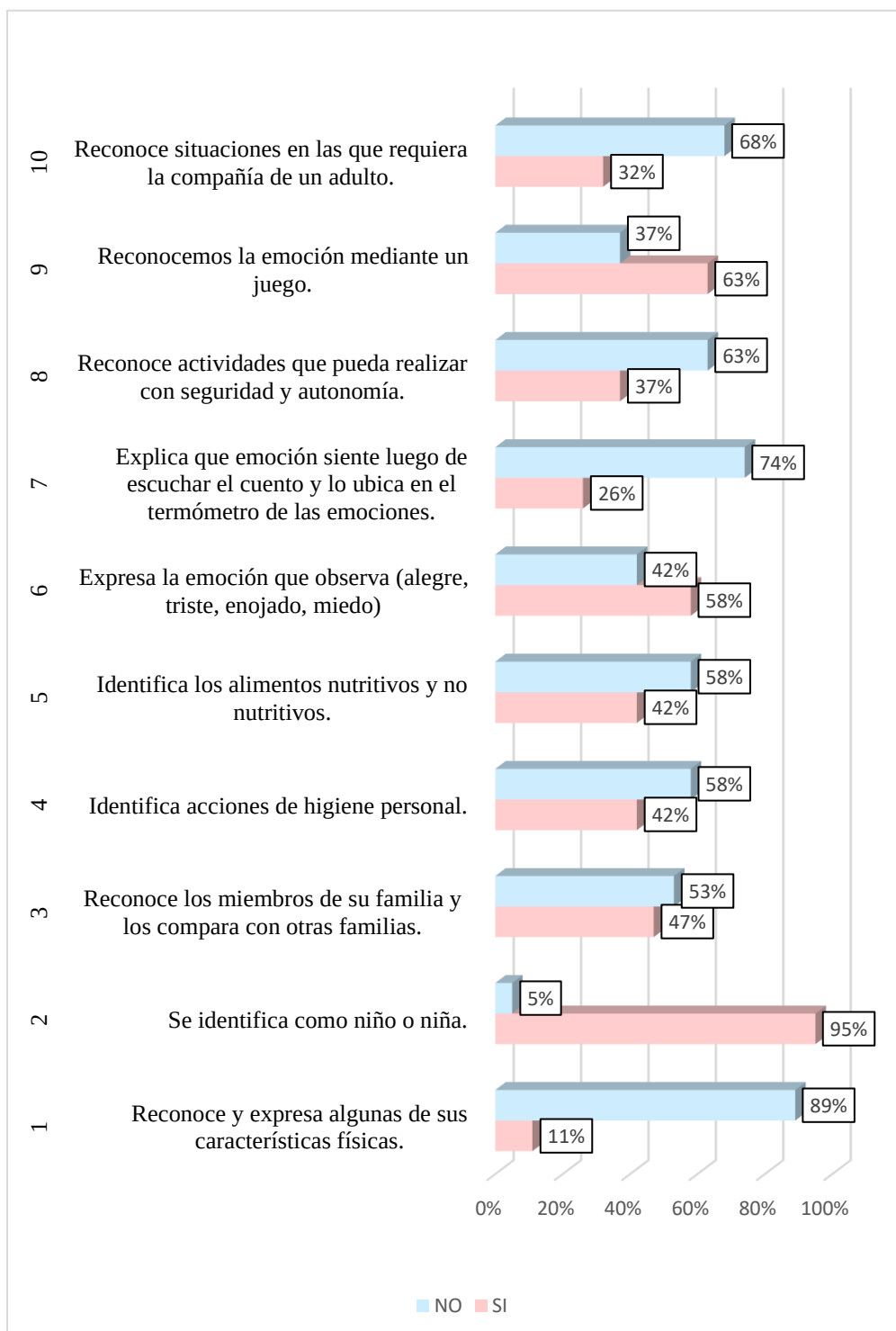
Tabla 14

Resultados de la prueba de salida del grupo control por ítems

N°	ITEMS	SI		NO	
		f	%	f	%
Dimensión 01: Se valora a sí mismo.					
1	Reconoce y expresa algunas de sus características físicas.	2	11%	17	89%
2	Se identifica como niño o niña.	18	95%	1	5%
3	Reconoce a los miembros de su familia y las compara con otras familias.	9	47%	10	53%
4	Identifica acciones de higiene personal	8	42%	11	58%
5	Identifica alimentos nutritivos y no nutritivos.	8	42%	11	58%
Dimensión 02: Autorregula sus emociones.					
6	Expresa la emoción que observa (alegre, triste, enojado, miedo).	11	58%	8	42%
7	Explica que emoción siente luego de escuchar el cuento y lo ubica en el termómetro de las emociones.	5	26%	14	74%
8	Reconoce actividades que puede realizar con seguridad y autonomía.	7	37%	12	63%
9	Reconoce la emoción mediante un juego.	12	63%	7	37%
10	Lanza una pelota para encestarla dentro de una caja	6	32%	13	68%

Figura 12

Resultados de la evaluación de salida del grupo control por ítems



Nota: La figura muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia en la evaluación de salida de los estudiantes del grupo control, por ítems.

4.2.5.4 Medidas estadísticas descriptivas – grupo control.

Tabla 15

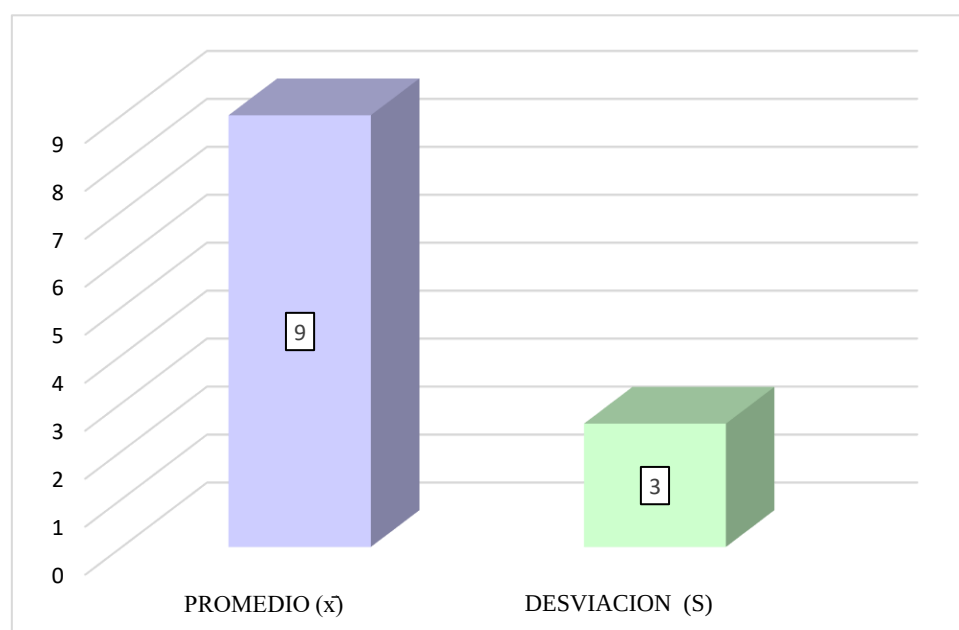
Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de salida del grupo control

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	$\bar{x}$	9
Desviación estándar	s	3
Muestra	n	19

Nota: La tabla muestra las medidas descriptivas obtenidas por el grupo control en la evaluación de salida.

Figura 13

Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de salida del grupo control



Nota: La figura muestra las medidas descriptivas obtenidas por el grupo control en la evaluación de salida.

Interpretación

En la tabla 15 se presenta el promedio y desviación estándar de los resultados de la evaluación de salida respecto a la competencia Construye su identidad en el grupo control, conformado por los estudiantes de la sección “Exploradores” de 3 años de la I.E.I. Emma Gamero Nieto – Tacna, 2023.

Se observa que el promedio de las calificaciones obtenidas en la lista de cotejo fue 9 en el grupo control que corresponde a un nivel de inicio en la escala de logro de aprendizajes.

Asimismo, la desviación estándar generada en el grupo control es de 3, lo cual permite observar que el grado de dispersión alrededor de las medias del grupo es relativamente alta, se ubica principalmente en el nivel de inicio que se rige entre 0 a 10 puntos por lo que es homogéneo.

Se concluye que el desarrollo de la competencia Construye su identidad en el grupo control es deficiente y podría representar una dificultad para el desarrollo de otras áreas.

4.2.6 *Análisis descriptivo de la evaluación de salida del grupo experimental.*

4.2.6.1 Análisis descriptivo por variable (total) – grupo experimental.

Tabla 16

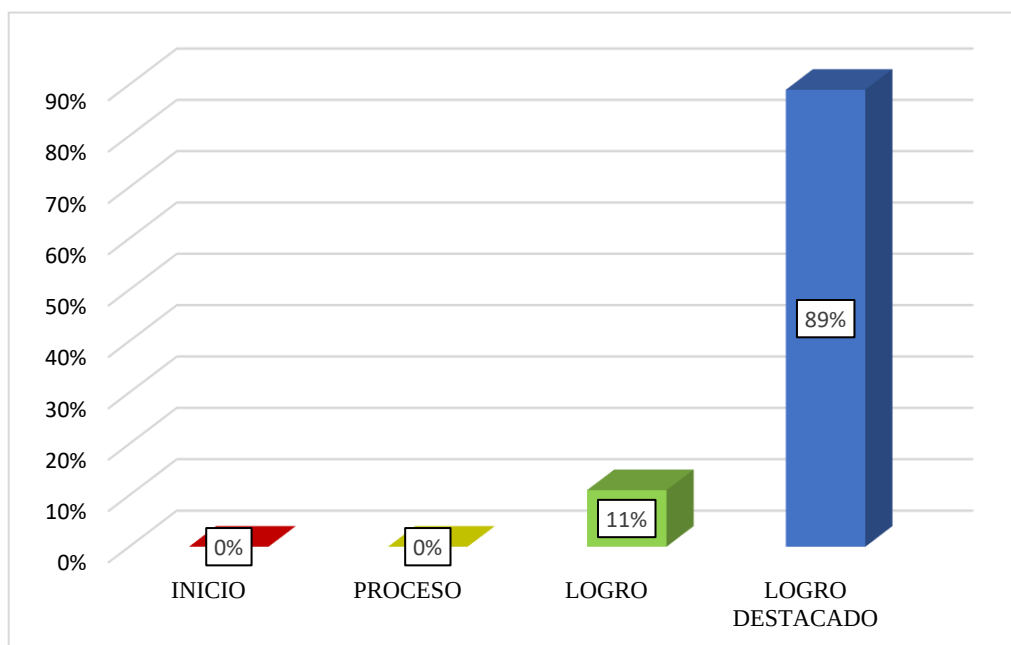
Resultados de la evaluación de salida del grupo experimental

Nivel de logro	Puntajes	f	%
Inicio (C)	0 -10	0	0%
Proceso (B)	11 – 14	0	0%
Logro (A)	15 – 17	2	11%
Logro destacado (AD)	18 – 20	17	89%
Total		19	100%

Nota: La tabla muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia.

Figura 14

Resultados de la evaluación de salida del grupo experimental



Nota: La figura muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia en estudiantes del grupo experimental.

Interpretación

En la tabla 16 se presentan los resultados de la evaluación de salida del grupo experimental respecto a la competencia Construye su identidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto” – Tacna, 2023.

Se aprecia que, del total de estudiantes evaluados, el 0% se encuentra en el nivel de inicio con calificaciones menores a 10 puntos, el 0% se encuentran en el nivel de proceso, con un rango de calificación de 11 - 14 puntos, el 11% se encuentra en el nivel de logro con un rango de calificación de 15-17 puntos, por otro lado, el 89% de estudiantes se sitúa en el nivel de logro destacado el cual consta de 18 - 20 puntos.

Se concluye que la mayoría de estudiantes del grupo experimental de 3 años de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto” muestra un nivel de logro destacado y logro en cual se evidencia en la evaluación de salida al grupo experimental, lo que permite demostrar que la competencia Construye su identidad se encuentra desarrollada óptimamente a comparación de la evaluación de entrada, ya que los estudiantes ya no muestran dificultades en la autorregulación de sus emociones y reconocimiento de ellos mismos.

4.2.6.2 Análisis descriptivo por dimensiones – grupo experimental.

Tabla 17

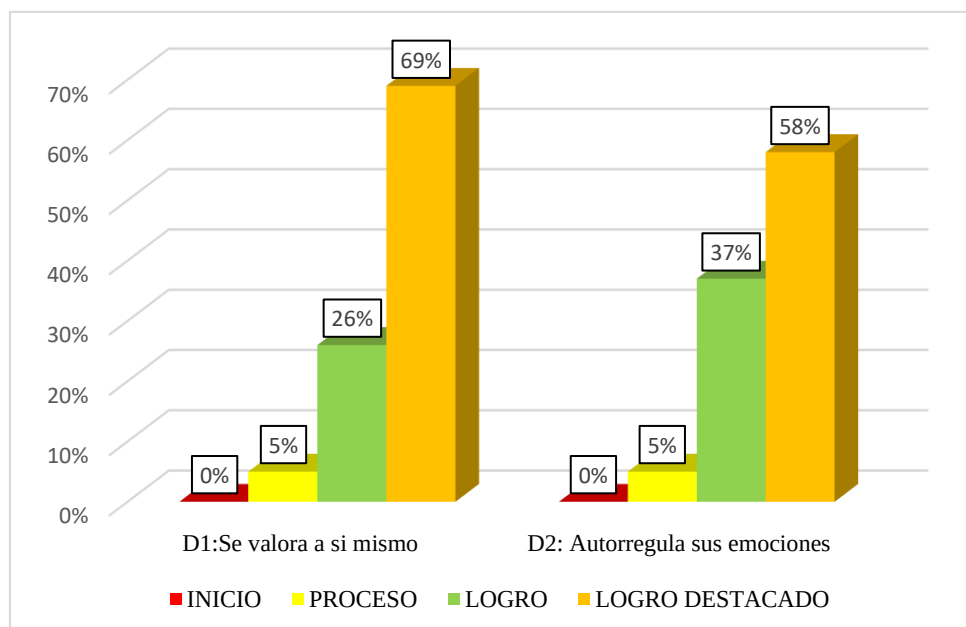
Resultados de la evaluación de salida del grupo experimental por dimensiones

Niveles	D1		D2	
	f	%	f	%
Inicio (C)	0	0%	0	0%
Proceso (B)	1	5%	1	5%
Logro (A)	5	26%	7	37%
Logro destacado (AD)	13	69%	11	58%
Total	19	100%	19	100%

Nota: La tabla muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia en estudiantes del grupo experimental en la evaluación de salida, por dimensiones

Figura 15

Resultados de la evaluación de salida del grupo experimental por dimensiones



Nota: La figura muestra frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia en estudiantes del grupo experimental en la evaluación de salida, por dimensiones

Interpretación

En la tabla 17 se presentan los resultados de la evaluación de salida del grupo experimental por dimensiones respecto a la competencia Construye su identidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto” – Tacna, 2023.

Se aprecia que, del total de estudiantes evaluados de la primera dimensión, el 0% se encuentra en el nivel de inicio con calificaciones menores a 10 puntos, el 5% se encuentra en el nivel de proceso con un rango de calificación de 11 - 14 puntos, por otro lado, el 26% se sitúa en el nivel de logro el cual consta de 15 - 17 puntos, del mismo modo, el 69% se encuentra en el nivel de logro destacado con un rango de 18 – 20 puntos.

Asimismo, los resultados en la segunda dimensión, ningún estudiante se encuentra en el nivel de inicio con calificaciones menores a 10 puntos, el 5% se encuentra en el nivel de proceso, con un rango de calificación de 11 - 14 puntos, del mismo modo, el 37% de estudiantes se sitúa en el nivel de logro el cual consta de 15 - 17 puntos, el 58% de estudiantes se encuentra en el nivel de logro destacado con rango de calificación de 18 – 20 puntos.

Se concluye que los estudiantes del grupo experimental de 3 años de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto” se muestra que el porcentaje mayor se encuentra en un nivel de logro destacado en ambas dimensiones en la evaluación de salida al grupo experimental, lo cual permite evidenciar que la competencia Construye su identidad se encuentra desarrollada óptimamente.

4.2.6.3 Análisis descriptivo por ítems – grupo experimental.

Tabla 18

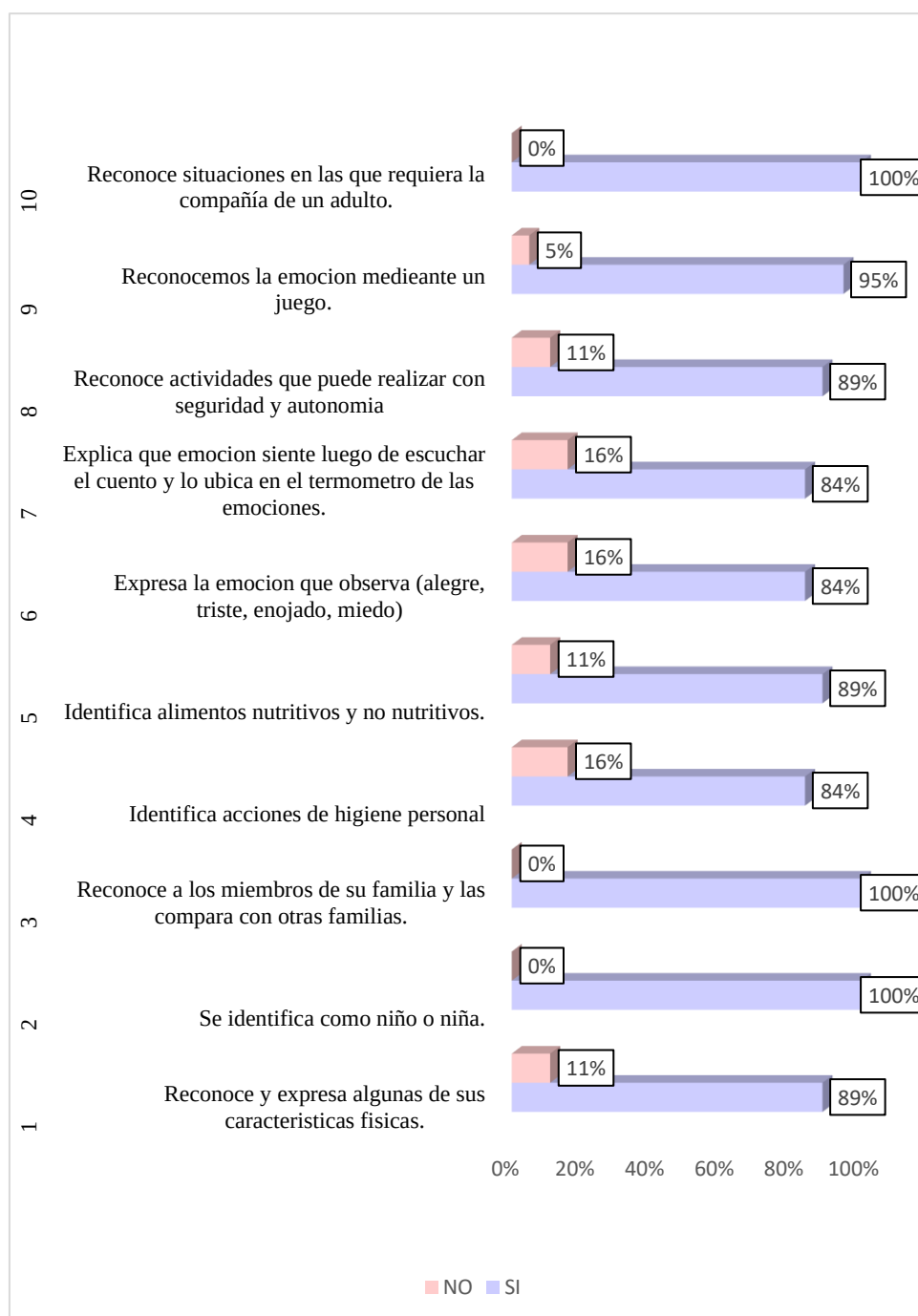
Resultado de la evaluación de salida del grupo experimental por ítems

N°	Ítems	SI		NO	
		f	%	f	%
Dimensión 01: Se valora a sí mismo.					
1	Reconoce y expresa algunas de sus características físicas.	17	89%	2	11%
2	Se identifica como niño o niña.	19	100%	0	0%
3	Reconoce a los miembros de su familia y las compara con otras familias.	19	100%	0	0%
4	Identifica acciones de higiene personal.	16	84%	3	16%
5	Identifica alimentos nutritivos y no nutritivos.	17	89%	2	11%
Dimensión 02: Autorregula sus emociones.					
6	Expresa la emoción que observa (alegre, triste, enojado, miedo).	16	84%	3	16%
7	Explica que emoción siente luego de escuchar el cuento y lo ubica en el termómetro de las emociones.	16	84%	3	16%
8	Reconoce actividades que puede realizar con seguridad y autonomía.	17	89%	2	11%
9	Reconoce la emoción mediante un juego.	18	95%	1	5%
10	Reconoce situaciones en las que requiera la compañía de un adulto.	19	100%	0	0%

Nota: La tabla muestra las frecuencias y porcentajes de la competencia en estudiantes del grupo experimental en la evaluación de salida, por ítems.

Figura 16

Resultado de la evaluación de salida del grupo experimental, por ítems



Nota: La tabla muestra las frecuencias y porcentajes del nivel de la competencia en estudiantes del grupo experimental en la evaluación de salida, por dimensiones.

4.2.6.4 Medidas estadísticas descriptivas – grupo experimental.

Tabla 19

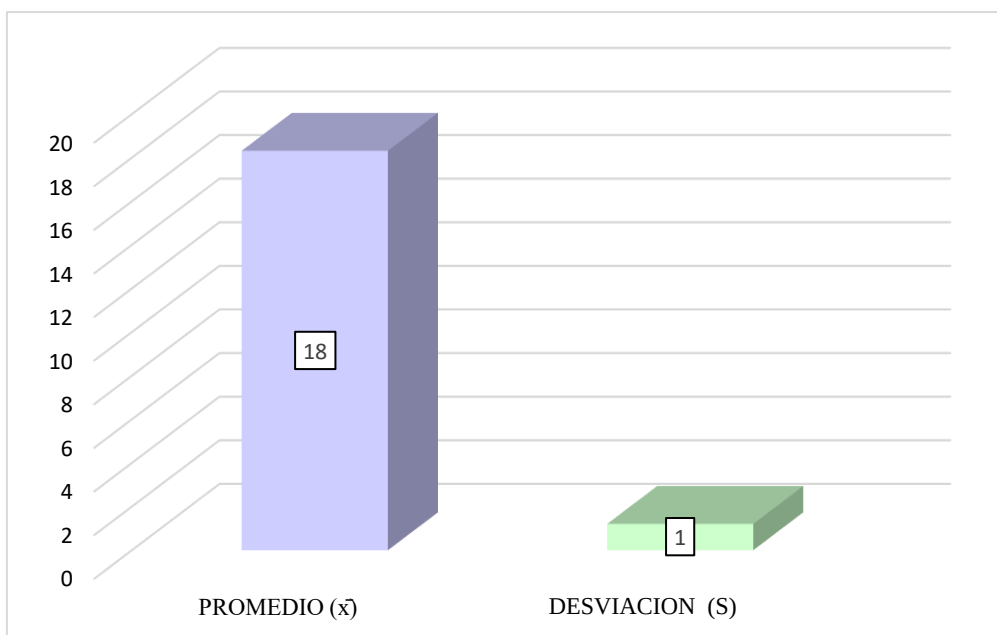
Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de salida del grupo experimental

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	$\bar{x}$	18
Desviación estándar	S	1
Muestra	N	19

Nota: La tabla muestra las medidas descriptivas obtenidas del grupo experimental en la evaluación de salida.

Figura 17

Medidas estadísticas descriptivas de la evaluación de salida del grupo experimental



Nota: La figura muestra las medidas descriptivas obtenidas por el grupo experimental en la evaluación de salida.

Interpretación

En la tabla 19 se presenta el promedio y desviación estándar de los resultados de la evaluación de salida respecto a la competencia Construye su identidad en el grupo experimental, conformado por los estudiantes de 3 años de la I.E.I. Emma Gamero Nieto – Tacna, 2023.

Se observa que el promedio de las calificaciones obtenidas en la lista de cotejo fue 18 que corresponde a un nivel de logro en la escala de logro de aprendizajes.

Asimismo, la desviación estándar generada en el grupo experimental es de 1, lo cual permite observar que el grado de dispersión alrededor de las medias del grupo es reducido y que se ubica principalmente en el nivel de logro previsto y logro destacado, por lo que es relativamente heterogénea.

Se concluye que la competencia Construye su identidad en el grupo experimental ha logrado un nivel de logro destacado, se puede observar que el grupo experimental presenta un desarrollo superior al grupo control, lo cual se ha logrado con la aplicación de estrategias didácticas creativas para desarrollar la competencia.

4.2.7 *Análisis inferencial de la evaluación de salida del grupo control y grupo experimental después de la aplicación de la estrategia.*

A. Prueba estadística del grupo control y experimental

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula

Ho: La competencia Construye su identidad no es superior en el grupo experimental con respecto al grupo control después de aplicar la estrategia didáctica "Soy un arcoíris" en estudiantes de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.

Hipótesis alterna

Ha: La competencia Construye su identidad es superior en el grupo experimental con respecto al grupo control después de aplicar la estrategia didáctica "Soy un arcoíris" en estudiantes de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.

b. Nivel de significancia

Se asume el nivel de significancia del 5% alfa $\alpha = 0,05$

c. Tipo de prueba

Considerando la dirección de la hipótesis alterna, el tipo de contraste es a la cola derecha.

d. Distribución de la prueba

Según el tamaño de la muestra y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la "t" de Student para dos muestras independientes diferentes.

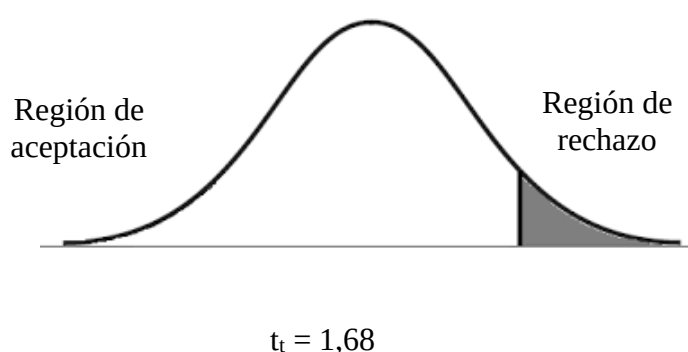
$$tc = \frac{(\bar{x}_{GE} - \bar{x}_{GC})}{\sqrt{\frac{(n-1)S^2 + (m-1)S^2}{n+m-2}} \sqrt{\frac{1}{n} + \frac{1}{m}}}$$

e. Diseño de prueba

Grados de libertad: $GL = n+m-2=19+19-2=36$

Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0,05$ se tiene $t_t = 1,68$



f. Cálculo estadístico de la prueba

Medidas estadísticas de la evaluación de salida en el grupo experimental y control

Indicadores	Evaluación de salida	Evaluación de salida
	grupo experimental	grupo control
Promedio ($\bar{x}$)	18	9
Desviación estándar (S)	1	3
Muestra (n)	19	19

$$tc = \frac{(18.5 - 8.5)}{\sqrt{\frac{(19-1)2^2 + (19-1)3^2}{19+19-2}} \sqrt{\frac{1}{19} + \frac{1}{19}}}$$

$$t_c = 12,40$$

Regla de decisión

Si $t_c \geq t_i$; se rechaza la H_0 .

Si $t_c \leq t_i$; se acepta la H_a .

g. Decisión y conclusión

Como el valor de “ t_c ” calculado (12,40) es mayor al valor crítico de “ t_i ” (1,68) se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna (H_a).

Se concluye, con un nivel de confianza del 95%, que el desarrollo de la competencia Construye su identidad se encuentra en un nivel de logro en el grupo experimental y es superior con respecto al grupo control después de aplicar la estrategia didáctica "Soy un arcoíris" en estudiantes de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.

4.2.8 Prueba estadística de la hipótesis general.

La aplicación de la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” permite desarrollar el nivel de la competencia Construye su identidad en estudiantes de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.}

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula

H_0 : La aplicación de la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” no permite desarrollar el nivel de la competencia Construye su identidad en estudiantes de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.

Hipótesis alterna

Ha: La aplicación de la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” permite desarrollar el nivel de la competencia Construye su identidad en estudiantes de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.

b. Nivel de significancia

Se asume el nivel de significancia del 5% alfa $\alpha = 0,05$

c. Tipo de prueba

Considerando la dirección de la hipótesis alterna, el tipo de contraste es a la cola derecha.

d. Distribución de la prueba

Según el tamaño de la muestra y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para para dos muestras independientes diferentes.

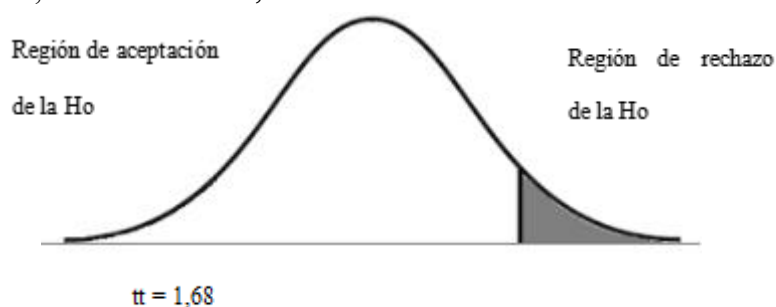
$$t_c = \frac{(\bar{x} \text{ Post test} - \bar{x} \text{ Pre test})}{\sqrt{\frac{S^2 \text{ Post test}}{n} + \frac{S^2 \text{ Pre test}}{n}}}$$

e. Diseño de la prueba

Grados de libertad: $n + m - 2 = 19 + 19 - 2 = 36$

Valor de “t” de Student en tabla

Para $\alpha = 0,05$ se tiene $t_t = 1,68$



f. cálculo estadístico de la prueba

Medidas estadísticas de la evaluación de entrada y salida del grupo experimental

Indicadores	Evaluación de entrada grupo experimental	Evaluación de salida grupo experimental
Promedio ($\bar{x}$)	3	18
Desviación estándar (S)	2	1
Muestra (n)	19	19

$$t_c = \frac{(18 - 3)}{\sqrt{\frac{1^2}{19} + \frac{2^2}{19}}}$$

$$t_c = 29,24$$

Regla de decisión:

Si $t_c \geq t_t$; se rechaza la H_0 .

Si $t_c \leq t_t$; se acepta la H_0 .

g. Decisión y conclusión

Como el valor de “ t_c ” calculado (29,24) es mayor al valor crítico de “ t_t ” (1,69) se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna (H_a).

Se concluye, con un nivel de confianza del 95%, que el desarrollo de la competencia Construye su identidad se encuentra en un nivel de logro previsto y logro destacado en el grupo experimental después de aplicar la estrategia didáctica "Soy un arcoíris" en estudiantes de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.

4.3. Verificación de hipótesis

4.3.1 *Verificación de hipótesis específicas.*

4.3.1.1 Verificación de primera hipótesis específica (a).

La aplicación de la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” permite desarrollar el nivel de la competencia Construye su identidad en estudiantes de 3 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2023.

Los resultados de la tabla 4 y 8 muestran que en la evaluación de entrada; el 89% de los estudiantes del grupo control y el 100% del grupo experimental se encuentra en el nivel de inicio. Asimismo, en las tablas 7 y 11 se muestran los promedios obtenidos por cada grupo en la evaluación de entrada. El grupo control alcanzó un promedio de 8 puntos, mientras que el grupo experimental obtuvo 3 puntos en la evaluación de entrada, ubicándose en un nivel de inicio.

Los resultados del análisis estadístico descriptivo se demuestran, con mayor significatividad, con la prueba t de Student, en la que se expone que el nivel de desarrollo de la competencia Construye su identidad, se encuentra en el nivel de inicio con un nivel de confianza del 95%, considerando que los valores calculados de t de Student (-1,73 y -1,73) correspondientes al grupo control y experimental, se ubican fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula. Por lo tanto, queda verificada la hipótesis de investigación específica (a).

4.3.1.2 Verificación de segunda hipótesis específica (b).

La competencia Construye su identidad es superior en el grupo experimental con respecto al grupo control después de aplicar la estrategia didáctica "Soy un arcoíris" en estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.

Los resultados de las tablas 12 y 16, muestran que en la evaluación de salida; el 68 % de los estudiantes del grupo control se encuentran en el nivel de inicio, mientras que en el grupo experimental el 89% se encuentran en el nivel logro destacado. Así mismo, en las tablas 15 y 19 se muestran los promedios obtenidos por cada grupo en la evaluación de salida. El grupo control alcanzó un promedio de 9 puntos, ubicándose en un nivel de inicio; mientras que el grupo experimental obtuvo 18 puntos en la evaluación de salida, ubicándose en un nivel de logro destacado.

Los resultados del análisis estadístico descriptivo se demuestran, con mayor significatividad, con la prueba t de Student, en la que se expone que el nivel de desarrollo de la competencia Construye su identidad, se encuentra en el nivel de logro destacado en el grupo experimental, respecto al grupo control, con un nivel de confianza del 95%; considerando que los valores calculados de t de Student (1,68) se ubican fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula. Por lo tanto, queda verificada la hipótesis de investigación específica (b).

4.3.2 Verificación de hipótesis general.

La aplicación de la estrategia didáctica "Soy un arcoíris" permite desarrollar el nivel de la competencia Construye su identidad en estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2023.

Los resultados de las tablas 7 y 15, muestran que la totalidad de los estudiantes del grupo experimental (100%) se ubican en un nivel de inicio en la evaluación de entrada, por otro lado, en la evaluación de salida se obtuvo un nivel de logro destacado por parte de un 89% de los estudiantes. Así mismo, en las tablas 10 y 18 se evidencia el progreso de los estudiantes del grupo experimental con la aplicación de la estrategia didáctica "Soy un arcoíris" al iniciar con un

promedio de 3 en la evaluación de entrada, frente a un 18 en la evaluación de salida.

Considerando los resultados de la desviación estándar de las evaluaciones de entrada y salida (2 y 1) se observa que la dispersión de los aprendizajes se ha homogenizado, concentrándose alrededor del valor del promedio.

Los resultados del análisis estadístico descriptivo demuestran que los estudiantes del grupo experimental han logrado un nivel de logro destacado en el desarrollo de la competencia Construye su identidad, con un nivel de confianza del 95%, considerando el valor calculado de la *t* de Student (1,68) que se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula. Por lo tanto, queda verificada la hipótesis general.

CONCLUSIONES

Primera

Con un nivel de confianza del 95%, el nivel de logro de la competencia Construye su identidad en estudiantes de 3 años de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto” antes de aplicar la estrategia didáctica “Soy un arcoíris”, se encuentra en inicio, tanto en el grupo control (85%), como en el experimental (100%), por lo tanto, se evidencia que los estudiantes presentaban dificultades reconocerse a sí mismos, no reconocer sus características; así mismo, muestran escasamente identificar sus emociones y expresarlas con facilidad, finalmente, usan estrategias que son deficientes para orientarse en el espacio.

Segunda

Con un nivel de confianza del 95%, el desarrollo de la competencia Construye su identidad en los estudiantes de 3 años de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto” es superior en el grupo experimental (89%), alcanzando un nivel de logro destacado, con respecto al grupo control que se encuentra en un nivel de inicio (68%). Este avance se logra por efecto de la aplicación de la estrategia didáctica “Soy un arcoíris”, la cual permitió elevar el promedio del grupo experimental mientras que en el grupo control se observa que no avanzó mucho ya que no se intervino con ninguna estrategia o actividad en este campo.

Tercera

La aplicación de la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” permitió elevar el nivel de desarrollo de la competencia Construye su identidad en estudiantes de 3 años de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto”, esto se demuestra en el grupo experimental el cual se encontraba en un nivel de inicio (100%) antes de la aplicación de la estrategia, lo cual superado en la evaluación de salida donde alcanzaron el nivel de logro destacado (89%), al ejecutar las actividades innovadoras de la estrategia, los estudiantes reconocieron sus características,

practicaron hábitos de higiene y alimentación; además, se logró que identificaran y expresaran sus emociones con gran facilidad. De esta manera a través de diversas estrategias innovadoras se ha logrado el desarrollo de esta competencia.

RECOMENDACIONES

Primera

A la directora de la I.E.I. “Emma Gamero Nieto” se sugiere promover espacios de capacitación y actualización docente relacionados con la competencia Construye su identidad, considerando su relevancia en el desarrollo integral del niño. Asimismo, se recomienda incorporar la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” dentro de la planificación institucional, de manera que pueda ser fortalecida en los talleres de aprendizaje y contribuya al desarrollo progresivo de esta competencia a través de propuestas innovadoras y lúdicas.

Segunda

A la docente continuar implementando actividades innovadoras que incorporen materiales variados y pertinentes al contexto del niño, favoreciendo el desarrollo de la competencia abordada de forma creativa y motivadora. El uso de recursos llamativos y dinámicos, como los propuestos en la estrategia didáctica “Soy un arcoíris”, permite generar experiencias de aprendizaje significativas, donde el niño participa activamente y aprende mediante el descubrimiento.

Tercera

A los padres de familia, comprometerse de manera afectiva con el desarrollo personal y emocional de sus hijos e hijas, promoviendo desde el hogar la estimulación del cuidado autónomo y el desarrollo socioemocional. Asimismo, se recomienda acompañar de forma constante este proceso de autoconocimiento y crecimiento, especialmente durante los primeros años de la infancia, etapa en la que los niños y niñas fortalecen su autonomía y comienzan a reconocer y expresar sus primeras emociones, contribuyendo así a su formación integral.

REFERENCIAS

- Anijovich, R., Ávalos, Y., & García, P. (2015). *El uso de las rutinas en el desarrollo de la identidad personal y autonomía de los niños de 3 años de la I.E.E. “Rafael Narváez Cadenillas” de la ciudad de Trujillo, año 2014* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo]. Repositorio Institucional UNITRU.
<http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/1521>
- Anijovich, R., & Mora, S. (2009). *Estrategias de enseñanza: Otra mirada al quehacer en el aula*. Aique Educación.
<http://terras.edu.ar/biblioteca/3/3Como-ensenamos-Las-estrategias-entre-la-teoria-y-la-practica.pdf>
- Bronson, M. B. (2000). *La autorregulación en la primera infancia: Naturaleza y crianza*. Nueva York, NY: Guilford Press.
- Brooker, L., y Woodhead, M. (2008). *La primera infancia en perspectiva*.
<https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/10/DiversidadyPrimeraInfancia.pdf>
- Carrasco Díaz, S. (2009). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos.
<https://es.scribd.com/document/575484795>
- Carrasco Díaz, S. (2015). *Metodología de la investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Editorial San Marcos.
http://www.sancristoballibros.com/libro/metodologia-de-la-investigacion-cientifica_45761
- Condori, S. (2022). *Modelo didáctico “Yo me amo” en el desarrollo de la competencia Construye su identidad en estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E. N.º 42015 “Zoila Sabel Cáceres” de Tacna* [Trabajo de investigación, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Jiménez Borja”]. Repositorio Institucional EESPPJBTacna.
<https://repositorio.eesppjbtacna.edu.pe/handle/EESPPJJB/50>
- Chambilla, D., & Lupaca, Y. (2019). *Influencia de la autonomía en la convivencia democrática de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N.º 378, Tacna, 2018* [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de San Agustín.
<https://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9333>

- Charaja, F. (2011). *El MAPIC en la metodología de investigación*. Puno-Perú: Sagitario impresores.
- Chávez, K. y Ramos, D. (n.d.).(2014) “*Influencia familiar en el desarrollo de las competencias para iniciar el primer grado de primaria, en los infantes de cinco años de cuatro instituciones educativas del distrito de Florencia de Mora - Trujillo, año 2013*”. Tesis de la Universidad Privada Antenor Orrego; Trujillo. https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/901/1/CHAVEZ_KEILY_INFLUENCIA_FAMILIAR_COMPETENCIAS.pdf
- Donayre, Y., & Soriano, M. (2014). *Aplicación del programa “Compartiendo con mis padres” para mejorar la construcción de la identidad y autonomía en niños de 4 años* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
- Duran, M. (2018). *Uso De Listas De Cotejo Una Guía Para El Profesor Como Instrumento De Observación*. https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf
- Escobar, J., y Cuervo, Á. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización. *Avances en Medición*, 6, 27–36.
- Falcón, J., y Herrera, R. (2005). *Análisis del dato estadístico*. <https://docplayer.es/22896942-Analisis-del-dato-estadistico-guia-didactica.html>
- García, J., & Tobón, S. (2009). *Estrategias didácticas para la formación por competencias*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3999353>
- García, G. (2000). *La identidad*. <https://www.gitanos.org/publicaciones/guiapromocionmujeres/pdf/03.pdf>
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología De La Investigación: Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa Y Mixta*. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Litano, E. (2021). *Nivel de desarrollo de la competencia Construye su identidad en el área de personal social en los niños de 3 años de la institución educativa N° 305 “Juan Pablo” Chulucanas, Morropón - Piura - 2019*. repositorio.uladech.edu.pe. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28475/PERSONAL_SOCIAL_LITANO_NIMA_%20EUSEBIA_ESTEFANIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Mansilla Sepúlveda, J., y Beltrán Véliz, J. (2013). *Coherencia entre las estrategias didácticas y las creencias curriculares de los docentes de segundo ciclo, a partir de las actividades didácticas*. *Perfiles Educativos*, XXXV(139), 25-39.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13225611012>
- Mendenhall, W., Beaver, R., y Beaver, B. (2013). *Introducción a la probabilidad y estadística*. Cengage Learning. 13
https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25418w/sem8_introduccionalaprobabilidadyestadistica.pdf
- Meza, H., Linzan, A., Cárdenas, J., y Linzán, E. (2018). *Estrategias Pedagógicas Para Fortalecer La Construcción De La Identidad Y Autonomía En Niños De Educación Inicial*.
https://www.researchgate.net/publication/332206981_estrategias_pedagogicas_para_fortalecer_la_construccion_de_la_identidad_y_autonomia_en_ninos_de_educacion_inicial
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Monereo, C. (1994). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Barcelona: Graó
- Monreal, C. (2000). *Qué es la creatividad*. Biblioteca Nueva.
<https://traficantes.net/libros/%C2%BFqu%C3%A9-es-la-creatividad>
- Montecino, S., y Armijo, L. (2018). *“La construcción de la identidad nacional desde el discurso de género en la historiografía conservadora chilena”*.
<https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/112661/cs39lag104.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Montedo, A. (2008). *La identidad personal*.
file:///C:/Users/Administrador/Downloads/mariolaborda,+Journal+manager,+17142-50193-1-CE%20(2).pdf
- Paitán, C., y Paredes, A. (2018). *Programa de biodanza "Tususpa" para fortalecer la capacidad de autorregulación emocional en los niños de 4 años del jardín de niños N°215 de la ciudad de Trujillo*. dspace.unitru.edu.pe.
<http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5184/PAIT%c3%81N%20GER%c3%93NIMO-PAREDES%20CAMAN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Páramo, P. (2008). *La construcción psicosocial de la identidad y del self*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/805/80511493010.pdf>
- Quispe, Y. (2020). *Autoestima y el área de personal social en niños de cinco años, de la IEI. 42, San José - Puno, 2020*. Repositorio Institucional ULADECH [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/19752/Autoestima Personal Quispe Itusaca Yeny.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/19752/Autoestima%20Personal%20Quispe%20Itusaca%20Yeny.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rosales, J. (2017). *Estrategias didácticas*. DCB. https://dcb.ingenieria.unam.mx/DCB/Eventos/Foro4/Memorias/Ponencia_17.pdf
- Rodríguez, C. (2018). *La importancia de la formación de identidad en los niños*. Recuperado por: <https://rpp.pe/campanas/contenido-patrocinado/la-importancia-de-la-formacion-de-identidad-en-los-ninosnoticia1103849#:~:text=La%20identidad%20es%20el%20conjunto,los%20primeros%20a%C3%B1os%20de%20vida.&text=Su%20entorno%20familiar%20C%20las%20interacciones,formaci%C3%B3n%20de%20su%20identidad%20personal.>
- Rog, D. J., Hedrick, T. E., y Bickman, L. (1993). *Diseño de investigación aplicada*: <https://www.amazon.com/-/es/Terry-Hedrick/dp/0803932340>
- Spiegel, M. (2001). *Estadística*. McGraw-Hill. 3. [https://www.cimat.mx/ciencia_para_jovenes/bachillerato/libros/\[Spiegel\]Probabilidad y Estadistica.pdf](https://www.cimat.mx/ciencia_para_jovenes/bachillerato/libros/[Spiegel]Probabilidad_y_Estadistica.pdf)
- Santos, J. (2021). *Aplicación De La Estrategia “4 Mat” Para Desarrollar Habilidades De Interacción Social En Los Niños De Cinco Años De La Institución Educativa Particular Futura Schools De Tacna, Año 2021*. <https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/2187/Santos-Valdes-Julia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Scriven, M. (1966). *The methodology of evaluation*. Social Science Education Consortium. [https://books.google.com.pe/books/about/The Methodology of Evaluation.html?id=G2f7nAEACAAJ&redir_esc=y](https://books.google.com.pe/books/about/The_Methodology_of_Evaluation.html?id=G2f7nAEACAAJ&redir_esc=y)
- Tomlinson, A. (1999). *“El aula diversificada”*. Barcelona: Ediciones Octaedro.
- Villantoy, A. J. (2017). *La autoestima en los niños del nivel de inicial de la institución educativa particular Mis años inolvidables, Breña, 2016*. repositorio de la UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21565/Villantoy_WAJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

ANEXO 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA “CONSTRUYE SU IDENTIDAD” A TRAVÉS DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA “SOY UN ARCOÍRIS” EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE UNA I.E.I DE TACNA - 2023				
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Principal ¿Cuál es el efecto de la estrategia “Soy un arcoíris” en el desarrollo de la competencia Construye su identidad en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2023? Secundarios ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia Construye su identidad antes de aplicar la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” en los estudiantes de 3 años en el grupo control y experimental de una institución educativa de Tacna? ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia Construye su identidad después de aplicar la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” en los estudiantes de 3 años en el grupo control y experimental de una institución educativa de Tacna?	General Determinar el efecto que tiene la aplicación de la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” en el desarrollo de la competencia Construye su identidad en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2023. Específicos Comparar el nivel de desarrollo de la competencia Construye su identidad en el grupo control y experimental antes de aplicar la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna. Comparar el nivel de desarrollo de la competencia Construye su identidad en el grupo control y experimental después de aplicar la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna.	General La aplicación de la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” permite desarrollar el nivel de la competencia Construye su identidad en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2023. Específicas El desarrollo de la competencia Construye su identidad se encuentra en un nivel de inicio en el grupo control y experimental antes de aplicar la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna. El desarrollo de la competencia Construye su identidad es superior en el grupo experimental con respecto al grupo control después de aplicar la estrategia didáctica “Soy un arcoíris” en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna.	VARIABLE DEPENDIENTE Competencia “Construye su identidad” Dimensiones: • Se valora a sí mismo • Autorregula sus emociones VARIABLE INDEPENDIENTE Estrategia didáctica “soy un arcoíris” Dimensiones: • Interactivo • Diversificado • Creativo • Evaluador	Enfoque • Cuantitativo Tipo • Experimental Diseño • Cuasi-experimental Población • 46 niños y niñas de una I.E.I de Tacna – 2023. Muestra: • 38 niños y niñas de una I.E.I de Tacna – 2023. Técnica de recolección de datos: • Observación Instrumento de recolección de datos: • Lista de cotejo

ANEXO 2.

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL NIVEL DE LA COMPETENCIA

CONSTRUYE SU IDENTIDAD

Nombre del estudiante:.....

Año y sección:..... Fecha:

Objetivo: El objetivo de la presente lista de cotejo es dar a conocer el progreso que tendrán los estudiantes antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “Soy un arcoíris”.

ITEMS	SI	NO
Dimensión 1: Se valora a sí mismo.		
1. Reconoce y expresa algunas de sus características físicas.		
2. Se identifica como niño o niña.		
3. Reconoce a los miembros de su familia y las compara con otras familias.		
4. Identifica acciones de higiene personal		
5. Identifica los alimentos nutritivos y no nutritivos.		
Dimensión 2: Autorregula sus emociones.		
6. Expresa la emoción que observa (alegre, triste, enojado, miedo)		
7. Explica que emoción siente luego de escuchar el cuento y lo ubica en el termómetro de las emociones.		
8. Reconoce actividades que puede realizar con seguridad y autonomía.		
9. Reconoce la emoción mediante un juego.		
10. Reconoce situaciones en las que requiera la compañía de un adulto.		

Niveles	Nota
Logro destacado	(18 – 20)
Logro	(15 – 17)
Proceso	(11 – 15)
Inicio	(0 – 10)

The background of the page is a vibrant, childlike illustration. At the top, a bright yellow sun with rays is positioned in the upper right corner. The sky is a pale blue, filled with several stylized, fluffy white clouds. In the center, a large, light blue mountain range stretches across the horizon. The foreground is dominated by a thick, multi-colored rainbow with stripes of red, orange, yellow, green, and blue. Four children are depicted playing on the rainbow. From left to right: a girl with blonde pigtails wearing a blue dress, a boy with brown hair in a green shirt and red shorts, a girl with brown pigtails in a pink dress with a white heart, and a boy with orange hair in a green shirt and blue shorts. They are all smiling and have their arms raised in a joyful dance. On the far left and right edges of the page, there are large, stylized handprints in pink and blue. The overall style is whimsical and playful, typical of children's educational materials.

ANEXO 3.

FICHA DE APLICACION

FICHA DE APLICACIÓN N°1

¿CÓMO SOY?

Dimensión: Se valora a sí mismo.

Indicador: Reconoce algunas de sus características.

Ítem: Reconoce y expresa algunas de sus características físicas.

Consigna: Reconoce y expresa sus características físicas.



Si: Menciona dos o más características físicas.

No: Menciona uno o ninguna característica física

FICHA DE APLICACIÓN N°2

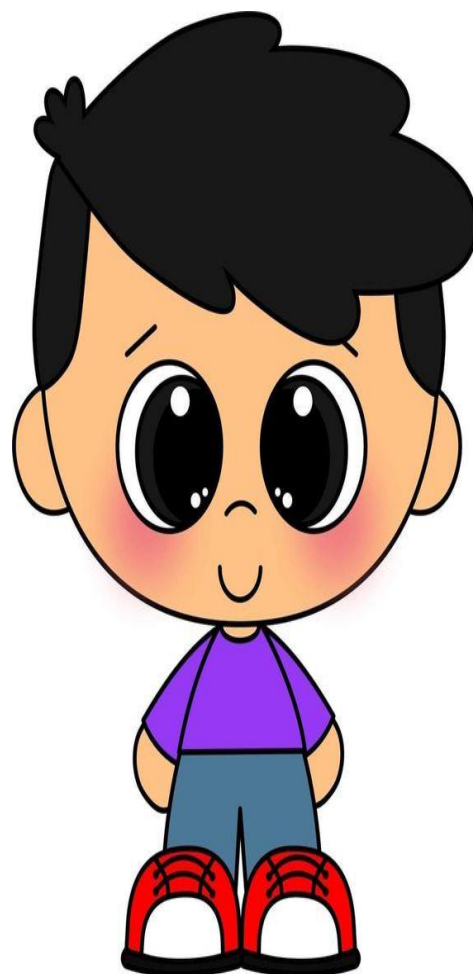
ASÍ SOY YO

Dimensión: Se valora a sí mismo.

Indicador: Se reconoce a si mismo

Ítem: Se identifica como niño o niña.

Consigna: Observa las imágenes y se identifica de acuerdo a su sexo (niño o niña).



Si: Se reconoce como niña o niño.

No: No se reconoce como niña o niño.

FICHA DE APLICACIÓN N°3

¿ESTA ES MI FAMILIA!

Dimensión: Se valora a sí mismo.

Indicador: Reconoce a los miembros de su familia.

Ítem: Reconoce a los miembros de su familia y las compara con otras familias.

Consigna: Reconoce a su familia y la representa con los personajes que se les presenta.



Si: Reconoce 3 o más miembros que conforma su familia

No: Reconoce a 2 o ningún miembro de su familia

FICHA DE APLICACIÓN N°4

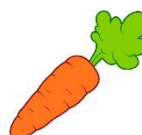
ASÍ CUIDO MI HIGIENE PERSONAL

Dimensión: Se valora a sí mismo.

Indicador: Cuida de sí mismo y lo demuestra con acciones

Ítem: Identifica acciones de higiene personal

Consigna: El niño identifique los artículos que se debe utilizar para la higiene personal



Si: Identifica 5 o más artículos de higiene personal y donde se debe usar

No: Identifica 4 o menos utensilios de aseo

FICHA DE APLICACIÓN N°5

RECONOZCO LOS ALIMENTOS NUTRITIVOS Y NO NUTRITIVOS

Dimensión: Se valora a sí mismo.

Indicador: Cuida de sí mismo y lo demuestra con acciones.

Ítem: Identifica los alimentos nutritivos y no nutritivos.

Consigna: Observa dos cajas comelonas e imágenes de alimentos nutritivos y no nutritivos y las ubica.



SI: Identifica 5 o más alimentos nutritivos y no nutritivos

No: Identifica 4 o menos alimentos nutritivos y no nutritivos

FICHA DE APLICACIÓN N°6

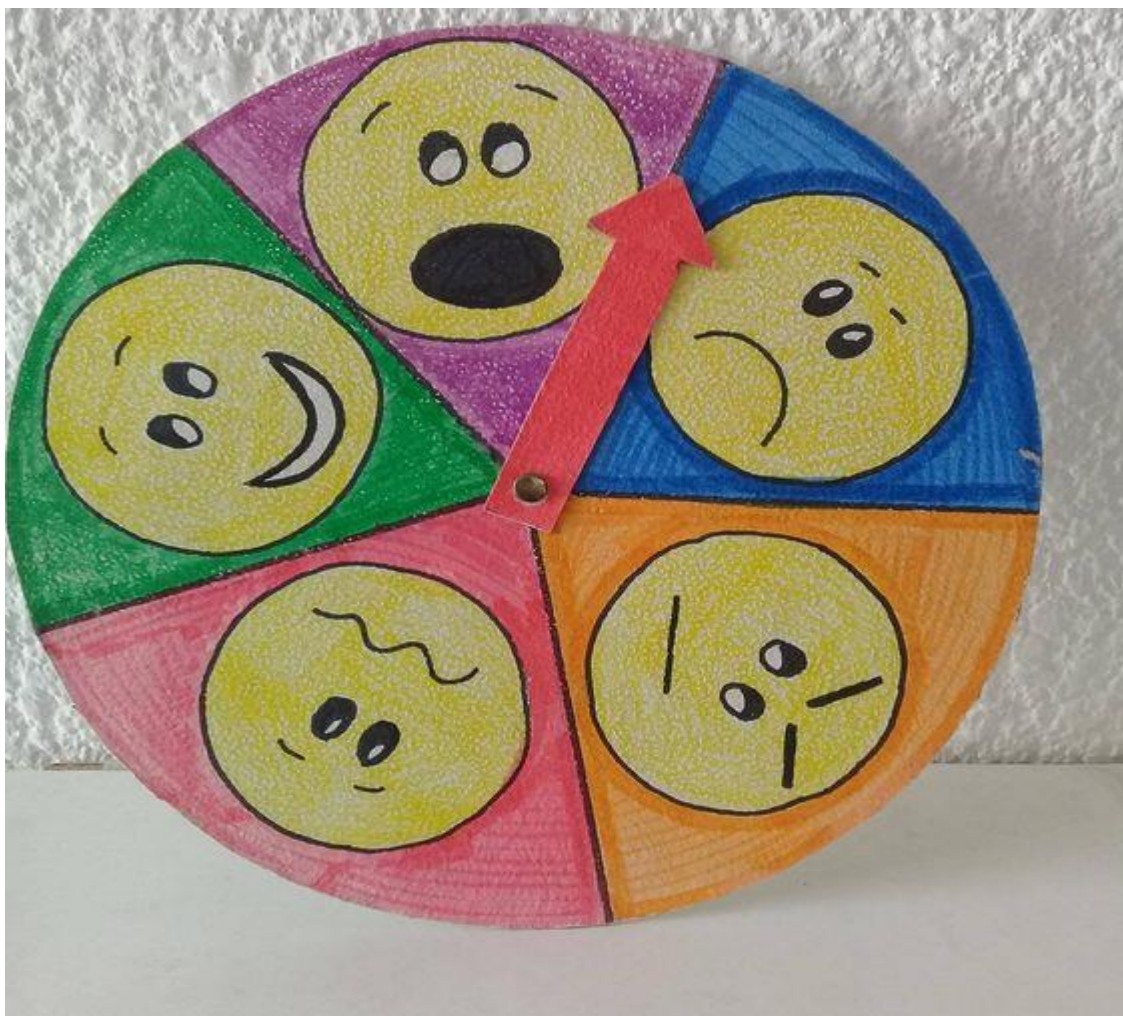
LA RULETA DE LAS EMOCIONES

Dimensión: Autorregula sus emociones.

Indicador: Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras.

Ítem: Expresa la emoción que observa, (alegre, triste, enojado, miedo)

Consigna: Da un giro a la ruleta y expresa con gestos o palabras la emoción que te toco.



Si: Logra reconocer 3 emociones que le salió en la ruleta y lo expresa con gestos o palabras

No: Reconoce 2 o ninguna emoción de la ruleta y no lo expresa a los demás

FICHA DE APLICACIÓN N°7

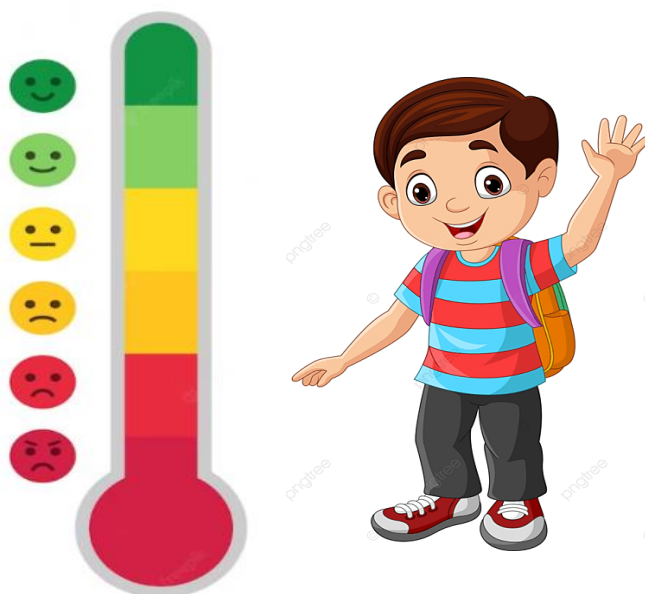
EL TERMÓMETRO DE LAS EMOCIONES

Dimensión: Autorregula sus emociones.

Indicador: Identifica sus emociones y las que observa en los demás.

Ítem: Explica que emoción siente luego de escuchar el cuento y lo ubica en termómetro de las emociones.

Consigna: Ubica en el termómetro de emociones que emoción sintió después de escuchar el cuento.



Si: Indica y explica la emoción que sintió luego de escuchar el cuento

No: No indica ni explica la emoción que siente luego de escuchar el cuento.

FICHA DE APLICACIÓN N°8

¡YO PUEDO!

Dimensión: Autorregula sus emociones.

Indicador: Actúa con seguridad, iniciativa y de manera autónoma en las actividades cotidianas respetando sus ideas y las de los demás.

Ítem: Reconoce actividades que puede realizar con seguridad y autonomía.

Consigna: Marca con una (x) las actividades que consideren que ellos pueden realizar



Si: Identifica más de 4 situaciones que puede realizar con seguridad y autonomía.

No: Identifica menos de 3 situaciones que puede realizar con seguridad y autonomía.

FICHA DE APLICACIÓN N°9

PIS! PAS! JUGAMOS CON EL DADO DE LAS EMOCIONES

Dimensión: Autorregula sus emociones.

Indicador: Hace uso de la palabra y gestos para expresar una emoción

Ítem: Reconoce la emoción mediante un juego

Consigna: Participa en el juego del dado de las situaciones y ubica la emoción que percibe en el cuadro



Situaciones del dado



Si: Reconoce 2 emociones de las situaciones que le toco en el dado

No: Reconoce 1 o ninguna emoción de las situaciones del dado.

FICHA DE APLICACIÓN N°10

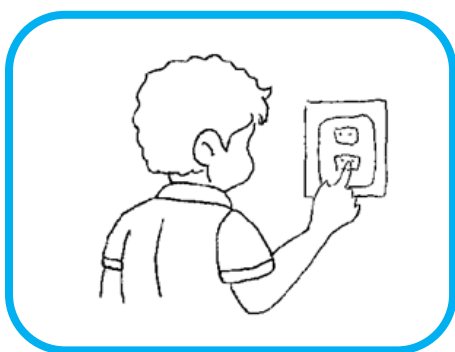
NO ESTOY SOLITO

Dimensión: Autorregula sus emociones.

Indicador: Busca la compañía de un adulto en situaciones que lo requieran.

Ítem: Reconoce situaciones en las que requiera la compañía de un adulto.

Consigna: Marca con una X en cada situación que requiera compañía de un adulto



Si: Reconoce 5 situaciones en las que requiera apoyo de un adulto

No: Reconoce 4 o menos situaciones en las que requiera apoyo de un adulto.



ANEXO 4.

VALIDACION DE INSTRUMENTO

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ JIMÉNEZ BORJA"

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Canaviri Aguilar Salome
 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente - I.E.I. C.J.N. "Emma Gamero Nieto"
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de cotejo
 1.4. Autor (es) del instrumento: Astrid Condori Ch. Dariahela Checalla G.
 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Astrid Condori Ch. Dariahela Checalla G.



II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					X
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					X
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					X
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					X
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					X
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración					X
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					X
Sub total						50
TOTAL						

Coefficiente de validez = Puntaje total x 100 / 50 Si el puntaje total es 39: $39 \times 100 / 50$
 $3900 / 50 = 78\%$

Calificación global:

CATEGORIA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 - 60]	
Observado	[61 - 70]	
Aprobado	[71 - 100]	100

Opinión de aplicabilidad: Si (X) No ()
 Fecha: 01/09/2023

Firma del Experto
 Centro de Trabajo: I.E.I. C.J.N. "Emma Gamero Nieto"
 Celular: 994136589
 Correo electrónico: salme1826@gmail.com

100

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ JIMÉNEZ BORJA"

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Berrios de Suso Jessica Maribel
 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente: I.E.I. CSM "Emma Gamero Nieto"
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de Cotejo
 1.4. Autor (es) del instrumento: Checalla G. Darshela - Condori Ch. Astrid N.
 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Checalla G. Darshela - Condori Ch. Astrid N.



II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					X
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					X
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					X
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					X
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					X
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración					X
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					X
Sub total						50
TOTAL						

Coefficiente de validez = Puntaje total x 100 / 50 Si el puntaje total es 39: $39 \times 100 / 50$
 $3900 / 50 = 78\%$

100

Calificación global:

CATEGORIA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 - 60]	
Observado	[61 - 70]	
Aprobado	[71 - 100]	100

Opinión de aplicabilidad: Si (X) No ()

Fecha: 01 / 09 / 2023

Firma del Experto

Centro de Trabajo: I.E.I. CSM "Emma Gamero Nieto"
 Celular: 952 84 8891
 Correo electrónico: Jscamawibel187@gmail.com

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ JIMÉNEZ BORJA"

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Perez Mamani, Pamela Rosita
 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente - I.E.I. - C.M. "Emma Gamero"
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de Colejo
 1.4. Autor (es) del instrumento: Checalla Gonzales, Daribela Stephanny
Condori Chambilla, Astrid Nahely
 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Checalla G. Daribela Condori C. Astrid

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					X
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					X
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					X
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					X
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					X
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración					X
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					X
Sub total						50
TOTAL						

Coefficiente de validez = $\frac{\text{Puntaje total} \times 100}{50}$ Si el puntaje total es 39: $\frac{39 \times 100}{50}$
 $\frac{3900}{50} = 78\%$

Calificación global:

CATEGORIA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 - 60]	
Observado	[61 - 70]	
Aprobado	[71 - 100]	100

Opinión de aplicabilidad: Si (✓) No ()
 Fecha: 01/09/2023

Firma del Experto

Centro de Trabajo: I.E.I. - C.M. "Emma Gamero"
 Celular: 929940455
 Correo electrónico: _____



100



ANEXO 5.

GUIA DE ESTRATEGIAS DIDACTICAS



GUÍA DE



ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

“Soy un arcoíris”



Dirigido a
Docentes de
Educación
Inicial

Autoras:

♥ Darihela Stephanny Checalla Gonzales

♥ Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla



INTRODUCCIÓN

En los primeros años de vida los niños se van construyendo de sí mismos, así como la adquisición de una progresiva autonomía en actividades cotidianas. Además, a partir de la diferenciación gradual entre él/ella y el mundo exterior.

Esta discriminación entre el yo y no yo, producto de los intercambios con el entorno físico y social más próximo es lo que les permite reconocer la existencia de personas y objetos diferentes a sí mismos.

La presente guía está dirigida a docentes y padres de familia, cabe señalar que nace para apoyar y beneficiar a los niños del segundo ciclo de la educación básica regular, en su contenido están plasmadas actividades de la estrategia lúdica “Soy un arcoíris”, que están estructurados con su denominación, objetivo, tiempo, materiales, procedimientos y evaluación.

La finalidad de la presente guía es que a través de la aplicación de la estrategia “Soy un arcoíris” los niños puedan lograr conocer y valorar su cuerpo, así también como sentir y pensar antes de actuar.





ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
ÍNDICE	3
PARTE I: Descubriendo la competencia: “Soy un arcoíris”	4
PARTE II: Orientaciones metodológicas para el uso de la guía	6
PARTE III: Actividades para desarrollar la competencia “Construye su identidad”	
✦ ACTIVIDAD N°01: El dado de características	11
✦ ACTIVIDAD N°02: Espejito-espejito	13
✦ ACTIVIDAD N°03: Jugando me identifico	15
✦ ACTIVIDAD N°04: Lulú busca un espejo	17
✦ ACTIVIDAD N°05: Soy niño o niña	20
✦ ACTIVIDAD N°06: Un fami-rompecabeza	23
✦ ACTIVIDAD N°07: Mi casita familiar	25
✦ ACTIVIDAD N°08: Conozco a la familia de Paty	27
✦ ACTIVIDAD N°09: Reconozco los útiles de aseo	30
✦ ACTIVIDAD N°10: El semáforo de los alimentos	32
✦ ACTIVIDAD N°11: Conozco a mugrosaurio	
✦ ACTIVIDAD N°12: ¿Qué le pasó a Paty?	
✦ ACTIVIDAD N°13: Mandil emocional	
✦ ACTIVIDAD N°14: Doctor emocional	
✦ ACTIVIDAD N°15: Adivina la emoción	
✦ ACTIVIDAD N°16: Mi volcán emocional	
✦ ACTIVIDAD N°17: Yo puedo solito	
✦ ACTIVIDAD N°20: Yo puedo hacerlo	
✦ ACTIVIDAD N°21: Lulú está en peligro	
✦ PARTE IV: Orientaciones para la evaluación de la competencia	
✦ PARTE V: ANEXOS/TALLERES DE APRENDIZAJE	
✦ PARTE VI: Referencias bibliográficas	129



PARTE I

ÁREA: Personal Social

Descubriendo la competencia:



CONSTRUYE SU IDENTIDAD





ÁREA DE PERSONAL SOCIAL

El desarrollo personal y social de nuestros niños y niñas es un proceso que se inicia en la familia y se construye sobre la base de las relaciones seguras y afectivas que establecen con las personas que los cuidan. La atención educativa en este nivel se orienta a favorecer la formación personal y social de los niños y niñas, promoviendo y acompañando procesos como la construcción de su **identidad** a partir del **conocimiento** y la valoración de sí mismos.

¿QUÉ ES UNA COMPETENCIA?

Es un conjunto de conocimientos que, al ser utilizados mediante habilidades de pensamiento en distintas situaciones, generan diferentes destrezas en la resolución de los problemas de la vida y su transformación, bajo un código de valores previamente aceptados que muestran una actitud concreta frente al desempeño realizado. En otras palabras, es la capacidad de hacer algo.

¿EN QUÉ CONSISTE LA COMPETENCIA “CONSTRUYE SU IDENTIDAD?”

La competencia **Construye su identidad** parte del conocimiento que los niños y niñas van **adquiriendo** sobre sus características **personales**, gustos, preferencias y habilidades.

Se busca que, a partir de los primeros cuidados y atenciones que reciben de su familia, logren la construcción de vínculos seguros. Los servicios educativos son el espacio donde socializan con sus **pares** y **otros adultos**; en ellos empiezan a manifestar sus gustos y preferencias frente a los **demás** (Frade L., 2008).



PARTE II



**ORIENTACIONES METODOLÓGICAS
PARA EL USO DE LA GUÍA**





La guía didáctica proporciona a los docentes diferentes estrategias creativas y divertidas que están planteadas en diversos tipos de aplicaciones creativas como es la autonomía en los niños, autorregulación de sus diferentes emociones permitiendo fortalecer la competencia construye su identidad, además los materiales que los docentes podrían encontrar en las diferentes estrategias son sencillos de realizar, pero se les recomienda usar siempre materiales del contexto del niño.

Las estrategias planteadas se realizan en el mismo salón el cual permite que los niños no se distraigan y estén seguros por tal motivo se recomienda permanecer en el salón, ya que es un lugar más tranquilo y los niños están concentrados solo en la clase, así mismo es necesario recordarles que en cada estrategia a los niños a través de preguntas los acuerdos que tienen para cada clase y así evitar la distracción o el desorden. También es importante que los materiales a utilizar en cada estrategia estén organizados y listo para realizar la estrategia y así evitar que los niños se aburran o esperen mucho tiempo para empezar la estrategia.

Esta guía didáctica “Soy un arcoíris” está predispuesta a ser adaptada, contextualizada o mejorada por los docentes según las necesidades, intereses, características y contexto del niño. Así mismo, podremos observar en el siguiente flujograma las diversas estrategias que se está trabajando y la movilización de las dimensiones y capacidades de la competencia construye su identidad en cada una de ellas.

FLUJOGRAMA

ESTRATEGIA DIDÁCTICA "SOY UN ARCOÍRIS"

DIMENSIÓN 1 Se valora a sí mismo

CATEGORÍA 1

Reconozco mis características
Act. 1 "El dado de características"
Act. 2 "Espejito-espejito"
Act. 3 "Jugando me identifico"
Act. 4 "Lulú busca un espejo"

CATEGORÍA 2

¿Quién soy?
Act. 5 "¿Soy niño o niña?"

CATEGORÍA 3

Reconozco los miembros de mi familia
Act. 6 "Un fami-rompecabeza"
Act. 7 "Mi casita familiar"
Act. 8 "Conozco a la familia de Paty"

CATEGORÍA 4

¿Cómo me cuido?
Act. 9 "Reconozco los útiles de aseo"
Act. 10 "El semáforo de los alimentos"
Act. 11 "Conozco a murgrosaurio"
Act. 12 "¿Qué le pasó a Paty?"

DIMENSIÓN 2 Autorregula sus emociones

CATEGORÍA 5

¿Cuáles son mis emociones?
Act. 13 "Mi semáforo emocional"
Act. 14 "Mandil emocional"
Act. 15 "Doctor emocional"

CATEGORÍA 6

Expreso mis emociones
Act. 16 "Adivina la emoción"
Act. 17 "Mi volcán emocional"
Act. 18 "Termómetro emocional"

CATEGORÍA 7

¡Yo puedo solo(a)!
Act. 19 "Yo puedo solito"
Act. 20 "Yo puedo hacerlo"

CATEGORÍA 8

¿Necesito a alguien?
Act. 21 "Lulú está en peligro"
Act. 22 "Un dado peligroso"

OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar la competencia construye su identidad en los estudiantes de 3 años de una institución educativa inicial de Tacna

PARTE

III

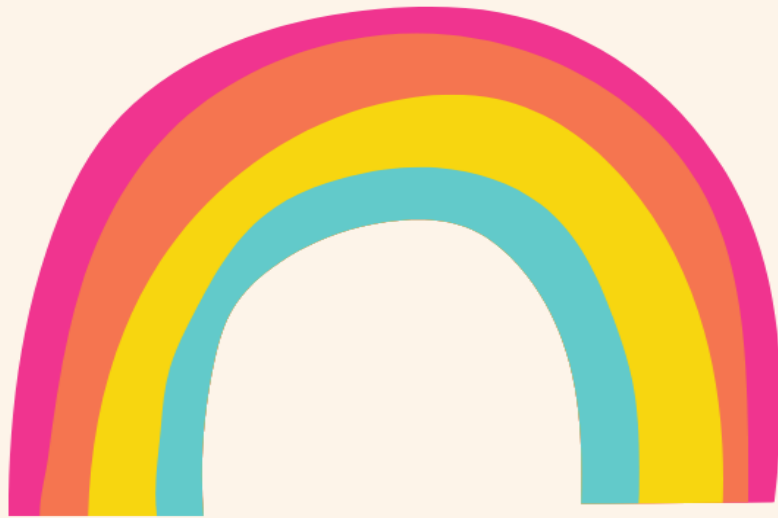
*Actividades para desarrollar la
competencia:*



CONSTRUYE SU IDENTIDAD



CATEGORÍA 1



RECONOZCO MIS
CARACTERÍSTICAS

ACTIVIDAD N°01

EL DADO DE CARACTERÍSTICAS

OBJETIVO:

Con la estrategia desarrolla en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente en reconocer sus características.

TIEMPO:



15 minutos.

MATERIALES:

- Dado de diferentes caras
- Micrófono preguntón

PROCEDIMIENTO:

- Al iniciar se les comenta a los niños que el día de hoy les trajo un dado ¿Qué creen que haremos con el dado?
- Para iniciar con la estrategia se les invita a ponerse en media luna, luego tendrán que lanzar el dado y según la cara que le toque deberá describir que de diferente le ve.
- Luego los niños se tendrán que describir y haciendo diferencias con las caras que vio en el dado.
- Luego mediante el micrófono preguntón se les pregunta ¿Qué imágenes encontramos en el dado? ¿Todas eran iguales? ¿Qué diferencias encontraste? ¿Te pareces a alguna cara del dado?

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Reconoce algunas de sus características.				

ACTIVIDAD N°02

ESPEJITO-ESPEJITO

OBJETIVO:

La estrategia tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente en el reconocimiento de las características físicas diferentes, respetando estas diferencias.

TIEMPO:



15 minutos.

MATERIALES:

- Caja sorpresa
- Espejo
- Varita mágica
- Micrófono preguntón

PROCEDIMIENTO:

- Los niños se sientan en asamblea luego se les presenta una caja sorpresa que en su interior hay un espejo y se les pregunta ¿Qué creen que tenga la caja sorpresa? se escucha las diferentes participaciones.
- Les mencionamos que en la caja esta la imagen del niño y la niña más hermoso (a) del jardín ¿Quieren descubrir quien ese niño (a)?
- Invitamos a formar un trencito para que uno a uno observe y guarden el secreto hasta la indicación de la docente.
- Luego de que todos observaran con ayuda de la varita mágica preguntamos ¿Cómo era el niño (a) de la caja? ¿Qué características tenía? ¿Pueden describir sin decir el nombre?
- Los niños dan diversas descripciones de sus propias características y los demás van adivinando a quien se refiere.

- Los niños al finalizar la actividad con ayuda del micrófono participativo dan su compromiso de quererse a ellos mismos además recalcar que todos tenemos características diferentes que nos hacen únicos.

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Reconoce algunas de sus características físicas.				

ACTIVIDAD N°03

JUGANDO ME IDENTIFICO

OBJETIVO:

Con la estrategia desarrolla en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente en reconocer sus características.

TIEMPO:



15 minutos

MATERIALES:

- Rompecabezas de niño y niña
- Bolsa mágica
- Micrófono preguntón

PROCEDIMIENTO:

- Al iniciar se les comenta a los niños que el día de hoy les trajo una sorpresa, ¿Qué tengo en mi mano? ¿Qué creen que hay dentro de la bolsa?
- Para iniciar con la estrategia se les invita a ponerse en media luna, luego para descubrir tendrán que decir la frase: abra cadabra que esta bolsa se abra y luego que observaron los niños se les pregunta ¿Qué encontramos dentro de la bolsa? ¿Qué haremos con este material?
- Luego los niños tendrán que descubrir que imagen hay al armar el rompecabezas.
- Los niños descubren a una niña y un niño, la docente indica a cada uno que describa como son, pero también que se compare con ellos.
- Luego mediante el micrófono preguntón se les pregunta ¿Las imágenes que armamos son iguales? ¿Todos somos niños? ¿Todos somos niñas? ¿Eres igual a uno de ellos? ¿Por qué?

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Reconoce algunas de sus características físicas.				

ACTIVIDAD N°04

LULÚ BUSCA UN ESPEJO

OBJETIVO:

La estrategia tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente en el reconocimiento de algunas características físicas, respetando estas diferencias.

TIEMPO:



15 minutos.

MATERIALES:

- Lulú títere
- Espejo
- Varita mágica
- Micrófono preguntón

PROCEDIMIENTO:

- Los niños se sientan en asamblea luego se les presenta a una amiga que vino a visitarnos: Lulú –títere, que está en busca de un espejo para verse y conocer cuáles son sus características
- Los niños interactúan con Lulu-títere y la docente les pregunta ¿Cómo es Lulú? ¿De qué color es su cabello? ¿Sus ojos como son? ¿De qué tamaño es Lulú? ¿A quién se parecerá Lulú?
- Los niños con ayuda del micrófono preguntón y es espejo describen las características de Lulú – títere ¿Qué características tiene Lulú títere? Ahora, ¿Cuáles son tus características?
- Los niños dan diversas descripciones de sus propias características y los demás van escuchando.

- Los niños al finalizar la actividad con ayuda de la varita mágica dan su compromiso de quererse a ellos mismos además recalcar que todos tenemos características diferentes que nos hacen únicos.

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Reconoce algunas de sus características físicas.				

CATEGORÍA 2



¿QUIÉN SOY?

ACTIVIDAD N°05

SOY NIÑO O NIÑA

OBJETIVO:

Con la estrategia desarrolla en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente en reconocerse a sí mismo.

TIEMPO:



15 minutos.

MATERIALES:

- Plotter de un niño y niña
- Micrófono preguntón
- Bolsa mágica

PROCEDIMIENTO:

- Al iniciar se les comenta a los niños que el día de hoy vamos a descubrir que es lo que hay dentro de la bolsa mágica.
- Para iniciar con la estrategia se les invita a los niños a ponerse en media luna, luego tendrán que descubrir lo que hay dentro de la bolsa con la frase: “abra cadabra pata de cabra que esta bolsa se abra”.
- Luego de que los niños descubran comentan lo que observan, ¿Quiénes son? ¿Y cómo estarán? ¿Son iguales? ¿Por qué? ¿Qué tiene el niño que no tenga la niña?, tendrán que describir y haciendo diferencias con ellos.
- Mediante el micrófono preguntón cada niño se presentará y dirá que es lo que más le gusta de su cuerpo.

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Se reconoce a sí mismo.				

CATEGORÍA 3



RECONOZCO LOS
MIEMBROS DE MI
FAMILIA

ACTIVIDAD N°06

UN FAMI-ROMPECABEZA

OBJETIVO:

La estrategia desarrolla en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente en reconocer los miembros de su familia.

TIEMPO:



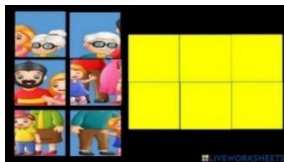
15 minutos.

MATERIALES:

- Rompecabezas
- Bolsa mágica

PROCEDIMIENTO:

- Al iniciar se les comenta a los niños que el día de hoy les trajo una bolsa mágica, pero para eso quiere descubrir con ellos que hay dentro.
- Después de descubrir responden las siguientes preguntas ¿Qué encontramos? ¿Qué haremos?
- Para iniciar con la estrategia se le entrega a cada equipo de niños un rompecabezas de diferentes familias y se les invita a armarlo.



- Luego mediante el micrófono preguntón se les pregunta ¿Qué imagen formaron? ¿Estarán completas las familias? ¿Quiénes son los integrantes de tu familia?

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Reconoce a los miembros de su familia.				

ACTIVIDAD N°07

MI CASITA FAMILIAR

OBJETIVO:

Con la estrategia desarrollar en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente en reconocer los miembros de su familia.

TIEMPO:



15 minutos.

MATERIALES:

- Casa
- Palotes de miembros de la familia
- Micrófono preguntón

PROCEDIMIENTO:

- Al iniciar se les presenta a los niños una casa y se les pregunta: ¿Qué observamos? ¿Qué creen que haremos con la casa?
- Después la docente tiene un sobre mágico y les pregunta: ¿Qué creen que haya dentro? ¿Para qué lo utilizaremos?
- Para iniciar con la estrategia la docente para hacer el ejemplo pega dentro de la casa a sus miembros de su familia, explicando a los niños que ellos deberán hacer lo mismo, pero en la hoja que va a recibir cada uno.



- Luego mediante el micrófono preguntón se les pregunta ¿Qué hicimos? ¿Quiénes forman parte de tu familia? ¿Tu familia es grande? ¿Eres feliz en casa?

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Reconoce a los miembros de su familia.				

ACTIVIDAD N°08

CONOZCO A LA FAMILIA DE PATY

OBJETIVO:

Con la estrategia desarrollar en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente en reconocer los miembros de su familia.

TIEMPO:



15 minutos.

MATERIALES:

- Titiritero
- Palotes de miembros de la familia
- Paty
- Micrófono preguntón

PROCEDIMIENTO:

- Al iniciar se les presenta a los niños un titiritero y se les pregunta: ¿Qué observamos? ¿Para qué creen que les traje esto?
- Después se pregunta a Paty, ella les comenta que les va a presentar a su familia y les pregunta: ¿Ustedes tienen una familia?
- Para iniciar con la estrategia Paty empieza a presentar con palotes a su papá, mamá, hermano, abuela y abuelo. Luego Paty les pregunta a los niños ¿Y quiénes conforman la familia de ustedes? Cada niño tendrá que responder.
- Luego mediante el micrófono preguntón se les pregunta ¿Qué hicimos? ¿Quiénes forman parte de tu familia? ¿Tu familia es grande? ¿Eres feliz en casa?

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Reconoce a los miembros de su familia.				

CATEGORÍA 4



¿CÓMO ME
CUBO?

ACTIVIDAD N°09

RECONOZCO LOS ÚTILES DE ASEO

OBJETIVO:

La estrategia tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente en cuidar de sí mismo y lo demuestra con acciones.

TIEMPO:



15 minutos.

MATERIALES:

- Cara de Paty sucia
- Útiles de aseo
- Alimentos
- Bolsa sorpresa
- Varita mágica
- Micrófono preguntón

PROCEDIMIENTO:

- Los niños se sientan en asamblea luego se les presenta a una niña llamada Paty (sucia y despeinada) ella está muy triste porque no le gusta estar así, pero tampoco sabe qué hacer.
- Los niños interactúan con la niña Paty y la docente les pregunta ¿Cómo es Paty? ¿Por qué está triste? ¿Qué tiene que hacer Paty? ¿Y qué necesita? ¿Ayudamos a Paty?
- Los niños observan a la docente que tiene una bolsa sorpresa en la mano y les pregunta: ¿Qué observan?, con ayuda de la varita mágica y la frase: hada cadabra pata de cabra que esta bolsa de habrá.
- Los niños observan que la bolsa se abre y encuentran diversos materiales (útiles de aseo, alimentos), la docente pregunta: ¿Qué haremos con estos materiales?

- Paty regresa y la docente les comenta a los niños que tenemos que pegar solo los útiles de aseo para ayudar a Paty y pueda estar limpia y feliz.
- Al finalizar los niños con ayuda del micrófono preguntón responden las preguntas:
¿Qué le pasaba a Paty? ¿Y cómo le ayudamos a Paty? ¿Y tú te aseas todos los días?
¿Qué haces antes de venir al jardín? ¿Por qué debemos asearnos?

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Cuida de sí mismo y lo demuestra con acciones.				

ACTIVIDAD N°10

EL SEMÁFORO DE LOS ALIMENTOS

OBJETIVO:

Con la estrategia desarrollar en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente en cuidar de sí mismo y lo demuestra con acciones.

TIEMPO:



15 minutos.

MATERIALES:

- Alimentos saludables y no saludables.
- Semáforo

PROCEDIMIENTO:

- Al iniciar se les presenta a los niños un semáforo y se les pregunta: ¿Qué observan? ¿Lo habían visto antes? ¿En dónde? ¿Y para qué sirve?
- Luego se les muestra una bolsa mágica y con ayuda de la varita mágica descubren.
- Después de descubrir responden las siguientes preguntas ¿Qué encontramos? ¿Estos alimentos son saludables? ¿Por qué? ¿Qué creen que haremos?
- Para iniciar con la estrategia se le entrega a cada niño un alimento, ya sea saludable y no saludables. Entonces se les explica que en el color VERDE: van los alimentos saludables, en el color AMARILLO: alimentos que se puedan consumir a veces y ROJO: los alimentos chatarra.



- Luego mediante el micrófono preguntón se les pregunta ¿Qué alimentos son saludables? ¿Cuáles no son saludables? ¿Qué alimentos consumes? ¿Te gusta las verduras? ¿Y la pizza?

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Cuida de sí mismo y lo demuestra con acciones.				

ACTIVIDAD N°11

CONOZCO A MUGROSAURIO

OBJETIVO:

La estrategia tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente en el cuidado de sí mismo.

TIEMPO:



15 minutos.

MATERIALES:

- Paty
- Bolsa sorpresa
- Útiles de aseo y objetos
- Canastas (2)
- Dinosaurio
- Cuento "Mugrosaurio"
- Micrófono preguntón

PROCEDIMIENTO:

- Los niños se sientan en asamblea luego se les presenta a una amiga (Paty muñeca motora) que vino a visitarnos y trajo una sorpresa (bolsa sorpresa): ¿Quién habrá venido a visitarnos? ¿Qué nos habrá traído?
- Los niños con ayuda de la varita mágica y entonando las palabras mágicas "Bidibi badibu BU" descubren lo que hay en el interior de la bolsa sorpresa: primero descubren que hay un dinosaurio sucio ¿Qué observas? ¿Por qué estará sucio el dinosaurio? ¿Qué necesitara? Luego descubren que también hay un cuento en la bolsa sorpresa y se les pregunta: ¿Qué es? ¿De qué trataba? ¿Por qué?
- Les comentamos a los niños que (Paty muñeca motora) nos leerá el cuento: ¡Mugrosaurio!
- Los niños luego de escuchar el cuento se les presenta el micrófono participativo que ayudara con las preguntas: ¿De qué trataba el cuento? ¿Cómo esta Mugrosaurio?

¿Qué necesitara Mugrosaurio para estar limpio? ¿Qué usamos nosotros para estar limpios?

- Con la ayuda de 2 canastas se les presenta variados objetos y útiles de aseo donde ellos deberán diferenciar que es lo que necesita Mugrosaurio para estar limpio.
- Al término de la actividad se les felicita por su participación.

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Cuida de sí mismo y lo demuestra con acciones.				

ACTIVIDAD N° 12

¿QUÉ LE PASÓ A PATY?

OBJETIVO:

La estrategia tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente en el reconocimiento y expresión de algunas emociones que siente y observa.

TIEMPO:



15 minutos.

MATERIALES:

- Paty
- Alimentos saludables y no saludables
- Cuadro de doble entrada con un visto y una equis
- Micrófono preguntón

PROCEDIMIENTO:

- Al iniciar la muñeca Paty saluda y les cuenta que está muy triste; se les pregunta: ¿Qué le habrá pasado a Paty? ¿Por qué creen que Paty este triste? ¿Ustedes quieren saber por qué esta triste?
- Después de conversar con Paty cantan una canción “Los alimentos”.
- Se les muestra la bolsa mágica donde encuentran variedad de alimentos saludables y no saludables.
- Para iniciar con la estrategia se le entrega a cada niño(a) un alimento y en el cuadro que está en la pizarra tendrán que pegar, debajo del visto los alimentos saludables y debajo de la equis los alimentos no saludables.



- Con ayuda del micrófono preguntón se les pregunta: ¿Qué alimentos son saludables? ¿Cuáles no son saludables? ¿Qué alimentos consumes? ¿Te gusta las verduras? ¿Te gusta la pizza? ¿Qué es lo que más te gusta?

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Cuida de sí mismo y lo demuestra con acciones.				

CATEGORÍA 5



¿CUÁLES SON MIS
EMOCIONES?

ACTIVIDAD N° 13

MI SEMÁFORO EMOCIONAL

OBJETIVO:

La estrategia tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente en la identificación de sus emociones y las que observa en los demás.

TIEMPO:



15 minutos.

MATERIALES:

- Semáforo de las emociones
- Bolsa sorpresa
- Varita mágica
- Ganchos

PROCEDIMIENTO:

- Los niños se sientan en asamblea luego se les presenta una bolsa sorpresa y se les pregunta ¿Qué creen que tenga la bolsa sorpresa? se escucha las diferentes participaciones.
- Los niños con ayuda de la varita mágica y entonando las palabras mágicas “Bidibi badibu BU” descubren lo que hay en el interior de la bolsa sorpresa: Semáforo ¿Qué observas? ¿Para qué servirá el semáforo? ¿Cómo nos podrá ayudar con nuestras emociones? ¿Qué nos pueden indicar los colores?
- Les comentamos a los niños que nuestro semáforo nos ayudara a identificar las emociones que sentimos y como debemos actuar frente a ellas:
ROJO: Emociones negativas como enojo y violento.
AMARILLO: Emociones como triste, asustado y nervioso.
VERDE: Emociones positivas como alegría, contento y tranquilo.

- Los niños al finalizar la actividad dan su compromiso de usar el “Semáforo emocional” después de cada actividad ubicaran con un gancho en el color del semáforo con el que ellos se sientan identificados.

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Identifica sus emociones y las que observa en los demás.				

ACTIVIDAD N°14

MANDIL EMOCIONAL

OBJETIVO:

La estrategia tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente en la identificación de sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.

TIEMPO:



15 minutos.

MATERIALES:

- Mandil cuenta cuentos
- Monstros de colores
- Varita mágica
- Bolsa sorpresa

PROCEDIMIENTO:

- Los niños se sientan en asamblea luego se les presenta una bolsa sorpresa y se les pregunta ¿Qué creen que tenga la bolsa sorpresa? se escucha las diferentes participaciones.
- Los niños con ayuda de la varita mágica y entonando las palabras mágicas “Bidibi badibu BU” descubren lo que hay en el interior de la bolsa sorpresa: Mandil emocional y monstros de colores ¿Qué observan? ¿Para qué servirá el mandil? ¿Cómo lo usaremos? ¿Cómo nos podrá ayudar con nuestras emociones? ¿Qué nos pueden indicar los colores de los monstros?
- Les comentamos a los niños que cada monstruo indica una emoción y que a través del cuento podremos conocerlas y como identificarlas.
amarillo (alegría), rosado (amor), rojo (enojo), verde (calma), azul (tristeza) y negro (miedo).

- Los niños luego de escuchar el cuento responden a las preguntas con ayuda del micrófono preguntón ¿Qué colores de monstros había? ¿Qué significaba cada color? ¿Qué emociones conoces? ¿Cómo te sientes luego de escuchar el cuento?
- Los niños al finalizar la actividad conocen y tocan a cada monstruo identificando que emoción representa.

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Identifica sus emociones y las que observa en los demás.				

ACTIVIDAD N°15

DOCTOR EMOCIONAL

OBJETIVO:

La estrategia tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente en la identificación de sus emociones y las que observa en los demás.

TIEMPO:



15 minutos.

MATERIALES:

- Marioneta motora – médico Pipo
- Botiquín emocional
- Toalla
- Spray con agua
- Pelota de goma
- Gomas dulces (golosina)

PROCEDIMIENTO:

- Los niños se sientan en asamblea luego se les presenta a un amigo que vino a visitarnos “Doctor Pipo – marioneta motora” que les comenta a los niños que escuchó que en el salón hay un “arcoíris de emociones” y hay emociones que no las podemos calmar por eso trajo una sorpresa, con ayuda de la varita mágica y entonando las palabras mágicas “Bidibi badibi Bu” descubren el “Botiquín emocional”
- Los niños junto con el “Doctor Pipo – marioneta motora” descubren lo que hay dentro del botiquín:
 - 1) Toalla recoge lágrimas: Su función es recoger las lágrimas. Si continúa llorando, lo solucionaremos con los caramelos curaangustias.
 - 2) Spray antimito: El paciente puede cogerlo cuando tenga mito y echarse un poco en la cabeza.

- 3) Pelota antienojo: Ideal cuando el paciente está muy enojado. La lanzará fuerte hasta que se calme. Por supuesto, tendrá que ir a recogerla cada vez que la lance.
 - 4) Pelota de la calma: Sirve de complemento a la pelota antienojo. Cuando el paciente está calmado, es el momento de coger ésta otra pelota.
 - 5) Pastilla antifrustración (gomita dulce): Tomando una, ayuda a solucionar este problema. Si la frustración es muy grande, se pueden tomar dos. Nunca sobrepasar la dosis recomendada.
 - 6) Receta de doctor Pipo: Si el paciente está muy enfermo, se le hará una receta médica y le pondremos un tratamiento para que lo siga en su casa.
- Los niños al finalizar la actividad dan su compromiso de usar el “Botiquín emocional” cuando la necesiten. El doctor pipo – marioneta motora se despide de los niños.

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Identifica sus emociones y las que observa en los demás.				

CATEGORÍA 6



EXPRESO MIS
EMOCIONES

ACTIVIDAD N°16

ADIVINA LA EMOCIÓN

OBJETIVO:

La estrategia tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente haciendo uso de la palabra y gestos para expresar una emoción.

TIEMPO:



15 minutos.

MATERIALES:

- Paty
- Rostro de las emociones
- Varita mágica
- Micrófono preguntón
- Sobre mágico
- Cartillas de adivinanzas

PROCEDIMIENTO:

- Los niños se sientan en asamblea luego se les presenta a una amiga que vino a visitarnos Paty (Muñeca- motora), quien tiene la cara tapada. ¿Quién vino a visitarnos? ¿Por qué tendrá el rostro tapado?
- Los niños escuchan atentos a Paty quien les comenta que jugaran a adivinar que emoción siente y trajo una sorpresa (sobre sorpresa) Con ayuda de la varita mágica se descubre lo que hay en su interior del sobre, el rostro de las emociones y cartillas de adivinanzas ¿Qué observan? ¿Qué son las emociones? ¿Qué emociones conoces? ¿Las puedes expresar? ¿Cómo?
- Se felicita por su participación a los niños y se empieza con el juego “adivina la emoción” Paty elige un rostro de la emoción, sin mostrar a los niños y da ejemplos y pistas cuando siente esa emoción y los niños deberán adivinar que emoción es.
- Con ayuda del micrófono participativo comparten las emociones que les tocó.

- Se finaliza el juego dando un aplauso para todos y despidiéndose de Paty hasta una próxima visita.

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Hace uso de la palabra y gestos para expresar una emoción.				

ACTIVIDAD N°17

MI VOLCÁN EMOCIONAL

OBJETIVO:

Con la estrategia desarrollar en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente en expresar la emoción, utilizando gestos, movimientos corporales y palabras.

TIEMPO:



15 minutos.

MATERIALES:

- Paty
- Globos
- Volcán
- Vasos tecnopor

PROCEDIMIENTO:

- Al iniciar la muñeca Pati se presenta y comunica a los niños que les contará un cuento titulado “Tengo un volcán”.
- Después de escuchar el cuento se le presenta un volcán y se les pregunta si lo habían visto antes.
- Para iniciar con la estrategia se le entrega a cada niño(a) un globo, para que lo inflen y vean cómo funciona el enojo cuando vas acumulando.
- Luego se le entrega a cada niño un vaso de Tecnopor y temperas para que pinten su propio volcán.



- Con ayuda del micrófono preguntón se les pregunta: ¿Alguna vez te sentiste enojado? ¿Te gusta sentirte enojado? ¿Qué hiciste para calmar el

enojo? ¿Qué otras emociones conoces? ¿Cómo te sentiste al escuchar el cuento?

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras.				

ACTIVIDAD N°18

TERMÓMETRO EMOCIONAL

OBJETIVO:

La estrategia tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente en expresar la emoción, utilizando gestos, movimientos corporales y palabras.

TIEMPO:



15 minutos.

MATERIALES:

- Termómetro
- Bolsa mágica
- Ganchos con nombres de los niños
- Micrófono preguntón

PROCEDIMIENTO:

- Los niños se sientan en asamblea luego se les presenta un termómetro con caras de los mostros de las emociones, luego se les pregunta: ¿Qué observan? ¿Para qué creen que nos servirá? ¿Qué haremos con esto? Los niños comentan sus respuestas.
- Los niños observan a la docente con una bolsa mágica y les pregunta ¿Qué tengo aquí? ¿Qué creen que habrá dentro?
- Los niños a través de la frase: “hada cadabra de esta bolsa se habrá” descubren lo que hay dentro y se les pregunta: ¿Qué encontramos dentro? ¿Para qué nos servirá? ¿Qué haremos con los ganchos?
- Los niños escuchan a la docente quien les invita a colocar su gancho con su nombre en la tira de la emoción de como se ha sentido después de escuchar el cuento.
- Con ayuda del micrófono preguntón los niños responden: ¿Por qué colocaste tu gancho en esa emoción? ¿Cuándo comes un helado como te sientes? ¿Y si tu perrito se pierde como te sentirás?

- Se finaliza la estrategia comentándoles a los niños que este termómetro se quedará en el aula y que después de cada clase colocaremos nuestro gancho en la emoción que sentimos después de toda la clase.

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras.				

CATEGORÍA 7



¡YO PUEDO
SOLO(A)!

ACTIVIDAD N°19

YO PUEDO SOLITO

OBJETIVO:

La estrategia tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente cuando actúa con seguridad, iniciativa y de manera autónoma en las actividades cotidianas respetando sus ideas y las de los demás.

TIEMPO:



15 minutos.

MATERIALES:

- Títere Lulú
- Globos
- Lana
- Pañuelos

PROCEDIMIENTO:

- Los niños se sientan en asamblea luego se les presenta a una amiga (Títere - Lulú) que vino a visitarnos y trajo una sorpresa (globos): ¿Quién vino a visitarnos? ¿Qué nos habrá traído? ¿Cómo usaremos los globos?
- Los niños escuchan a Lulú - títere quien les comenta que en la mañana comió mucho y se llenó de tanto comer y tuvo muchas ganas de ir al baño y hacer sus deposiciones, pero no había nadie quien la asista y limpie por lo que ella tuvo que limpiarse sola y se manchó ¿Qué le paso a Lulú - Títere? ¿Pudo hacer sus deposiciones sola? ¿Ustedes necesitan ayuda? ¿Podrán hacerlo solos?
- Los niños escuchan a títere Lulú quien les dice que en el salón hay unas sillas acomodadas con dos globos amarrados con lana en la parte trasera de la silla, cada niño se acomodara en las sillas y se le brindara un pañuelo donde simularan limpiarse luego de hacer sus deposiciones.
- Les preguntamos a los niños de los pasos a seguir cuando vamos al baño:

PASO 1: Desplazarnos a los baños con papel higiénico.

PASO 2: Una vez estemos en los baños bajarnos el pantalón y luego bajarnos la ropa interior para luego sentarnos en los inodoros.

PASO 3: Hacer las deposiciones luego limpiarnos con el papel higiénico y tirarlo al tacho de basura.

PASO 4: Subirnos la ropa interior, el pantalón y jalar la palanca del inodoro; para finalmente lavarnos las manos.

- Al término de la actividad se les felicita por su participación y se realiza un recuento de lo realizado con ayuda del micrófono preguntón.

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Actúa con seguridad, iniciativa y de manera autónoma en las actividades cotidianas respetando sus ideas y las de los demás.				

ACTIVIDAD N°20

YO PUEDO HACERLO

OBJETIVO:

La estrategia tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente cuando actúa con seguridad, iniciativa y de manera autónoma en las actividades cotidianas respetando sus ideas y las de los demás.

TIEMPO:



15 minutos.

MATERIALES:

- Paty
- Casaca con cierre
- Casacas de los niños
- Micrófono preguntón

PROCEDIMIENTO:

- Los niños se sientan en asamblea luego se les presenta a una amiga (Marioneta motora - Paty) que vino a visitarnos y les comenta a los niños que hoy hace mucho frío y quiere ponerse su casaca, pero no sabe cómo hacerlo: ¿Quién vino a visitarnos? ¿Qué problema tiene Paty? ¿Ustedes saben ponerse las casacas?
- Los niños escuchan a Paty – marioneta quien les invita a todos los niños a aprender a ponerse las casacas Paty les comenta que trajo casacas para todos y le brinda 1 casaca a cada niño para practicar en abrir y cerrar la casaca; quitársela y volvérsela a poner.
- Los niños realizan la actividad y se les va preguntando con ayuda del micrófono preguntón ¿Es fácil? ¿Es difícil? ¿Podemos hacerlo?
- Al término de la actividad se les felicita por su participación y Paty marioneta se despide, la docente realiza un recuento de lo realizado con ayuda del micrófono preguntón.

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Actúa con seguridad, iniciativa y de manera autónoma en las actividades cotidianas respetando sus ideas y las de los demás.				

CATEGORÍA
&



¿NECESITO A
ALGUIEN?

ACTIVIDAD N°21

LULÚ ESTÁ EN PELIGRO

OBJETIVO:

La estrategia tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente que los niños busquen la compañía de un adulto en situaciones que lo requieran.

TIEMPO:



15 minutos.

MATERIALES:

- Títere Lulú
- Objetos peligrosos y no peligrosos (cuchillo, manzana, cable, enchufe)
- Micrófono preguntón

PROCEDIMIENTO:

- Los niños se sientan en asamblea luego se les presenta a una amiga que vino a visitarnos Títere Lulú quien entra llorando y comentando a los niños que le duele el dedo, la docente pregunta a los niños ¿Qué le paso a Lulú? ¿Por qué estará llorando? ¿Cómo se habrá cortado el dedo? ¿Con que objeto?
- Los niños responden a las preguntas con ayuda del micrófono preguntón y se les felicita por su participación el títere les muestra unos objetos que encontró (cuchillo, manzana, cable, enchufe) ¿Qué observamos? ¿Para qué se usan estos objetos? ¿Quiénes pueden usar estos objetos? ¿Por qué los niños no pueden? ¿A quién pedimos ayuda? se escucha las diferentes participaciones.
- Invitamos a los niños a compartir en cuales situaciones requerimos el acompañamiento de un adulto. ¿En qué situaciones requerimos la ayuda de un adulto? ¿Por qué? ¿Qué situaciones crees que no requieran la ayuda de un adulto? ¿Por qué?

- Los niños al finalizar la actividad dan su compromiso de buscar el acompañamiento de un adulto cuando lo necesiten.

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Busca la compañía de un adulto en situaciones que lo requieran.				

ACTIVIDAD N°22

UN DADO PELIGROSO

OBJETIVO:

La estrategia tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes la competencia construye su identidad, específicamente que los niños busquen la compañía de un adulto en situaciones que lo requieran.

TIEMPO:



15 minutos.

MATERIALES:

- Dado con situaciones
- Tela mágica
- Varita mágica
- Micrófono preguntón

PROCEDIMIENTO:

- Los niños se sientan en asamblea luego se les presenta un objeto misterioso tapado con una tela mágica con ayuda de la varita mágica y entonando las palabras mágicas “Bidibi Badibi BU” descubren el “dado peligroso” y se les pregunta ¿Qué observamos? ¿Qué tiene el dado? se escucha las diferentes participaciones.
- Los niños observan las situaciones que tiene el dado:
 - Niño cortando una manzana con un cuchillo
 - Niño cruzando la pista
 - Niño cerca de una cocina encendida
 - Niño enchufando el tomacorriente de un televisor
 - Niño jugando con la pelota
 - Niño cantando
- Invitamos a los niños a compartir en cuales situaciones requerimos el acompañamiento de un adulto. ¿En qué situaciones requerimos la ayuda de un

adulto? ¿Por qué? ¿Te pasó algunas de las situaciones del dado? ¿Qué situaciones crees que no requieran la ayuda de un adulto? ¿Por qué?

- Los niños al finalizar la actividad dan su compromiso de buscar el acompañamiento de un adulto cuando los necesiten.

EVALUACIÓN:

INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
Busca la compañía de un adulto en situaciones que lo requieran.				

PARTE IV

*Orientaciones para la evaluación
de la competencia:*



CONSTRUYE SU IDENTIDAD



LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL NIVEL DE LA COMPETENCIA

CONSTRUYE SU IDENTIDAD

Nombre del estudiante:

Año y sección: Fecha:

Objetivo: El objetivo de la presente lista de cotejo es dar a conocer el progreso que tendrán los estudiantes antes y después de haber aplicado la estrategia didáctica “Soy un arcoíris”.

ITEMS	SI	NO
Dimensión 1: Se valora a sí mismo.		
1. Reconoce y expresa algunas de sus características físicas.		
2. Se identifica como niño o niña.		
3. Reconoce a los miembros de su familia y las compara con otras familias.		
4. Identifica acciones de higiene personal		
5. Identifica los alimentos nutritivos y no nutritivos.		
Dimensión 2: Autorregula sus emociones.		
6. Expresa la emoción que observa (alegre, triste, enojado, miedo)		
7. Explica que emoción siente luego de escuchar el cuento y lo ubica en el termómetro de las emociones.		
8. Reconoce actividades que puede realizar con seguridad y autonomía.		
9. Reconoce la emoción mediante un juego.		
10. Reconoce situaciones en las que requiera la compañía de un adulto.		

NIVELES	NOTAS
AD	(18-20)
A	(15-17)
B	(11-14)
C	(0-10)

PARTE V

ANEXOS

Aplicación de la estrategia:



**“SOY UN ARCOÍRIS”
EN TALLERES DE APRENDIZAJE**



"EL DADO DE CARACTERISTICAS"

N° 01

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Nombre del taller: "El dado de características"

Fecha: 19/10/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Orientación al bien común
Valor y actitudes	Respeto

Área	Competencia	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.	Reconoce sus características.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Preparación de las condiciones:

Preparar los espacios libres que den seguridad para su movimiento.

Los materiales a usar serán los siguientes:

- Dado de diferentes caras
- Micrófono preguntón

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
----------	---	-------------------------

Inicio	Saberes previos Los niños recuerdan los acuerdos para realizar la actividad. Los niños observan a la docente con un dado ¿Qué creen que haremos con el dado? Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué había dentro de la bolsa? Los niños describen las características de los objetos, tamaño, color, etc. Los niños al observar el material proponen ¿que podríamos hacer con estos materiales? escuchamos sus propuestas. Propósito Hoy reconoceremos nuestras características.	Dado de caras
Desarrollo	Problematización Entonces los niños recuerdan los acuerdos y los cuidados a tener en cuenta. Los niños se ubican en media luna y la docente invitará a lanzar el dado a los niños, según la cara que le toque deberá describir que de diferente le ve. Análisis de información Luego los niños se tendrán que describir y haciendo diferencias con las caras que vio en el dado. ¿Todas las caras son iguales? ¿Qué de diferente tienen? Acuerdos y toma de decisiones Los niños reciben la hoja de aplicación donde tendrán que dibujarse.	Dado de caras Ficha de aplicación
Cierre	Metacognición Los niños se ubican en media luna y con ayuda del micrófono preguntón responden las siguientes preguntas: ¿Qué imágenes encontramos en el dado? ¿Todas eran iguales? ¿Qué diferencias encontraste? ¿Te pareces a alguna cara del dado? ¿Compartieron material?	Micrófono preguntón

- V. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:** (Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.

"ESPEJITO - ESPEJITO"

N° 02

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Darihela Stephanny Checalla Gonzales
Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Nombre del taller: "ESPEJITO - ESPEJITO"

Fecha: 26/10/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de orientación al bien común
Valor y actitudes	Responsabilidad, asume responsabilidades en la toma de decisiones respetando la opinión de los demás.

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos. Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Identifica a los integrantes de ambos grupos.	Reconoce sus características y realiza su propio dibujo de sí mismo y lo decora.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Preparación de las condiciones: Se ordena el material antes de realizarla estrategia, se mantiene la organización de los 4 equipos formados, se acondiciona el espacio de trabajo,

considerando que las mesas estén desocupadas y limpias para que los niños trabajen de forma óptima.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	Saberes previos Los niños se sientan en asamblea luego se les presenta una caja sorpresa que en su interior hay un espejo y se les pregunta ¿Qué creen que tenga la caja sorpresa? se escucha las diferentes participaciones. Les mencionamos que en la caja esta la imagen del niño y la niña más hermoso (a) del jardín ¿Quieren descubrir quien ese niño (a)? ¿ustedes lo conocerán? ¿Cómo se llamará? ¿A qué habrá venido? Propósito Hoy descubriremos sus características del niño más bonito del jardín	Caja sorpresa Espejo
Desarrollo	Problematización Invitamos a formar un trencito para que uno a uno observe y guarden el secreto hasta la indicación de la docente. Luego de que todos observaran con ayuda de la varita mágica preguntamos ¿Cómo era el niño (a) de la caja? ¿Qué características tenía? ¿Pueden describir sin decir el nombre? Análisis de información Los niños dan diversas descripciones de sus propias características y los demás van adivinando a quien se refiere. Los niños al finalizar la actividad con ayuda del micrófono participativo dan su compromiso de quererse a ellos mismos además recalcar que todos tenemos características diferentes que nos hacen únicos. Los niños observan una bolsa sorpresa ¿Qué habrá en su interior? Los niños con la ayuda de la varita mágica, entonando las palabras mágicas Bidibi Badibi BU descubren lo que hay dentro de la bolsa sorpresa. (materiales: Goma, temperas, papeles de colores, colores, plastilinas) ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Cómo los podemos usar? Los niños recuerdan los acuerdos de convivencia y cuidado del material	Varita mágica Bolsa sorpresa Varita mágica Hojas de colores Plastilina Temperas Hisopos colores

	Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué pasa si tiramos o golpeamos el material? ¿Qué haremos cuando terminemos de pintar o moldear? La docente escucha las respuestas de los niños y realizan los acuerdos para trabajar con el material Acuerdos y toma de decisiones Luego de que los niños observen el material proponen como trabajar, además de elegir con cuales trabajaran. Les brindamos los materiales a cada niño y la ficha que usaran para decorar. Los niños empiezan a decorar y dibujar su propio dibujo de sí mismos Para poder ejecutar la actividad les colocamos una música y que al término los niños vayan recogiendo los materiales utilizados.	Ficha de aplicación
Cierre	Metacognición Terminada la actividad, los niños responderán algunas preguntas con la ayuda del micrófono preguntón. ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo nos ayudó el espejo? ¿Qué materiales utilizaste? ¿Qué pasos seguimos primero? ¿Cuáles eran tus características? ¿Para qué nos servirá lo que realizamos el día de hoy?	Micrófono preguntón

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS: (Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.

"JUGANDO ME IDENTIFICO"

N° 03

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Nombre del taller: "Jugando me identifico"

Fecha: 27/10/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Orientación al bien común
Valor y actitudes	Respeto

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos. Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Identifica a los integrantes de ambos grupos	Ordena el rompecabezas de niño y niña.

III.CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Preparación de las condiciones:

Preparar los espacios libres que den seguridad para su movimiento.

Los materiales a usar serán los siguientes:

- Rompecabezas
- Bolsa mágica

- Micrófono preguntón
- Cestos
- Accesorios de niño y niña

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	Los niños recuerdan los acuerdos para realizar la actividad. Los niños observan a la docente con una bolsa mágica donde con la ayuda de la varita mágica se abrirá, ¿Qué creen que haya dentro de la bolsa? Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué había dentro de la bolsa? Los niños describen las características de los objetos, tamaño, color, etc. Los niños al observar el material proponen ¿que podríamos hacer con estos materiales? escuchamos sus propuestas. Propósito Hoy diferenciaremos que accesorios pertenecen al niño y la niña.	Bolsa mágica Varita mágica Rompecabezas
Desarrollo	Entonces los niños recuerdan los acuerdos y los cuidados a tener en cuenta. Problematización Se les invita a los niños a ponerse en media luna, luego para descubrir tendrán que decir la frase: abra cadabra que esta bolsa se abra y luego que observaron los niños se les pregunta ¿Qué encontramos dentro de la bolsa? ¿Qué haremos con este material? Análisis de información Los niños reciben por equipos el rompecabezas y empiezan a armarla. Los niños tendrán que observar al niño y niña, reconocerse y ponerse detrás del niño o la niña según su criterio. Los niños responden: ¿Detrás de quién nos colocaremos? ¿Por qué? Los niños reciben una con accesorios de niño y niña, tendrán que colocar en el cesto de la niña lo que usan y en el del niño de igual manera. Acuerdos y toma de decisiones	Rompecabezas Cestos Accesorios de niña y niño Ficha de aplicación

	Los niños reciben la hoja de aplicación donde tendrán que colorear los accesorios que usan cada uno de ellos	
Cierre	Los niños se ubican en media luna y con ayuda del micrófono preguntón responden las siguientes preguntas: ¿Qué imagen se formó? ¿A cuál de ellos te pareces? ¿Todos somos iguales? ¿Qué accesorios usan los niños? ¿Y las niñas? ¿Compartieron material? ¿Fue difícil armar el rompecabezas?	Micrófono preguntón

V. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:** (Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.

"LULÚ BUSCA UN ESPEJO"

N° 04

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Nombre del taller: "LULÚ BUSCA UN ESPEJO"

Fecha: 02/11/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de orientación al bien común
Valor y actitudes	Responsabilidad, asume responsabilidades en la toma de decisiones respetando la opinión de los demás.

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.	Decora su propia foto resaltando sus características Reconozcan y describan sus características personales

III.CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Preparación de las condiciones: Se ordena el material antes de realizar la estrategia, se mantiene la organización de los 4 equipos formados, se acondiciona el espacio de trabajo, considerando que las mesas estén desocupadas y limpias para que los niños trabajen de forma óptima.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
----------	-----------------------------	-------------------------

Inicio	Saberes previos Los niños se sientan en asamblea y la docente les presenta a una amiga que vino a visitarlos: Lulú (títere), quien está en busca de un espejo para verse y conocer cuáles son sus características. A partir de esta presentación, la docente invita a los niños a observar y comentar libremente sobre Lulú. Propósito Que los niños y niñas reconozcan y describan sus características personales, valorándose a sí mismos y comprendiendo que todos somos diferentes y únicos.	Lulú títere
Desarrollo	Problematicación La docente, a través del diálogo con el títere Lulú, plantea preguntas motivadoras: • ¿Cómo es Lulú? • ¿De qué color es su cabello? • ¿Cómo son sus ojos? • ¿De qué tamaño es Lulú? • ¿A quién se parecerá Lulú? Estas preguntas permiten que los niños reflexionen sobre las características físicas propias y de los demás. Análisis de la información Los niños interactúan con Lulú (títere) utilizando el micrófono preguntón y el espejo, describiendo sus características físicas. Luego, la docente los invita a observarse y responder: ¿Cuáles son tus características? Los niños expresan diversas descripciones sobre sí mismos, mientras sus compañeros escuchan con atención. Toma de decisiones Cada niño reconoce sus propias características y acepta que todos son diferentes, comprendiendo que esas diferencias los hacen especiales y valiosos.	Varita mágica Espejo Hojas de colores Plastilina Temperas Hisopos colores Ficha de aplicación
Cierre	Metacognición Al finalizar la actividad, los niños y niñas, con ayuda de la varita mágica, expresan su compromiso de quererse y valorarse a sí mismos, reconociendo que todos tenemos características diferentes que nos hacen únicos. La docente promueve la reflexión a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy sobre Lulú y sobre nosotros?	Micrófono preguntón

	¿Cómo son nuestras características? ¿En qué nos parecemos y en qué somos diferentes? ¿Cómo nos sentimos al hablar de nosotros mismos? ¿Por qué es importante querernos y respetarnos tal como somos? Finalmente, los niños comparten sus respuestas de manera libre y expresan cómo aplicarán lo aprendido en su vida diaria.	
--	--	--

V. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:** (Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.

"¿SOY NIÑO O NIÑA?"

N° 05

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Nombre del taller: ¿Soy niño o niña?

Fecha: 13/10/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Orientación al bien común
Valor y actitudes	Respeto

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos	Reconocer la imagen de niño o niña.

III.CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Preparación de las condiciones:

Preparar los espacios libres que den seguridad para su movimiento.

Los materiales a usar serán los siguientes:

- Bolsa sorpresa
- Plotter de niño y niña
- Ficha de aplicación
- Micrófono preguntón

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	Saberes previos	

	Los niños recuerdan los acuerdos para realizar la actividad. Los niños observan a la docente que ingresa al aula con una bolsa sorpresa, ¿Qué será? ¿Qué creen que haya dentro? Los niños junto a la docente con la frase: hada cadabra pata de cabra que esta bolsa se habrá, descubren lo que hay dentro (plotter de niño y niña) Los niños responden las siguientes preguntas mediante el micrófono preguntón: ¿Qué encontramos? ¿Quiénes son? ¿Serán iguales? ¿Por qué? ¿Qué tiene el niño que no tenga la niña? Propósito Hoy reconoceremos si somos niños o niñas.	Plotter de niño y niña Micrófono preguntón
Desarrollo	Problematización Los niños se ubican en media luna, luego tendrán que descubrir lo que hay dentro de la bolsa con la frase: “abra cadabra pata de cabra que esta bolsa se abra”. Luego de que los niños descubran comentan lo que observan, ¿Quiénes son? ¿Y cómo estarán? ¿Son iguales? ¿Por qué? ¿Qué tiene el niño que no tenga la niña?, tendrán que describir y haciendo diferencias con ellos. Análisis de información Los niños se establecen en sus lugares y la docente les indica que tendrán que salir adelante a describirse y decir que es lo que más le gusta de su cuerpo. Acuerdos y toma de decisiones Los niños reciben una hoja de aplicación y tendrán que colorear con el personaje que se identifiquen. Los niños socializan y expresan lo que realizaron a sus compañeros.	Micrófono preguntón Hoja de aplicación
Cierre	Metacognición Se les presenta el micrófono preguntón y responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Con cuál personaje te identificaste? ¿Por qué? ¿Te gusta tu cabello? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué fue lo más difícil? ¿Para qué lo hicimos?	Micrófono preguntón

V. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:** (Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.

"UN FAMI-ROMPECABEZA"

N° 06

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Nombre del taller: "Un fami-rompecabeza"

Fecha: 07/09/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Orientación al bien común
Valor y actitudes	Respeto

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos	Ordena el rompecabezas de las familias. Reconozcan a los integrantes de su familia

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Preparación de las condiciones:

Preparar los espacios libres que den seguridad para su movimiento.

Los materiales a usar serán los siguientes:

- Rompecabezas
- Bolsa mágica
- Micrófono preguntón
- Cestos

- Accesorios de niño y niña

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	Saberes previos Al iniciar la actividad, la docente comenta a los niños y niñas que ese día les ha traído una bolsa mágica y los invita a descubrir juntos qué hay dentro. Luego de observar el material, los niños responden a preguntas como: ¿Qué encontramos en la bolsa mágica? ¿Qué creen que haremos hoy? Propósito Que los niños y niñas reconozcan a los integrantes de su familia, identifiquen diferentes tipos de familias y valoren la importancia de cada una de ellas.	Bolsa mágica Varita mágica Rompecabezas
Desarrollo	Problematización La docente plantea preguntas que invitan a la reflexión: ¿Todas las familias son iguales? ¿Creen que las familias siempre tienen los mismos integrantes? Análisis de la información Para iniciar la estrategia, se entrega a cada equipo de niños un rompecabezas con imágenes de diferentes familias, invitándolos a armarlo de manera colaborativa. Luego, mediante el micrófono preguntón, se dialoga con los niños a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué imagen formaron? ¿La familia está completa? ¿Quiénes son los integrantes de tu familia? Los niños observan, comparan y describen las imágenes, compartiendo sus experiencias familiares. Toma de decisiones	Rompecabezas Ficha de aplicación

	Los niños reconocen que existen diversos tipos de familias y valoran la suya, expresando quiénes la conforman y comprendiendo la importancia del respeto y el amor en cada familia.	
Cierre	Metacognición Para finalizar, la docente invita a los niños a reflexionar mediante las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy sobre las familias? ¿Quiénes forman parte de tu familia? ¿En qué se parecen y en qué se diferencian las familias? ¿Cómo te sientes con tu familia? ¿Por qué es importante querer y respetar a nuestra familia? Los niños comparten sus respuestas de manera libre, fortaleciendo su identidad y sentido de pertenencia.	Micrófono preguntón

V. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:** (Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.

"MI CASITA FAMILIAR"

N° 07

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Nombre del taller: "Mi casita familiar"

Fecha: 14/09/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Orientación al bien común
Valor y actitudes	Respeto

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencia de las	Pega los miembros de su familia. Reconozcan a los integrantes de su familia,

III.CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Preparación de las condiciones:

Preparar los espacios libres que den seguridad para su movimiento.

Los materiales a usar serán los siguientes:

- Casa
- Títeres de palotes
- Sobre mágico
- Micrófono preguntón

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
	Saberes previos Al iniciar la actividad, la docente presenta a los niños y niñas una casa y les realiza preguntas motivadoras: ¿Qué observamos?	Casa

Inicio	¿Qué creen que haremos con la casa? Luego, la docente muestra un sobre mágico y pregunta: ¿Qué creen que habrá dentro del sobre? ¿Para qué lo utilizaremos? Propósito Que los niños y niñas reconozcan a los integrantes de su familia, expresen cómo está conformada y valoren el espacio del hogar como un lugar de amor y bienestar.	
Desarrollo	Problematización La docente plantea preguntas que invitan a reflexionar: ¿Todas las familias viven en la misma casa? ¿Todas las familias tienen la misma cantidad de integrantes? Análisis de la información Para iniciar la estrategia, la docente realiza un ejemplo, pegando dentro de la casa los integrantes de su propia familia y explicando que cada niño deberá hacer lo mismo en la hoja que recibirá. Los niños observan, identifican y colocan las imágenes de los miembros de su familia dentro de su casa, reconociendo quiénes la conforman. Toma de decisiones Los niños deciden qué integrantes forman parte de su familia y cómo representarlos, expresando si su familia es grande o pequeña y manifestando cómo se sienten en su hogar.	Casa Sobre mágico Palotes de miembros de la familia Hoja de aplicación
Cierre	Metacognición Para finalizar, mediante el micrófono preguntón, la docente invita a los niños a reflexionar a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Quiénes forman parte de tu familia? ¿Tu familia es grande o pequeña? ¿Cómo te sientes en tu casa? ¿Por qué es importante querer y respetar a nuestra familia?	Micrófono preguntón

V. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:** (Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.

"CONOZCO A LA FAMILIA DE PATY"

N° 08

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Nombre del taller: "Conozco a la familia de Paty"

Fecha: 20/10/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Orientación al bien común
Valor y actitudes	Respeto

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Identifica a los integrantes de ambos grupos.	Reconocer y colorear los miembros de su familia.

III.CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Preparación de las condiciones:

Preparar los espacios libres que den seguridad para su movimiento.

Los materiales a usar serán los siguientes:

- Titiretero
- Títeres de palotes
- Sobre mágico
- Micrófono preguntón
- Paty

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
----------	---	-------------------------

Inicio	Ssberes previos Los niños recuerdan los acuerdos para realizar la actividad. Los niños observan a la docente ingresar al aula con una casa. Los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué observamos? ¿Para qué usaremos esto? Propósito Hoy reconoceremos los miembros de nuestra familia.	Titiritero
Desarrollo	Problematización Los niños observan que ingresa Paty y les comenta que les va a presentar a su familia y les pregunta: ¿Ustedes tienen una familia? Análisis de información Paty empieza a presentar con palotes a su papá, mamá, hermano, abuela y abuelo. Luego Paty les pregunta a los niños ¿Y quiénes conforman la familia de ustedes? Cada niño tendrá que responder. Acuerdos y toma de decisiones Los niños reciben una hoja de aplicación donde tendrán que colorear solo a los miembros de su familia. ¿Qué vamos a pegar? Los niños socializan y expresan lo que realizaron a sus compañeros.	Titiritero Palotes de miembros de la familia Paty Hoja de aplicación
Cierre	Metacognición Se les presenta el micrófono preguntón y responden a las siguientes preguntas: ¿Quiénes forman parte de tu familia? ¿Tu familia es grande? ¿Eres feliz en casa? ¿Qué es lo que más te gusta de la actividad? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué fue lo más difícil? ¿A qué te gustaría jugar la próxima sesión?	Micrófono preguntón

- V. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:** (Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.

"RECONOZCO LOS ÚTILES DE ASEO"

N° 09

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Nombre del taller: "Reconozco los útiles de aseo"

Fecha: 27/10/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Orientación al bien común
Valor y actitudes	Respeto

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Identifica a los integrantes de ambos grupos.	Reconoce los útiles de aseo.

III.CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Preparación de las condiciones:

Preparar los espacios libres que den seguridad para su movimiento.

Los materiales a usar serán los siguientes:

- Rompecabezas
- Bolsa mágica
- Micrófono preguntón
- Cestos
- Accesorios de niño y niña

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
----------	---	-------------------------

Inicio	Saberes previos Los niños y niñas se sientan en asamblea y la docente les presenta a una niña llamada Paty, quien se encuentra sucia y despeinada. Paty está muy triste porque no le gusta estar así, pero no sabe qué hacer. A partir de esta situación, los niños observan y expresan libremente lo que perciben. Propósito Que los niños y niñas reconozcan la importancia de los hábitos de higiene personal para el cuidado del cuerpo y el bienestar emocional.	Bolsa mágica Varita mágica Rompecabezas
Desarrollo	Problematización La docente promueve el diálogo a través de preguntas: ¿Cómo es Paty? ¿Por qué está triste? ¿Qué tiene que hacer Paty para sentirse mejor? ¿Qué necesita Paty? ¿Podemos ayudar a Paty? Análisis de la información Los niños observan a la docente, quien muestra una bolsa sorpresa, y les pregunta: ¿Qué observan? Con ayuda de la varita mágica y la frase: “Hada cadabra, pata de cabra, que esta bolsa se abra”, la bolsa se abre y los niños descubren diversos materiales (útiles de aseo y alimentos). La docente pregunta: ¿Qué haremos con estos materiales? Toma de decisiones Paty regresa y la docente explica que deben elegir y pegar solo los útiles de aseo para ayudar a Paty a estar limpia y feliz. Los niños seleccionan los materiales adecuados, comprendiendo la importancia del aseo personal.	Ficha de aplicación
Cierre	Metacognición Para finalizar, con ayuda del micrófono preguntón, los niños reflexionan respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué le pasaba a Paty?	Micrófono preguntón

	¿Cómo ayudamos a Paty? ¿Tú te aseas todos los días? ¿Qué haces antes de venir al jardín? ¿Por qué debemos asearnos? Los niños comparten sus respuestas, reforzando hábitos de higiene y cuidado personal.	
--	--	--

V. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:** (Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.

"EL SEMÁFORO DE LOS ALIMENTOS"

N° 10

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Nombre del taller: El semáforo de los alimentos

Fecha: 21/09/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Orientación al bien común
Valor y actitudes	Respeto

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene	Pega los alimentos saludables y no saludables.

III.CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Preparación de las condiciones:

Preparar los espacios libres que den seguridad para su movimiento.

Los materiales a usar serán los siguientes:

- Alimentos saludables y no saludables
- Semáforo
- Ficha de aplicación
- Bolsa mágica

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	Saberes previos Los niños recuerdan los acuerdos para realizar la actividad. Los niños observan a la docente que ingresa al aula con un semáforo, ¿Qué será? ¿Lo habían visto antes? ¿En dónde? Los niños atentamente escuchan a la docente quien les comenta que de camino al jardín se encontró con una amiga y que le regaló algo, pero no quiso abrirlo hasta llegar aquí, ¿Ustedes quieren saber que hay dentro? Con ayuda de la varita mágica se abre la bolsa. Los niños describen lo que observaron en la bolsa mágica. Los niños dialogan con la docente sobre las diferencias de los alimentos que encontraron. Los niños escuchan atentamente a la docente quien les dice que para empezar cantaremos una canción: LOS ALIMENTOS https://www.youtube.com/watch?v=vhpm77VIjhQ Propósito Hoy pegaremos los alimentos en el semáforo según corresponda.	Bolsa mágica Varita mágica Semáforo Alimentos saludables y no saludables
Desarrollo	Problematización Los niños se establecen en sus lugares, la docente les pregunta: ¿Qué significa el color rojo? ¿Qué significa el color amarillo? ¿Qué significa el color verde? Entonces ¿Dónde irán las frutas? ¿Dónde irán las verduras? ¿Dónde irán las pizzas? ¿Dónde irá el pollo? Los niños recuerdan los acuerdos y los cuidados a tener en cuenta. Análisis de información Los niños reciben las siluetas de los alimentos y deberán pegar en el semáforo ¿Qué vamos a pegar? ¿Por qué irá en ese color el pollo? ¿Por qué irá en ese color el plátano? Los niños responden de acuerdo a lo que pegan. Acuerdos y toma de decisiones Los niños reciben una hoja de aplicación y tendrán que pegar los alimentos saludables y no saludables en el lugar que corresponda. Los niños socializan y expresan lo que realizaron a sus compañeros.	Semáforo Alimentos saludables y no saludables Hoja de aplicación
Cierre	Metacognición Se les presenta el micrófono preguntón y responden a las siguientes preguntas: ¿Qué alimentos son saludables? ¿Cuáles no son saludables? ¿Qué alimentos consumes? ¿Te gusta las verduras? ¿Te gusta la pizza? ¿Qué es lo que más te gusta? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué fue lo más difícil? ¿Qué otros alimentos conoces? ¿A qué te gustaría jugar la próxima sesión?	Micrófono preguntón

"CONOZCO A MUGROSAURIO"

N° 11

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Nombre del taller: "CONOZCO A MUGROSAURIO"

Fecha: 05/10/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de orientación al bien común
Valor y actitudes	Responsabilidad, asume responsabilidades en la toma de decisiones respetando la opinión de los demás.

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene	Pinta los útiles de aseo Reconozcan la importancia de los hábitos de higiene personal

III.CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Preparación de las condiciones: Se ordena el material antes de realizar la estrategia, se mantiene la organización de los 4 equipos formados, se acondiciona el espacio de trabajo, considerando que las mesas estén desocupadas y limpias para que los niños trabajen de forma óptima.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
	Saberes previos	

Inicio	Los niños y niñas se sientan en asamblea y la docente les presenta a una amiga llamada Paty (muñeca motora), quien ha venido de visita y trae una bolsa sorpresa. La docente formula preguntas para motivar la curiosidad: ¿Quién habrá venido a visitarnos? ¿Qué nos habrá traído? Propósito ▪ Que los niños y niñas reconozcan la importancia de los hábitos de higiene personal, identificando los útiles de aseo necesarios para mantenerse limpios y saludables.	
Desarrollo	Problematicación Con ayuda de la varita mágica y entonando las palabras mágicas “Bidibi badibu BU”, los niños descubren lo que hay dentro de la bolsa sorpresa. Primero observan un dinosaurio sucio y la docente pregunta: ¿Qué observas? ¿Por qué estará sucio el dinosaurio? ¿Qué necesitará para estar limpio? Luego descubren un cuento y se les pregunta: ¿Qué es? ¿De qué tratará el cuento? ¿Por qué creen eso? Análisis de la información La docente comenta a los niños que Paty (muñeca motora) les leerá el cuento titulado “¡Mugrosaurio!”. Después de escuchar el cuento, con ayuda del micrófono participativo, los niños responden a las siguientes preguntas: ¿De qué trataba el cuento? ¿Cómo está Mugrosaurio? ¿Qué necesitará Mugrosaurio para estar limpio? ¿Qué usamos nosotros para estar limpios? Toma de decisiones Con ayuda de dos canastas, la docente presenta diversos objetos y útiles de aseo.	Paty muñeca motora Bolsa sorpresa Útiles de aseo y objetos Canastas (2) Dinosaurio Cuento “Mugrosaurio” Ficha de aplicación

	Los niños seleccionan y clasifican los objetos que sí necesita Mugrosaurio para estar limpio, diferenciándolos de los que no corresponden.	
Cierre	Metacognición Para finalizar, la docente felicita a los niños por su participación y los invita a reflexionar mediante preguntas como: ¿Qué aprendimos hoy con Mugrosaurio? ¿Qué objetos usamos para mantenernos limpios? ¿Por qué es importante la higiene personal? ¿Cómo nos sentimos cuando estamos limpios? Los niños expresan sus ideas, reforzando hábitos de cuidado personal y bienestar.	Micrófono preguntón

V. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:** (Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.

¿QUÉ LE PASÓ A PATY?

N° 12

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Nombre del taller: ¿Qué le pasó a Paty?

Fecha: 13/10/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Orientación al bien común
Valor y actitudes	Respeto

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad.	Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene.	Pega los alimentos saludables y no saludables.

III.CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Preparación de las condiciones:

Preparar los espacios libres que den seguridad para su movimiento.

Los materiales a usar serán los siguientes:

- Alimentos saludables y no saludables
- Títere
- Ficha de aplicación
- Goma
- Micrófono preguntón

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
	Saberes previos	

Inicio	Los niños recuerdan los acuerdos para realizar la actividad. Los niños observan a la docente que ingresa al aula con una niña (Paty), ¿Qué será? ¿La habían visto antes? ¿En dónde? Los niños atentamente escuchan a la docente quien les comenta que de camino al jardín se encontró con Paty, pero ella está muy triste ¿Qué le habrá pasado? ¿Por qué creen que Paty este triste? ¿Ustedes quieren saber por qué esta triste? Los niños observan que la docente abre la boca a Paty y pregunta: ¿Qué observamos? ¿Qué habrá comido Paty?, describen lo que observan. Los niños escuchan a Paty que les cuenta que esta triste porque ha comido comida chatarra y le duele la muela. Los niños escuchan atentamente a la docente quien les dice que para empezar cantaremos una canción: LOS ALIMENTOS https://www.youtube.com/watch?v=vhpm77VIjhQ Propósito Hoy corregiremos la alimentación de Paty.	Títere Paty Alimentos saludables y no saludables
Desarrollo	Problematización Los niños se establecen en sus lugares, la docente les pregunta: ¿Qué le pasó a Paty? ¿Qué comió Paty? ¿Qué alimentos debe de comer Paty? Entonces ¿Cuáles son las frutas? ¿Cuáles son las verduras? ¿Y dónde lo colocaremos? Los niños recuerdan los acuerdos y los cuidados a tener en cuenta. Los niños observan a la docente con la bolsa mágica y descubren lo que hay dentro, al saber se le entrega a cada niño un alimento. Análisis de información En la pizarra se les pega un cuadro donde tendrán el visto y una equis. Los niños pegarán los alimentos saludables debajo del visto y los no saludables debajo de la equis. ¿Qué frutas comió? ¿Le hará bien estos alimentos? ¿Para qué le servirá? Los niños responden de acuerdo a lo que dan de comer. Acuerdos y toma de decisiones Los niños reciben una hoja de aplicación y tendrán que pegar los alimentos saludables y no saludables en el lugar que corresponda. Los niños socializan y expresan lo que realizaron a sus compañeros.	Títere Paty Alimentos saludables y no saludables Hoja de aplicación
Cierre	Metacognición Se les presenta el micrófono preguntón y responden a las siguientes preguntas: ¿Qué alimentos son saludables? ¿Cuáles no son saludables? ¿Qué alimentos consumes? ¿Te gusta las verduras? ¿Te gusta la pizza? ¿Qué es lo que más te gusta? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué fue lo más difícil? ¿Qué otros alimentos conoces? ¿A qué te gustaría jugar la próxima sesión?	Micrófono preguntón

"MI SEMÁFORO EMOCIONAL"

N° 13

VI. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Nombre del taller: "MI SEMÁFORO EMOCIONAL"

Fecha: 29/09/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

VII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de orientación al bien común
Valor y actitudes	Responsabilidad, asume responsabilidades en la toma de decisiones respetando la opinión de los demás.

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene	Decora su semáforo emocional Identifiquen y expresen sus emociones, reconociendo cómo se sienten

VIII. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Preparación de las condiciones: Se ordena el material antes de realizarla estrategia, se mantiene la organización de los 4 equipos formados, se acondiciona el espacio de trabajo, considerando que las mesas estén desocupadas y limpias para que los niños trabajen de forma óptima.

IX. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
	Saberes previos Los niños y niñas se sientan en asamblea y la docente les presenta una bolsa sorpresa.	

Inicio	Se les pregunta: ¿Qué creen que tendrá la bolsa sorpresa? Se escuchan las diferentes participaciones de los niños, permitiéndoles expresar sus ideas y experiencias. Propósito ▪ Que los niños y niñas identifiquen y expresen sus emociones, reconociendo cómo se sienten y aprendiendo a actuar adecuadamente frente a ellas mediante el uso del semáforo emocional.	
Desarrollo	Problematización Con ayuda de la varita mágica y entonando las palabras mágicas “Bidibi badibu BU”, los niños descubren lo que hay dentro de la bolsa sorpresa: un semáforo. La docente formula preguntas para generar reflexión: ¿Qué observas? ¿Para qué servirá el semáforo? ¿Cómo nos podrá ayudar con nuestras emociones? ¿Qué nos pueden indicar los colores? Análisis de la información La docente explica a los niños que el semáforo emocional les ayudará a identificar las emociones que sienten y cómo deben actuar frente a ellas: ROJO: emociones negativas como enojo y violencia. AMARILLO: emociones como tristeza, miedo y nerviosismo. VERDE: emociones positivas como alegría, contento y tranquilidad. Los niños escuchan, observan y relacionan los colores con sus emociones. Toma de decisiones ▪ Los niños reconocen cómo se sienten y deciden en qué color del semáforo se identifican, comprendiendo que pueden controlar y expresar sus emociones de manera adecuada.	Bolsa sorpresa Varita mágica Semáforo emocional ganchos Ficha de aplicación
	Metacognición Para finalizar, los niños y niñas expresan su compromiso de usar el semáforo emocional después de cada actividad, colocando un gancho en el color con el que se sientan identificados. La docente promueve la reflexión con las siguientes preguntas:	

Cierre	¿Qué emoción sentí hoy? ¿En qué color del semáforo me coloqué? ¿Qué puedo hacer cuando me siento enojado o triste? ¿Cómo me siento cuando estoy alegre o tranquilo? Los niños comparten sus respuestas, fortaleciendo el reconocimiento y regulación de sus emociones.	Micrófono preguntón
--------	---	---------------------

X. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:** (Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.

"MANDIL EMOCIONAL"

N° 14

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Nombre del taller: "MANDIL EMOCIONAL"

Fecha: 06/10/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de orientación al bien común
Valor y actitudes	Responsabilidad, asume responsabilidades en la toma de decisiones respetando la opinión de los demás.

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene	Decora el monstruo de colores Reconozcan e identifiquen sus emociones

III.CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Preparación de las condiciones: Se ordena el material antes de realizar la estrategia, se mantiene la organización de los 4 equipos formados, se acondiciona el espacio de trabajo, considerando que las mesas estén desocupadas y limpias para que los niños trabajen de forma óptima.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
	Saberes previos	

Inicio	Los niños y niñas se sientan en asamblea y la docente les presenta una bolsa sorpresa. Se les pregunta: ¿Qué creen que tendrá la bolsa sorpresa? Se escuchan las diferentes participaciones, permitiendo que expresen sus ideas y conocimientos previos. Propósito ▪ Que los niños y niñas reconozcan e identifiquen sus emociones, relacionándolas con colores a través del mandil emocional y los monstruos de colores.	
Desarrollo	Problematicación Con ayuda de la varita mágica y entonando las palabras mágicas “Bidibi badibu BU”, los niños descubren lo que hay dentro de la bolsa sorpresa: un mandil emocional y monstruos de colores. La docente plantea preguntas: ¿Qué observan? ¿Para qué servirá el mandil? ¿Cómo lo usaremos? ¿Cómo nos podrá ayudar con nuestras emociones? ¿Qué nos pueden indicar los colores de los monstruos? Análisis de la información La docente comenta a los niños que cada monstruo representa una emoción y que, a través del cuento, podrán conocerlas e identificarlas: Amarillo: alegría Rosado: amor Rojo: enojo Verde: calma Azul: tristeza Negro: miedo Los niños escuchan atentamente el cuento y observan los colores y emociones representadas. Toma de decisiones	Mandil cuenta cuentos Monstruos de colores Bolsa sorpresa Varita mágica Ficha de aplicación

	Luego de escuchar el cuento, los niños responden con ayuda del micrófono preguntón: ¿Qué colores de monstruos había? ¿Qué significaba cada color? ¿Qué emociones conoces? ¿Cómo te sientes luego de escuchar el cuento? Los niños identifican y expresan sus emociones de acuerdo con lo aprendido.	
Cierre	Metacognición Para finalizar, los niños conocen y tocan cada monstruo, identificando la emoción que representa. La docente promueve la reflexión mediante las siguientes preguntas: ¿Qué emoción te gustó más conocer? ¿Cómo podemos expresar nuestras emociones? ¿Qué podemos hacer cuando sentimos enojo, tristeza o miedo? ¿Cómo nos sentimos cuando estamos tranquilos y felices? Los niños comparten sus respuestas, fortaleciendo el reconocimiento y manejo de sus emociones.	Micrófono preguntón

V. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:** (Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.

"DOCTOR EMOCIONAL"

N° 15

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Nombre del taller: "DOCTOR EMOCIONAL"

Fecha: 09/11/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de orientación al bien común
Valor y actitudes	Responsabilidad, asume responsabilidades en la toma de decisiones respetando la opinión de los demás.

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene	Decoran los medicamentos del doctor emocional Reconozcan estrategias para regular sus emociones.

III.CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN

Preparación de las condiciones: Se ordena el material antes de realizar la estrategia, se mantiene la organización de los 4 equipos formados, se acondiciona el espacio de trabajo, considerando que las mesas estén desocupadas y limpias para que los niños trabajen de forma óptima.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
	Saberes previos	

Inicio	Los niños y niñas se sientan en asamblea y la docente les presenta a un amigo que vino a visitarlos: “Doctor Pipo” (marioneta motora). Doctor Pipo les comenta que escuchó que en el aula existe un “arcoíris de emociones” y que algunas emociones no se pueden calmar fácilmente, por ello trajo una sorpresa especial. Propósito ▪ Que los niños y niñas reconozcan estrategias para regular sus emociones, identificando recursos que los ayuden a calmarse y sentirse mejor.	Marioneta motora – médico Pipo
Desarrollo	Problematización Con ayuda de la varita mágica y entonando las palabras mágicas “Bidibi badibi Bu”, los niños descubren la sorpresa: el “Botiquín emocional”. La docente y Doctor Pipo motivan a los niños a pensar: ¿Para qué servirá este botiquín? ¿En qué momentos lo podríamos usar? Análisis de la información Junto con Doctor Pipo, los niños descubren lo que hay dentro del botiquín emocional y conocen la función de cada elemento: Toalla recoge lágrimas: sirve para secar las lágrimas; si el llanto continúa, se puede complementar con los caramelos curaangustias. Spray antimiedo: se usa cuando el paciente siente miedo, aplicándolo suavemente en la cabeza. Pelota antienojo: ideal para liberar el enojo, lanzándola fuerte hasta calmarse y luego recogerla. Pelota de la calma: se utiliza cuando el paciente ya está tranquilo, como complemento para mantenerse calmado. Pastilla antifrustración (gomita dulce): ayuda a sentirse mejor cuando hay frustración, respetando siempre la dosis recomendada. Receta del Doctor Pipo: se utiliza cuando el paciente se siente muy mal, indicando un tratamiento para seguir en casa. Los niños escuchan atentamente y relacionan cada objeto con una emoción. Toma de decisiones ▪ Los niños identifican qué objeto del botiquín podrían usar según cómo se sientan, comprendiendo que existen diferentes formas de manejar sus emociones.	Botiquín emocional Toalla Spray con agua Pelota de goma Gomitas dulces (golosina) Bolsa sorpresa Varita mágica Ficha de aplicación

Cierre	Metacognición Para finalizar, los niños expresan su compromiso de usar el Botiquín emocional cuando lo necesiten. La docente promueve la reflexión mediante las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy con el Doctor Pipo? ¿Qué objeto del botiquín te ayudaría cuando estás triste, enojado o con miedo? ¿Por qué es importante aprender a calmar nuestras emociones? ¿Cómo nos sentimos después de calmarnos? Finalmente, Doctor Pipo (marioneta motora) se despide de los niños, reforzando el mensaje de cuidado emocional.	Micrófono preguntón
--------	---	---------------------

V. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:** (Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.

"ADIVINA LA EMOCIÓN"

N° 16

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Nombre del taller: "ADIVINA LA EMOCIÓN"

Fecha: 22/09/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de orientación al bien común
Valor y actitudes	Responsabilidad, asume responsabilidades en la toma de decisiones respetando la opinión de los demás.

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses. Realiza acciones de cuidado personal, hábitos de alimentación e higiene	Crea su palote de la emoción Identifiquen, expresen y reconozcan diferentes emociones

III.CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Preparación de las condiciones: Se ordena el material antes la estrategia, se mantiene la organización de los 4 equipos formados, se acondiciona el espacio de trabajo, considerando que las mesas estén desocupadas y limpias para que los niños trabajen de forma óptima.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
	Saberes previos Los niños y niñas se sientan en asamblea y la docente les presenta a una amiga que vino a visitarlos: Paty (muñeca motora), quien tiene el rostro tapado.	

Inicio	La docente formula preguntas motivadoras: ¿Quién vino a visitarnos? ¿Por qué tendrá el rostro tapado? Propósito ▪ Que los niños y niñas identifiquen, expresen y reconozcan diferentes emociones, desarrollando la capacidad de comunicarlas de manera adecuada.	
Desarrollo	Problematización Los niños escuchan atentamente a Paty, quien les comenta que jugarán a adivinar la emoción y que ha traído una sorpresa (sobre sorpresa). Con ayuda de la varita mágica, se descubre lo que hay dentro del sobre: rostros de las emociones y cartillas de adivinanzas. La docente plantea preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué son las emociones? ¿Qué emociones conoces? ¿Las puedes expresar? ¿Cómo lo haces? Análisis de la información Se felicita a los niños por su participación y se inicia el juego “Adivina la emoción”. Paty elige un rostro de una emoción sin mostrárselo a los niños y da ejemplos o pistas sobre cuándo siente esa emoción, mientras los niños escuchan y analizan para adivinar de cuál se trata. Toma de decisiones ▪ Con ayuda del micrófono participativo, los niños expresan qué emoción les tocó y cómo se sienten cuando experimentan esa emoción, fortaleciendo la expresión emocional..	Paty muñeca motora Sobre mágico Cartillas de adivinanzas Rostro de las emociones Varita mágica Palotes
Cierre	Metacognición Para finalizar, se invita a los niños a reflexionar a través de las siguientes preguntas: ¿Qué emoción aprendimos hoy? ¿Cómo nos dimos cuenta de qué emoción era? ¿Cómo podemos expresar nuestras emociones? ¿Qué hacemos cuando sentimos una emoción fuerte? Se culmina el juego con un aplauso para todos y Paty se despide hasta una próxima visita.	Micrófono participativo

V. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:** (Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.

"VOLCÁN DE EMOCIONES"

N° 17

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Nombre del taller: "Volcán de emociones"

Fecha: 28/09/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Orientación al bien común
Valor y actitudes	Respeto

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.	Crear su volcán.

III.CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Preparación de las condiciones:

Preparar los espacios libres que den seguridad para su movimiento.

Los materiales a usar serán los siguientes:

- Mesas
- Témperas
- Vasos de tecnopor
- Globo
- Volcán
- Muñeca Pati

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	Saberes previos Los niños recuerdan los acuerdos para realizar la actividad. Los niños observan a la docente con una sobre mágico donde con la ayuda de la varita mágica se abrirá, ¿Qué creen que haya dentro del sobre? Los niños descubren que en la bolsa hay un cuento. Los niños reciben la visita de Pati quién les dice que le contarán un cuento. Los niños dialogan con la docente después de escuchar el cuento y responden: ¿De qué trató el cuento? ¿Qué sentiste al escuchar el cuento? ¿Por qué Alba sentía esa sensación? ¿Hay alguna solución para el enojo? Los niños observan atentamente a la docente quien les presenta un volcán y les hace las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Lo vieron alguna vez? ¿En dónde? ¿De qué color será? Propósito El día de hoy crearemos nuestro volcán	Sobre mágico Varita mágica Cuento “Tengo un volcán” Volcán Muñeca Pati
Desarrollo	Problematicación Los niños se establecen en sus lugares, y para empezar la estrategia la docente hará una demostración con el globo para ver cómo funciona el enojo. Los niños recuerdan los acuerdos y los cuidados a tener en cuenta. Análisis de información Los niños reciben un vaso de Tecnopor, témperas y crepé ¿Qué podremos hacer con estos materiales? Los niños proponen ideas. Acuerdos y toma de decisiones Los niños tendrán que pintar su volcán. Los niños socializan y expresan lo que realizaron a sus compañeros.	Globo Vasos de tecnopor Témperas Crepé
Cierre	Se les presenta el micrófono preguntón y responden a las siguientes preguntas: ¿Alguna vez te sentiste enojado? ¿Te gusta sentirte enojado? ¿Qué hiciste para calmar el enojo? ¿Qué otras emociones conoces? ¿Cómo te sentiste al escuchar el cuento? ¿Qué es lo que más te gusto de la actividad? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué fue lo más difícil? ¿A qué te gustaría jugar la próxima sesión?	Micrófono preguntón

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS: (Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.

"TERMÓMETRO EMOCIONAL"

N° 18

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Nombre del taller: "Termómetro emocional"

Fecha: 21/09/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Orientación al bien común
Valor y actitudes	Respeto

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Expresa sus emociones; utiliza gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.	Reconoce el color de la emoción que siente.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Preparación de las condiciones:

Preparar los espacios libres que den seguridad para su movimiento.

Los materiales a usar serán los siguientes:

- Termómetro
- Ganchos con nombres
- Ficha de aplicación
- Bolsa mágica

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	Saberes previos Los niños recuerdan los acuerdos para realizar la actividad. Los niños observan a la docente que ingresa al aula con un termómetro, ¿Qué será? ¿Lo habían visto antes? ¿En dónde? ¿El color rojo que emoción es? Los niños observan atentamente que la docente trajo algo y a través de la frase: hada cababra pata de cabra que esta bolsa se habrá. Los niños descubren lo que hay dentro y responden ¿Qué haremos con esto? Los niños describen lo que observaron en la bolsa mágica. Los niños dialogan con la docente sobre que podrían hacer con los ganchos y deciden colocarlo en la cinta de color de la emoción que siente hoy. Propósito Hoy reconocemos el color del mostro de la emoción que sentimos.	Bolsa mágica Ganchos Termómetro
Desarrollo	Los niños se establecen en sus lugares, la docente les indica que van a escuchar un cuento y para eso debemos estar en silencio, bien sentados y escuchando. Problematización Los niños después de escuchar el cuento escuchan a la docente y les pregunta a través del micrófono preguntón: ¿De qué trataba el cuento? ¿Quiénes eran los personajes? ¿Cómo te sentiste al escuchar el cuento? Entonces ¿Dónde irá tu gancho en el termómetro? Los niños recuerdan los acuerdos y los cuidados a tener en cuenta. Análisis de información Los niños uno por uno se dirige a colocar el gancho con su nombre en la cinta del mostro de la emoción la cual sintió al escuchar el cuento. Acuerdos y toma de decisiones Los niños reciben una hoja de aplicación y tendrán que colorear el mostro del color de la emoción que sintió al escuchar el cuento.	Termómetro Ganchos Hoja de aplicación
Cierre	Metacognición Se les presenta el micrófono preguntón y responden a las siguientes preguntas: ¿Te gustó la clase? ¿Por qué? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿A qué te gustaría jugar la próxima sesión?	Micrófono preguntón

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS: (Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.

"YO PUEDO SOLITO" N° 19

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Nombre del taller: "YO PUEDO SOLITO"

Fecha: 10/11/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de orientación al bien común
Valor y actitudes	Responsabilidad, asume responsabilidades en la toma de decisiones respetando la opinión de los demás.

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.	Decoran en su ficha las actividades que puede realizar Desarrollen su autonomía en el uso del baño.

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Preparación de las condiciones: Se ordena el material antes de realizar la estrategia, se mantiene la organización de los 4 equipos formados, se acondiciona el espacio de trabajo, considerando que las mesas estén desocupadas y limpias para que los niños trabajen de forma óptima.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
	Saberes previos	Títere Lulú

Inicio	Los niños y niñas se sientan en asamblea y la docente les presenta a una amiga que vino a visitarlos: Lulú (títere), quien ha traído una sorpresa: globos. La docente formula preguntas motivadoras: ¿Quién vino a visitarnos? ¿Qué nos habrá traído? ¿Cómo usaremos los globos? Propósito ▪ Que los niños y niñas desarrollen su autonomía en el uso del baño, reconociendo los pasos adecuados para realizar sus deposiciones y su higiene personal.	Globos
Desarrollo	Problematización Los niños escuchan a Lulú (títere), quien les cuenta que por la mañana comió mucho, tuvo ganas de ir al baño y hacer sus deposiciones, pero no había nadie que la ayude, por lo que tuvo que limpiarse sola y se manchó. La docente plantea preguntas: ¿Qué le pasó a Lulú? ¿Pudo hacer sus deposiciones sola? ¿Ustedes necesitan ayuda para ir al baño? ¿Creen que pueden hacerlo solos? Análisis de la información Lulú les explica que en el salón hay sillas acomodadas con dos globos amarrados con lana en la parte trasera. Cada niño se sentará en una silla y se le brindará un pañuelo para simular la limpieza luego de hacer sus deposiciones. Luego, la docente dialoga con los niños sobre los pasos a seguir cuando vamos al baño: Paso 1: Desplazarnos a los baños llevando papel higiénico. Paso 2: Bajarnos el pantalón y la ropa interior, luego sentarnos en el inodoro. Paso 3: Hacer las deposiciones, limpiarnos con el papel higiénico y arrojarlo al tacho de basura. Paso 4: Subirnos la ropa interior y el pantalón, jalar la palanca del inodoro y finalmente lavarnos las manos.	Lana Pañuelos Bolsa sorpresa Varita mágica Hojas de colores Hisopos colores Ficha de aplicación

	Toma de decisiones Los niños practican la secuencia de acciones, reconociendo que pueden realizar el uso del baño de manera autónoma, respetando los pasos de higiene.	
Cierre	Metacognición Para finalizar, se felicita a los niños por su participación y, con ayuda del micrófono preguntón, se realiza un recuento de lo trabajado mediante las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy con Lulú? ¿Cuáles son los pasos para ir al baño? ¿Por qué es importante limpiarnos y lavarnos las manos? ¿Cómo nos sentimos cuando logramos hacerlo solos? Los niños comparten sus respuestas, reforzando su autonomía y cuidado personal.	Micrófono preguntón

V. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:** (Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.

"YO PUEDO HACERLO"

N° 20

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Nombre del taller: "YO PUEDO HACERLO"

Fecha: 13/11/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de orientación al bien común
Valor y actitudes	Responsabilidad, asume responsabilidades en la toma de decisiones respetando la opinión de los demás.

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.	Decoran en su ficha la actividad que realizaron Desarrollan su autonomía, aprendiendo a ponerse y sacarse la casaca.

III.CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Preparación de las condiciones: Se ordena el material antes de realizar la estrategia, se mantiene la organización de los 4 equipos formados, se acondiciona el espacio de trabajo, considerando que las mesas estén desocupadas y limpias para que los niños trabajen de forma óptima.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
	Saberes previos	

Inicio	Los niños y niñas se sientan en asamblea y la docente les presenta a una amiga que vino a visitarlos: Paty (marioneta motora). Paty les comenta que hace mucho frío y que quiere ponerse su casaca, pero no sabe cómo hacerlo. La docente formula preguntas motivadoras: ¿Quién vino a visitarnos? ¿Qué problema tiene Paty? ¿Ustedes saben ponerse las casacas? Propósito Que los niños y niñas desarrollen su autonomía, aprendiendo a ponerse y sacarse la casaca, reconociendo que pueden hacerlo por sí mismos.	
Desarrollo	Problematización La docente invita a los niños a pensar: ¿Qué podemos hacer para ayudar a Paty? ¿Es importante aprender a ponernos la casaca solos? Análisis de la información Los niños escuchan a Paty (marioneta motora), quien los invita a aprender a ponerse la casaca. Paty les comenta que ha traído casacas para todos y entrega una a cada niño para que practiquen: abrir y cerrar la casaca, quitársela y volvérsela a poner. La docente acompaña el proceso, brindando apoyo cuando es necesario. Toma de decisiones Mientras realizan la actividad, con ayuda del micrófono preguntón, se les pregunta: ¿Es fácil o difícil ponerse la casaca? ¿Creen que pueden hacerlo solos? Los niños reconocen sus logros y deciden seguir intentándolo de manera autónoma.	Marioneta motora Paty Casaca con cierre Casacas de los niños Micrófono preguntón Bolsa sorpresa Varita mágica Ficha de aplicación
	Metacognición Al término de la actividad, se felicita a los niños por su participación. Paty (marioneta motora) se despide y la docente realiza un recuento de lo trabajado con ayuda del micrófono preguntón, mediante las siguientes preguntas:	

Cierre	¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo nos sentimos al ponernos la casaca solos? ¿Qué podemos hacer cuando algo nos cuesta? ¿Por qué es importante intentar hacerlo por nosotros mismos? Los niños comparten sus respuestas, fortaleciendo su autonomía y confianza.	Micrófono preguntón
--------	--	---------------------

V. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:** (Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.

"LULÚ ESTA EN PELIGRO"

N° 21

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Nombre del taller: "LULÚ ESTA EN PELIGRO"

Fecha: 03/11/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de orientación al bien común
Valor y actitudes	Responsabilidad, asume responsabilidades en la toma de decisiones respetando la opinión de los demás.

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra. Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro. Tolerar algunos tiempos de espera anticipados por el adulto.	Pintan las situaciones en donde requieran a un adulto

III.CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Preparación de las condiciones: Se ordena el material antes de realizar el taller, se mantiene la organización de los 4 equipos formados, se acondiciona el espacio de trabajo, considerando que las mesas estén desocupadas y limpias para que los niños trabajen de forma óptima.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	Saberes previos Los niños se sientan en asamblea luego se les presenta a una amiga que vino a visitarnos Títere Lulú quien entra llorando y comentando a los niños que le duele el dedo, la docente pregunta a los niños ¿Qué le paso a Lulú? ¿Por qué estará llorando? ¿Cómo se habrá cortado el dedo? ¿Con que objeto? ¿Qué estaría haciendo para que le pase eso? ¿Habrá pedido permiso a su mamá? ¿Alguna vez les pasó a ustedes? ¿Cómo se pusieron? Propósito Hoy vamos a conocer en que situaciones debo de pedir ayuda a un adulto.	Títere Lulú
Desarrollo	Problematicación Paty títere les muestra unos objetos que encontró (cuchillo, manzana, cable, enchufe) ¿Qué observamos? ¿Para qué se usan estos objetos? ¿Quiénes pueden usar estos objetos? ¿Por qué los niños no pueden? ¿A quién pedimos ayuda? se escucha las diferentes participaciones. Análisis de información Invitamos a los niños a compartir en cuales situaciones requerimos el acompañamiento de un adulto. ¿En qué situaciones requerimos la ayuda de un adulto? ¿Por qué? ¿Qué situaciones crees que no requieran la ayuda de un adulto? ¿Por qué? Los niños al finalizar la actividad dan su compromiso de buscar el acompañamiento de un adulto cuando lo necesiten. Los niños escuchan atentos y se les comenta que el día de hoy trabajarán el taller Gráfico Plástico. Acuerdos del uso de material Los niños observan una bolsa sorpresa ¿Qué habrá en su interior? Los niños con la ayuda de la varita mágica, entonando las palabras mágicas Bidibi Badibi BU descubren lo que hay dentro de la bolsa sorpresa. (materiales: Goma, temperas, papeles de colores, colores, plastilinas) ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Cómo los podemos usar? Los niños recuerdan los acuerdos de convivencia y cuidado del material	Objetos peligrosos y no peligrosos (cuchillo, manzana, cable, enchufe) Bolsa sorpresa Varita mágica Hojas de colores Plastilina Temperas Hisopos colores

	Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué pasa si tiramos o golpeamos el material? ¿Qué haremos cuando terminemos de pintar o moldear? La docente escucha las respuestas de los niños y realizan los acuerdos para trabajar con el material Acuerdos de toma de decisiones Luego de que los niños observen el material proponen como trabajar, además de elegir con cuales trabajaran. Les brindamos los materiales a cada niño y la ficha que usaran para pintar Los niños empiezan a pintar las situaciones que ellos creen que necesitan a un adulto Para poder ejecutar la actividad les colocamos una música y que al término los niños vayan recogiendo los materiales utilizados. Se comunica que ya falta 5min. para el término del taller, les indicamos que deben dejar todo ordenado.	Ficha de aplicación
Cierre	Metacognición Terminada la actividad, los niños responderán algunas preguntas con la ayuda del micrófono preguntón. ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo nos ayudó Lulú? ¿Qué materiales utilizaste? ¿Qué pasos seguimos primero? ¿En qué situaciones necesitas a un adulto? ¿En cuales situaciones crees que no necesitas a un adulto? ¿por qué? ¿Para qué nos servirá lo que realizamos el día de hoy?	Micrófono preguntón

V. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:** (Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.

"UN DADO PELIGROSO"

N° 22

I. DATOS GENERALES:

Estudiantes: Darihela Stephanny Checalla Gonzales

Astrid Nahely Alexia Condori Chambilla

Nombre del taller: "UN DADO PELIGROSO"

Fecha: 03/11/2023

Justificación: La estrategia promueve aprendizajes significativos mediante el juego, la exploración y la participación activa, fortaleciendo la autonomía, el lenguaje, el autocuidado y la regulación de emociones en los niños y niñas del nivel inicial.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Enfoques	Enfoque de orientación al bien común
Valor y actitudes	Responsabilidad, asume responsabilidades en la toma de decisiones respetando la opinión de los demás.

Área	Competencias	Desempeños	Evidencia y/o producto
Personal Social	Construye su identidad	Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra. Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro. Tolerar algunos tiempos de espera anticipados por el adulto.	Desplazan plastilina sobre las situaciones en donde requieran a un adulto

III. CONDICIONES PREVIAS A LA EJECUCIÓN:

Preparación de las condiciones: Se ordena el material antes de realizar el taller, se mantiene la organización de los 4 equipos formados, se acondiciona el espacio de trabajo, considerando que las mesas estén desocupadas y limpias para que los niños trabajen de forma óptima.

IV. SECUENCIA METODOLÓGICA:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	Diálogo de la actividad a realizar Los niños se sientan en asamblea luego se les presenta un objeto misterioso tapado con una tela mágica con ayuda de la varita mágica y entonando las palabras mágicas “Bidibi Badibi BU” descubren el “dado peligroso” y se les pregunta ¿Qué observamos? ¿Qué tiene el dado? se escucha las diferentes participaciones.	Dado con situaciones Tela mágica
Desarrollo	Problematización Los niños observan las situaciones que tiene el dado: -Niño cortando una manzana con un cuchillo -Niño cruzando la pista -Niño cerca de una cocina encendida -Niño enchufando el tomacorriente de un televisor -Niño jugando con la pelota -Niño cantando Análisis de la información Invitamos a los niños a compartir en cuales situaciones requerimos el acompañamiento de un adulto. ¿En qué situaciones requerimos la ayuda de un adulto? ¿Por qué? ¿Te pasó algunas de las situaciones del dado? ¿Qué situaciones crees que no requieran la ayuda de un adulto? ¿Por qué? Los niños al finalizar la actividad dan su compromiso de buscar el acompañamiento de un adulto cuando los necesiten. Los niños escuchan atentos y se les comenta que el día de hoy trabajarán el taller Gráfico Plástico. Los niños observan una bolsa sorpresa ¿Qué habrá en su interior? Los niños con la ayuda de la varita mágica, entonando las palabras mágicas Bidibi Badibi BU descubren lo que hay dentro de la bolsa sorpresa. (materiales: Goma, temperas, papeles de colores, colores, plastilinas) ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Cómo los podemos usar? Los niños recuerdan los acuerdos de convivencia y cuidado del material Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Qué pasa si tiramos o golpeamos el material? ¿Qué haremos cuando terminemos de pintar o moldear?	Dado con situaciones Bolsa sorpresa Varita mágica Hojas de colores Plastilina Temperas Hisopos colores Ficha de aplicación

	La docente escucha las respuestas de los niños y realizan los acuerdos para trabajar con el material Acuerdos y toma de decisiones Luego de que los niños observen el material proponen como trabajar, además de elegir con cuales trabajaran. Les brindamos los materiales a cada niño y la ficha que usaran para pintar Los niños empiezan a pintar las situaciones que ellos creen que necesitan a un adulto Para poder ejecutar la actividad les colocamos una música y que al término los niños vayan recogiendo los materiales utilizados. Se comunica que ya falta 5min. para el término del taller, les indicamos que deben dejar todo ordenado.	
Cierre	Metacognición Terminada la actividad, los niños responderán algunas preguntas con la ayuda del micrófono preguntón. ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo nos ayudó el dado de situaciones? ¿Qué materiales utilizaste? ¿Qué pasos seguimos primero? ¿En qué situaciones necesitas a un adulto? ¿En cuales situaciones crees que no necesitas a un adulto? ¿por qué? ¿Para qué nos servirá lo que realizamos el día de hoy?	Micrófono preguntón

V. **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:** (Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.

PARTE VI



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS





BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación. (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: www.minedu.gob.pe.
- Frade, Laura, Inteligencia Educativa, Mediación de Calidad, México, 2008. Desarrollo de competencias en educación básica, desde preescolar hasta bachillerato, Mediación de Calidad S.A. de c.v., México, 2008.

<https://secc9sntedesarrolloprofesional.files.wordpress.com/2017/11/18-frade-laura-planeacion-por-competencias.pdf>





ANEXO 6.

BASE DE DATOS

PRE TEST: GRUPO EXPERIMENTAL

CONSTRUYE SU IDENTIDAD

[illegible]

PRE TEST: GRUPO CONTROL

PRE-TEST DE GRUPO EXPERIMENTAL	D1: Se valora a sí mismo					D2: Autorregula sus emociones					D1	D2	TOTAL
	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10			
	Reconoce y expresa algunas de sus características físicas.	Se identifica como niño o niña.	Reconoce a los miembros de su familia y las compara con otras familias.	Identifica acciones de higiene personal.	Identifica alimentos nutritivos y no nutritivos.	Expresa la emoción que observa (alegre, triste, enojado, miedo).	Explica que emoción siente luego de escuchar el cuento y lo ubica en el termómetro de las emociones.	Reconoce actividades que puede realizar con seguridad y autonomía.	Reconocemos la emoción mediante un juego.	Reconoce situaciones en las que requiera la compañía de un adulto.			
ESTUDIANTE 01	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2
ESTUDIANTE 02	0	2	0	0	2	0	0	0	2	0	4	2	6
ESTUDIANTE 03	0	2	0	0	0	0	0	0	2	0	2	2	4
ESTUDIANTE 04	0	0	2	0	2	2	0	0	2	0	4	4	8
ESTUDIANTE 05	0	2	0	0	0	0	2	2	2	0	2	6	8
ESTUDIANTE 06	0	0	2	2	0	2	0	0	2	2	4	6	10
ESTUDIANTE 07	0	2	2	0	0	2	0	0	2	2	4	6	10
ESTUDIANTE 08	2	2	0	0	0	2	0	2	2	2	4	8	12
ESTUDIANTE 09	0	2	2	2	0	0	2	2	0	0	6	4	10
ESTUDIANTE 10	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	4	2	6
ESTUDIANTE 11	0	2	0	2	0	2	2	0	0	0	4	4	8
ESTUDIANTE 12	0	2	0	0	0	2	0	0	2	2	2	6	8
ESTUDIANTE 13	0	2	0	2	2	2	0	2	2	0	6	6	12
ESTUDIANTE 14	0	2	0	0	2	2	0	0	0	0	4	2	6
ESTUDIANTE 15	0	2	0	0	2	0	2	0	0	0	4	2	6
ESTUDIANTE 16	0	2	2	0	0	2	0	2	0	0	4	4	8
ESTUDIANTE 17	0	2	2	2	0	0	0	0	2	0	6	2	8
ESTUDIANTE 18	0	2	0	0	2	0	0	0	0	0	4	0	4
ESTUDIANTE 19	0	2	0	2	2	0	0	0	2	0	6	2	8

POST TEST: GRUPO EXPERIMENTAL

PRE-TEST DE GRUPO EXPERIMENTAL	D1: Se valora a sí mismo					D2: Autorregula sus emociones					D1	D2	TOTAL
	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10			
	Reconoce y expresa algunas de sus características físicas.	Se identifica como niño o niña.	Reconoce a los miembros de su familia y las compara con otras familias.	Identifica acciones de higiene personal.	Identifica alimentos nutritivos y no nutritivos.	Expresa la emoción que observa (alegre, triste, enojado, miedo).	Explica que emoción siente luego de escuchar el cuento y lo ubica en el termómetro de las emociones.	Reconoce actividades que puede realizar con seguridad y autonomía.	Reconocemos la emoción mediante un juego.	Reconoce situaciones en las que requiera la compañía de un adulto.			
ESTUDIANTE 01	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	10	8	18
ESTUDIANTE 02	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	20
ESTUDIANTE 03	2	2	2	2	0	2	0	2	2	2	8	8	16
ESTUDIANTE 04	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	20
ESTUDIANTE 05	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	8	10	18
ESTUDIANTE 06	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	10	8	18
ESTUDIANTE 07	2	2	2	2	2	0	2	0	2	2	10	6	16
ESTUDIANTE 08	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	10	18
ESTUDIANTE 09	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	10	8	18
ESTUDIANTE 10	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	10	18
ESTUDIANTE 11	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	10	8	18
ESTUDIANTE 12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	20
ESTUDIANTE 13	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	6	10	16
ESTUDIANTE 14	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	10	8	18
ESTUDIANTE 15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	20
ESTUDIANTE 16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	20
ESTUDIANTE 17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	20
ESTUDIANTE 18	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	8	10	18
ESTUDIANTE 19	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	10	8	18

POST TEST: GRUPO CONTROL

PRE-TEST DE GRUPO EXPERIMENTAL	D1: Se valora a sí mismo					D2: Autorregula sus emociones					D1	D2	TOTAL
	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10			
	Reconoce y expresa algunas de sus características físicas.	Se identifica como niño o niña.	Reconoce a los miembros de su familia y las compara con otras familias.	Identifica acciones de higiene personal.	Identifica alimentos nutritivos y no nutritivos.	Expresa la emoción que observa (alegre, triste, enojado, miedo).	Explica que emoción siente luego de escuchar el cuento y lo ubica en el termómetro de las emociones.	Reconoce actividades que puede realizar con seguridad y autonomía.	Reconocemos la emoción mediante un juego.	Reconoce situaciones en las que requiera la compañía de un adulto.			
ESTUDIANTE 01	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2
ESTUDIANTE 02	0	2	2	0	2	2	0	0	2	0	6	4	10
ESTUDIANTE 03	0	2	2	0	0	0	0	0	2	0	4	2	6
ESTUDIANTE 04	0	2	2	0	2	2	0	2	2	2	6	8	14
ESTUDIANTE 05	0	2	0	0	0	0	2	2	2	0	2	6	8
ESTUDIANTE 06	0	2	2	2	0	2	0	0	2	2	6	6	12
ESTUDIANTE 07	0	2	2	2	0	2	0	0	2	2	6	6	12
ESTUDIANTE 08	2	2	0	2	0	2	0	2	2	2	6	8	14
ESTUDIANTE 09	0	2	2	2	0	0	2	2	0	0	6	4	10
ESTUDIANTE 10	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	4	2	6
ESTUDIANTE 11	0	2	0	2	0	2	2	0	2	0	4	6	10
ESTUDIANTE 12	0	2	0	0	0	2	0	0	2	2	2	6	8
ESTUDIANTE 13	0	2	0	2	2	2	0	2	2	0	6	6	12
ESTUDIANTE 14	0	2	0	0	2	2	0	0	0	0	4	2	6
ESTUDIANTE 15	0	2	0	0	2	0	2	0	0	0	4	2	6
ESTUDIANTE 16	0	2	2	0	0	2	0	2	0	0	4	4	8
ESTUDIANTE 17	0	2	2	2	2	0	0	2	2	2	8	6	14
ESTUDIANTE 18	0	2	0	0	2	0	0	0	0	0	4	0	4
ESTUDIANTE 19	0	2	2	2	2	2	0	0	2	0	8	4	12

ANEXO 7.
TURNITIN

Darihela Checalla

TESIS CHECALLA Y CONDORI - PARA TURNITIN copia.pdf

 TESINAS Y TESIS

 SUSTENTACIÓN 2025 I

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Jiménez Borja

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:old::1:3346267304

112 páginas

Fecha de entrega

21 sep 2025, 9:35 a.m. GMT-5

19.090 palabras

102.017 caracteres

Fecha de descarga

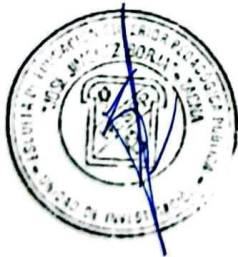
21 sep 2025, 9:39 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS_CHECALLA_Y_CONDORI_-_PARA_TURNITIN_copia.pdf

Tamaño del archivo

1.4 MB



19% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

Fuentes principales

- 18%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 12%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 18% Fuentes de Internet
- 2% Publicaciones
- 12% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.eesppjjbtacna.edu.pe	11%
2	Trabajos del estudiante	Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Jimenez Borja	2%
3	Internet	hdl.handle.net	<1%
4	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
5	Internet	renati.sunedu.gob.pe	<1%
6	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
7	Trabajos del estudiante	unjbg	<1%
8	Internet	repositorio.unheval.edu.pe	<1%
9	Internet	repositorio.unsa.edu.pe	<1%
10	Internet	dspace.unitru.edu.pe	<1%
11	Internet	repositorio.unia.edu.pe	<1%

12	Publicación	Dionisio Isla, Juan Gabriel. "Flipped classroom en el logro de la competencia mate...	<1%
13	Trabajos del estudiante	Universidad Catolica de Trujillo	<1%
14	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo	<1%
15	Internet	repositorio.upeu.edu.pe	<1%
16	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional del Santa	<1%
17	Trabajos del estudiante	unajma	<1%
18	Internet	repositorio.unjbg.edu.pe	<1%
19	Internet	www.coursehero.com	<1%
20	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional Mayor de San Marcos	<1%
21	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo	<1%
22	Trabajos del estudiante	uncedu	<1%
23	Internet	tesis.ucsm.edu.pe	<1%
24	Internet	1library.co	<1%
25	Trabajos del estudiante	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel-	<1%

26	Trabajos del estudiante Universidad San Ignacio de Loyola	<1%
27	Internet repositorio.uap.edu.pe	<1%
28	Internet repositorio.ujcm.edu.pe	<1%
29	Internet repositorio.upt.edu.pe	<1%