

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



PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL
Modelo didáctico “Me conozco jugando” y su efecto en la competencia construye
su identidad en los estudiantes de cinco años de una
institución educativa inicial de Tacna, 2024

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: TESINA

PRESENTADO POR:

Condori Chura, Sihara Milagros
Herrera García, Elizabeth Sayuri

PARA OPTAR EL GRADO DE:

Bachiller en Educación

ASESORA

León Marín, Araceli Silvia
<https://orcid.org/0000-0002-2888-1503>

TACNA – PERÚ

2025

PÁGINA DE JURADO

El modelo didáctico “Me conozco jugando” y su efecto en la competencia construye su identidad, en los estudiantes de cinco años de una institución educativa inicial de Tacna, 2024.

Tesis sustentada el día: 27/12/2025 siendo jurados de sustentación los siguientes docentes formadores:



PRESIDENTE



SECRETARIO



VOCAL

INFORME N°1-2025-AT-EESPP/JJB

De : Dra. Araceli Silvia León Marín
Docente de la EESPP José Jiménez Borja

A : Mg. José Luis Alcalá Blanco
Jefe de la unidad de investigación e innovación

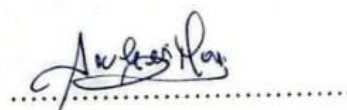
ASUNTO : Informe de similitud

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para comunicarle que fui designado como asesora de la tesina titulada:

El modelo didáctico “Me conozco jugando” y su efecto en la competencia construye su identidad, en los estudiantes de cinco años de una institución educativa inicial de Tacna, 2024. Presentado por Sihara Milagros Condori Chura y Elizabeth Sayuri Herrera García. Al respecto dejo constancia de lo siguiente:

- La tesina tiene un reporte de similitud del 23% según el reporte emitido por el software Turnitin el día 11 de diciembre 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, 11 de diciembre de 2025



Dra. Araceli Silvia León Marín
DNI: 00797506

DEDICATORIA

A Dios con todo mi corazón por guiarme en este camino lleno de retos y adversidades. A mis padre y madre por el apoyo incondicional que me brindaron desde el comienzo de mi carrera, por los consejos y ánimos que me dieron para continuar. A Jasmine, mi hermana mayor, quien estuvo presente en todo momento a la distancia, orientándome en mi formación profesional dándome consejos. A Anais mi hermana, quien estuvo presente en todos mis desvelos, conversándome de cualquier tema para no dormir y seguir con mi investigación. A Fátima mi hermanita menor, mi razón de seguir adelante. Agradezco mis abuelos y tías, puesto que, con cada pequeña acción que realizan para mí, es una gran ayuda para terminar este gran meta.

Sihara

A Dios y a la Virgen de las Peñas que siempre ha estado presente guiándome y dándome fuerzas para seguir adelante por el camino correcto. A mis padres por su constante apoyo y por seguir confiando en mí una vez más y mi madre que se levantaba temprano para llevar a mi hija al colegio y se quedaba con ellos el tiempo que fuera necesario para que yo pueda seguir realizando mis actividades. A mis hijos por haber estado presente y siendo mi compañía cada día, y que aún casados comprendían que yo debía seguir, son el motor que cada día cuando quería rendirme ellos me motivaban con palabras de amor. A Ceci quien también ha sido un gran apoyo para con mi hijo Nicolás y que hizo todo lo posible para que él pueda estar cerca de mí. A camucha quien la primera persona en motivarme en estudiar y me apoyo cuando por primera vez quise darme por vencida y no miró el problema si no, que buscó la solución y me ayudó a volver a creer y confiar en mí. A Alberto quien estuvo a mi lado apoyándome y dándome palabras de aliento para que no me detenga.

Elizabeth

AGRADECIMIENTO

A los miembros de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia de Pelletier”, en particular a la directora Lenny Massiel Rodríguez Luque, dado que nos permitió realizar las prácticas pedagógicas y nos brindó total confianza, cariño y libertad para poder explayarnos; para realizar nuestra tesina y permitirnos aplicar el modelo didáctico en bien de los estudiantes de su aula. Un agradecimiento muy efusivo a los niños y las niñas, a quienes les estaremos eternamente agradecidas, ya que son excelentes estudiantes, que siempre están prestos a participar en cada de una de las actividades realizadas en clase.

También, agradecemos a la comunidad de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Jiménez Borja”, desde el personal directivo hasta el administrativo, quienes han sido muy colaboradores desde el inicio hasta la actualidad aportando a nuestra formación docente. Por último, pero no menos importante a nuestra docente de investigación Geovana Vicente Pacco quien estuvo presente y muy comprometida con su labor, por cada consejo y tip que nos brindó para que nuestra investigación sea eficaz y así para lograr nuestros objetivos.

ÍNDICE

PÁGINA DE JURADO	ii
INFORME DE SIMILITUD.....	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN	xiv

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema	16
1.2. Formulación del problema	19
1.3. Justificación de la investigación.....	20
1.4. Objetivos de la investigación	22
1.5. Hipótesis.....	23
1.6. Variables e indicadores	24

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes	27
2.2. Bases teóricas	36
2.3. Definición de términos	61

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1.	Tipos de investigación.....	63
3.2.	Diseño de investigación	64
3.3.	Población, muestra y muestreo	65
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	67
3.5.	Técnicas de procesamientos y análisis de datos.....	68
3.6.	Validez y confiabilidad	69

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1.	Descripción del trabajo de campo	72
4.2.	Análisis estadístico descriptivo e inferencial	77
4.3.	Verificación de hipótesis.....	106
CONCLUSIONES		109
RECOMENDACIONES.....		110
REFERENCIAS.....		111
ANEXOS		115

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Distribución de la población de estudiantes.....	65
Tabla 2.	Distribución de la muestra.....	66
Tabla 3.	Resultados de la validez de expertos.....	70
Tabla 4.	Escala de coeficiente de Alfa de Cronbach.....	71
Tabla 5.	Muestra del trabajo de investigación.....	71
Tabla 6.	Nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad.....	77
Tabla 7.	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad.....	79
Tabla 8.	Nivel de la competencia construye su identidad por dimensiones.....	81
Tabla 9.	Medidas estadísticas de la competencia construye su identidad por dimensiones.....	83
Tabla 10.	Nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad.....	88
Tabla 11.	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad.....	90
Tabla 12.	Nivel de la competencia construye su identidad por dimensiones.....	92
Tabla 13.	Comparación del nivel de la competencia construye su identidad en la prueba de entrada y salida a los estudiantes.....	94

Tabla 14.	Comparación del nivel de la competencia construye su identidad en la prueba de entrada y salida a los estudiantes.....	99
Tabla 15.	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad en la prueba de entrada y salida a los estudiantes.....	101

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	Procesos didácticos del modelo didáctico “Me conozco jugando”	55
Figura 2.	Nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad.....	77
Figura 3.	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad.....	79
Figura 4.	Nivel de la competencia construye su identidad por dimensiones.....	81
Figura 5.	Medidas estadísticas de la competencia construye su identidad por dimensiones.....	83
Figura 6.	Nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad.....	88
Figura 7.	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad.....	90
Figura 8.	Nivel de la competencia construye su identidad por dimensiones.....	92
Figura 9.	Medidas estadísticas de la competencia construye su identidad por dimensiones.....	94
Figura 10.	Comparación del nivel de la competencia construye su identidad en la prueba de entrada y salida a los estudiantes.....	99

Figura 11. Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad en la prueba de entrada y salida a los estudiantes.....	101
---	-----

RESUMEN

La presente investigación tiene como principal propósito mejorar de manera pedagógica la competencia construye su identidad aplicando el modelo didáctico “Me conozco jugando” en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, en el período 2024, la metodología que se utilizó es experimental con un diseño pre experimental, por ello se tiene como muestra un solo grupo de 15 estudiantes de 5 años del nivel inicial. El instrumento de evaluación utilizado fue la rúbrica de evaluación, para medir las fichas de aplicación, utilizando como técnica de recolección de datos tenemos las pruebas de entrada y de salida, para medir el nivel en el que se encontraban los estudiantes, y comparar con el nivel de mejora que obtuvieron los estudiantes de 5 años de nivel inicial. Se cumplieron con los con los criterios de validez y confiabilidad, también su utilizó para medir las hipótesis la “t” Student. Los resultados arrojaron que 93.3% de los estudiantes de 5 años del nivel inicial se encontraban en el nivel de inicio, y en la evaluación salida el 60% de los estudiantes se encontraron en el nivel de logro esperado. Por conclusión, se elevó el nivel de la competencia construye su identidad” a través de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando”.

Palabras clave: Personal social, diseño, instrumento, Modelo didáctico.

ABSTRACT

The main purpose of this research is to pedagogically improve the competence that builds its identity by applying the didactic model “I know myself playing” in the 5-year initial education students of the Initial Educational Institution No. 226 “Rosa Virginia Pelletier” in Tacna, In the period 2024, the methodology used is experimental with a pre-experimental design, which is why the sample is a single group of 15 5-year-old students at the initial level. The evaluation instrument used was the evaluation rubric, to measure the application sheets, using as a data collection technique we have the entrance and exit tests, to measure the level at which the students were, and compare with the level of improvement obtained by 5-year-old students at the initial level. The validity and reliability criteria were met, and the Student “t” was also used to measure the hypotheses. The results showed that 93.3% of the 5-year-old students at the initial level were at the beginning level, and in the exit evaluation 60% of the students were at the expected level of achievement. In conclusion, the level of competence “builds your identity” was raised through the application of the didactic model “I know myself by playing”.

Keywords: Social personnel, design, instrument, Teaching model.

INTRODUCCIÓN

El propósito de esta investigación es elevar el nivel en la competencia construye su identidad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, esta competencia busca el desarrollo de la construcción de los vínculos seguros que pueden desarrollar los niños desde su nacimiento a través de los cuidados que recibe de su familia. Cuando estos vínculos progresan y se encuentran establecidos gracias a las interacciones, el niño será capaz de relacionarse en su entorno con mayor seguridad e iniciativa. Esto permite que el niño pueda adquirir el conocimiento sobre sí mismo, permitiendo que reconozca sus características personales, preferencias y habilidades. Las interacciones que el niño vaya a tener permiten la construcción de su identidad, permitiendo conocerse a sí mismo y conocer a los demás, iniciando en este punto la regulación de sus emociones y la resolución de conflictos.

La aplicación modelo didáctico “Me conozco jugando” es utilizado en los estudiantes de 5 años del nivel inicial porque identificamos carencias en dicha competencia, este consta de 3 procesos: problematización, análisis de información y toma de decisiones. Dichos procesos cuentan con 3 indicadores que favorecerán al desarrollo del modelo didáctico a través de los recursos que se emplearán con los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna y así elevar el desarrollo de las emociones, habilidades blandas y que puedan desenvolver en la sociedad y contexto que los rodea, permitiendo que el estudiante adquiera conocimientos sobre sí mismos, reconozca sus características personales, preferencias y le permita la construcción de su identidad conociéndose, conociendo a los demás y autorregulando sus emociones y la resolución de conflictos.

En el capítulo I se ubica el planteamiento del problema, descripción del problema, formulación del problema, justificación de la investigación, objetivos de la investigación, formulación de hipótesis y las variables e indicadores, así como la operacionalización. En el capítulo II se ubica el marco teórico, los antecedentes, las bases teóricas y definiciones de términos. En el capítulo III se da a conocer la metodología, el tipo y diseño de investigación, la población, muestra y muestreo, las técnicas e instrumentos de la recolección de datos, las técnicas de procesamiento y análisis de datos, por último, la validez y confiabilidad. En el capítulo IV se muestran los resultados, la descripción del trabajo de campo, el análisis estadístico descriptivo e inferencial, análisis estadístico descriptivo antes de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando”, análisis estadístico inferencial antes de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando”, análisis estadístico descriptivo después de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando”, análisis estadístico inferencial después de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando”, análisis estadístico descriptivo antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando”, análisis estadístico inferencial antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando”, verificación de hipótesis, verificación de la primera hipótesis específica, verificación de la segunda hipótesis específica, verificación de la hipótesis general.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

La identidad es un grupo de características, actitudes, competencias y capacidades que conceptualizan a un ser humano. Se construye en los primeros años de vida. Empieza cuando el infante tiene criterio de sus propias decisiones y de quienes lo rodean, e intenta definirse así mismo. Su entorno familiar, las interacciones y el contexto en el que se desarrolla influyen en gran medida en la formación de su identidad personal.

La identidad es un conjunto de características que representan a un individuo o grupo en comparación con otros, estas características son básicas para el desarrollo que se da en el enfoque Constructivista generando esto una comprensión de los cambios en el proceso de cada ser (Piaget, 1971). Desde este punto de vista tenemos en perspectiva que no podemos definir identidad personal dado que para poder definirlo tenemos que analizar e interactuar con la persona para poder hallar una definición o sentido del ser (Sepúlveda, 2013).

Melo (2018) sostiene que la construcción de identidad implica tener una mirada del contexto cultural, las niñas y los niños participan de actos rituales que se apoyan en las comprensiones sobre el desarrollo infantil que comparten los miembros de sus grupos de referencia y que contienen una connotación valiosa alrededor de la definición de su identidad colectiva, dichos actos y rituales pueden estar asociados a prácticas de cuidado físico como el primer baño o el primer alimento, prácticas espirituales como los bautizos y las presentaciones a la iglesia o prácticas culturales como las fiestas propias entre otras, en las que se reúnen vecinos y familiares, aportan a la construcción de la identidad de las niñas y los niños; es importante tener en cuenta que cada familia, comunidad o grupo étnico determina en qué espacios y actividades pueden participar las niñas y los niños y en cuáles no, así como la manera de hacerlo. Estos espacios, que normalmente están atravesados por experiencias como la música, la danza, las prácticas espirituales, el aprendizaje de la lengua, algún arte propio, la medicina, la agricultura, entre otros, son vitales para el desarrollo de la identidad.

Durante el desarrollo de las prácticas pedagógicas en la I.E.I. N.º 226 “Rosa Virginia Pelletier”, se identificó que los niños de cinco años presentan limitaciones en el logro de la competencia Construye su identidad, lo cual repercute en la consolidación de sus aprendizajes en el área de Personal Social. Estas dificultades se manifiestan en una participación reducida en las actividades pedagógicas, especialmente en aquellas orientadas al reconocimiento de aspectos personales, sociales y emocionales, por ende, se evidencian obstáculos al momento de expresar, mediante representaciones gráficas, las actividades que les generan mayor agrado, seleccionar la figura con la que se identifican y describir sus rasgos personales. Asimismo, se observa escasa claridad para

reconocer a los miembros de su familia, relacionar los implementos de higiene utilizados en su vida cotidiana, identificar alimentos saludables para su lonchera y exteriorizar su estado emocional a través del dibujo y la coloración de personajes. De igual manera, presentan dificultades para asociar a sus compañeros con la emoción que experimentan y para reconocer, mediante producciones gráficas, a las personas que les generan seguridad y confianza dentro del entorno educativo, Cabe señalar que estas limitaciones podrían estar vinculadas a diversos factores del entorno familiar y social, tales como la presencia de conflictos en el hogar, escasos espacios de interacción afectiva o la prolongada jornada laboral de los padres, lo cual reduce el tiempo de convivencia, comunicación y acompañamiento emocional hacia los niños. Esta situación influye negativamente en la construcción de su autoconcepto, autoestima y sentido de pertenencia, aspectos fundamentales para el desarrollo integral de su identidad personal y social.

Ante esta situación se determina que algunas de las causas del problema serían: Escasa estimulación por parte de la docente para conocerse de los niños y las niñas del aula; insuficiente capacitación sobre el Área de Personal Social por la docente; uso inadecuado de los materiales brindados por el Ministerio de Educación; escasa estimulación de los padres de familia para que los niños y niñas puedan descubrir su entorno. De todas estas causas, consideramos que la causa principal es la inadecuada aplicación de estrategias por parte de la docente del Área de Personal Social; siendo sus probables efectos: la dificultad para desarrollar la autoestima en el momento de conocerse, la manipulación de materiales para experimentos y la ejecución de experimentos atractivos e interesantes.

Ante lo expuesto, se plantea el Modelo Didáctico denominado “Me conozco jugando” que permitirá a los estudiantes de 5 años desarrollar el nivel de logro esperado de la competencia Construye su Identidad; y consiste en estrategias didácticas debidamente sistematizadas en un Manual denominado “Me conozco jugando”, que incluye procedimientos con la intención de desarrollar la vivencia y experimentación en los niños y niñas de 5 años.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema principal

¿Cuál es el efecto del modelo didáctico “Me conozco jugando” en el nivel de logro de la competencia “Construye su Identidad” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024?

1.2.2. Problemas secundarios

¿Cuál es el nivel de logro de la competencia “Construye su Identidad”, antes de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024?

¿Cuál es el nivel de logro de la competencia “Construye su Identidad”, después de la aplicación del modelo didáctico “Me Conozco Jugando” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024?

1.3. Justificación de la investigación

a) Aspecto pedagógico

La presente investigación tiene como finalidad dar a conocer la problemática que existe en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 226 “Rosa Virginia Pelletier” trabajando la competencia construye su identidad ya que se observó que hay un déficit de carencias de afectos socio-emocionales de la población infantil. Según el Ministerio de Educación (2015) El área Personal Social, para el nivel de Educación Inicial, permite que el niño estructure su personalidad teniendo como base el desarrollo personal, el cual se manifiesta en el equilibrio entre su cuerpo, su mente, afectividad y espiritualidad.

b) Aspecto teórico científico

Se busca que el niño logre identificar sus habilidades blandas, su inteligencia emocional, pensamiento crítico, la resiliencia, empatía, pero sobre todo que pueda tener todo este conjunto de habilidades para poder relacionarse de una manera óptima en el entorno que se rodea en su contexto, estos aspectos son importantes para fortalecer sus emociones, características físicas, poder identificarse como miembro de su familia, sentirse amado y respetado con valores. Todo ello se toma en cuenta para un correcto desenvolvimiento y reconocimiento propio de los niños y niñas, comprometiendo las capacidades autorregula sus emociones y se valora así mismo.

La importancia de aportar al conocimiento científico mediante el establecimiento de un marco teórico sobre la competencia construye su identidad para poder construir sus conocimientos, dando el sustento teórico que respalda al

modelo didáctico “Me conozco jugando” que beneficiará a las docentes del nivel inicial aplicándolo como material de información para el uso de estrategias de enseñanza y para lograr el nivel esperado de la competencia construye su identidad en el área de personal social en los estudiantes de cuatro años, además de servir como referente en posteriores investigaciones.

c) Aspecto metodológico

Desde el punto metodológico se hará uso de procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación como son las rúbricas y fichas de evaluación, validadas y de alta confiabilidad; la cual pueden ser utilizadas por futuros investigadores, para el desarrollo de la investigación y el logro de los objetivos planteados, donde se aplicará otras estrategias didácticas para lograr los aprendizajes esperados en los estudiantes de 5 años y mejorar el nivel de desarrollo de la competencia Construye su identidad para la construcción de sus conocimientos.

Permitiendo así que se pueda recopilar la información del nivel en el cual se encuentran los estudiantes, y tener el conocimiento necesario en nuestra investigación.

d) Aspecto práctico

Los problemas prácticos que se observó en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 226 “Rosa Virginia Pelletier”, la dificultad para conocerse y reconocerse como miembros de su familia y comunidad en la competencia construye su identidad en el área de personal social, es causa en su mayoría por la falta de comunicación en las familias ya que muchos padres y madres, trabajan

durante todo el día dejando a los niños y niñas al cuidado de otras personas, como abuelitas, hermanos mayores o sus tías por ende esta carencia la parte afectiva y emocional de los niños y niñas causando así dificultad al momento de relacionarse de manera social y personal, a través del modelo didáctico “ Me conozco jugando” para el logro de la competencia Construye su identidad permitiendo el desarrollo de habilidades blandas, habilidades interpersonales e intrapersonales con la sociedad. Este modelo didáctico está basado en procesos, identificación del problema, comprensión del problema y aplicación de los conocimientos también cuenta con estrategias como Bing bong, el arbolito familiar, la ruleta de las emociones, la hora del baño y los monstruos de las emociones y de ese modo darle solución al problema identificado.

La importancia del modelo didáctico “Me conozco jugando” dará solución a la problemática encontrada en el aula de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 226 “Rosa Virginia Pelletier”, Tacna, puesto que tendrán la capacidad de autorregular sus emociones, conocerse y conocer a sus demás compañeros, tendrán más control sobre su autonomía, identidad, y seguridad para desenvolverse, conociéndose y valorándose así mismos.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Determinar el efecto del modelo didáctico “Me conozco jugando” en el nivel de logro de la competencia “Construye su Identidad” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024.

1.4.2. *Objetivos específicos*

- a) Identificar el nivel de logro de la competencia “Construye su Identidad”, antes de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024?
- b) Establecer el nivel de logro de la competencia “Construye su Identidad”, después de la aplicación del modelo didáctico “Me Conozco Jugando” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024?

1.5. Hipótesis

1.5.1. *Hipótesis general*

La aplicación del modelo didáctico “Me Conozco Jugando” eleva el nivel de inicio a logro esperado de la competencia “Construye su Identidad” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024.

1.5.2. *Hipótesis específicas*

- a) El nivel de la competencia “Construye su Identidad” se encuentra en el nivel de inicio, antes de la aplicación del modelo didáctico “Me Conozco Jugando” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024.

- b) El nivel de la competencia “Construye su Identidad” se encuentra en el nivel de logro esperado, después de la aplicación del modelo didáctico “Me Conozco Jugando” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024.

1.6. Variables e indicadores

1.6.1. Variable dependiente

“Construye su identidad”

Indicadores:

- Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros.
- Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula.
- Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos o movimientos corporales e identifica las causas que las originan.
- Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.
- Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere.

1.6.2. Variable independiente

Modelo didáctico “Me conozco jugando”

Indicadores:

- Se introduce al tema y se familiariza con el problema planteado, identificando sus vivencias para la comprensión del problema.

- Capta información e interactúa en base al problema presentado para convertir su aprendizaje en algo significativo.
- Aplican el conocimiento adquirido para la resolución del problema planteado.

1.6.3. Variables intervinientes

- Sexo
- Edad
- Nivel económico

1.6.4. Operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones/Capacidades	Indicadores/Desempeños	Escala
Variable Dependiente Construye su identidad	Es una competencia que busca el desarrollo de la construcción de los vínculos seguros que pueden desarrollar los niños desde su nacimiento a través de los cuidados que recibe de su familia. Cuando estos vínculos progresan y se encuentran establecidos gracias a las interacciones, el niño será capaz de relacionarse en su entorno con mayor seguridad e iniciativa (MINEDU, 2016)	Es una competencia que se mide con la rúbrica y consta de 2 dimensiones, las cuales se encuentran divididas en 8 ítems, bajo la división de 5 indicadores. Esta se aplica en niños de 5 años de la I.E.I N°226 Rosa Virginia Pelletier, para establecer el nivel de la construcción de la identidad	Se valora así mismo	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades.	Ordinal En inicio (0-10) En proceso (11-14) En logro esperado (15-18) En logro destacado (19-20)
				Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula	
				Realiza acciones de cuidado personal, alimentación e higiene.	
			Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos o movimientos corporales Reconoce las emociones de los demás, y muestra desacuerdo o preocupación	
				Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere.	
Independiente Modelo didáctico “Me conozco jugando”	Diaz (2019) señala que “El modelo didáctico constituye medios fundamentales para resolver problemas de enseñanza que se encuentran en diferentes niveles educativos. Este ayuda a establecer la conexión entre el análisis teórico y la práctica docente”. Por tanto, al convertirse en un instrumento de modelo de enseñanza. Consta de fundamentos teóricos que se pueden aplicar.	El modelo didáctico “Me conozco jugando” consta de 3 procesos: Identificación del problema, comprensión del problema y aplicación de los conocimientos. Dichos procesos cuentan con 3 indicadores que favorecerán al desarrollo del modelo didáctico a través de los recursos que se emplearán con los niños de 5 años de la I.E.I. N°226 “Rosa Virginia Pelletier	Identificación del problema	Se introduce al tema y se familiariza con el problema planteado, identificando sus vivencias para la comprensión del problema.	
			Comprensión del problema	Capta información e interactúa en base al problema presentado para convertir su aprendizaje en algo significativo.	
			Aplicación de los conocimientos	Aplican el conocimiento adquirido para la resolución del problema planteado.	

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Muñoz Gómez (2020) en su documento *Identidad y Autonomía: Orientaciones Técnico-Pedagógicas para el Nivel de Educación Parvularia* dice que durante la primera infancia se van construyendo los cimientos más importantes del desarrollo integral de los niños y niñas. En esta etapa, el fortalecimiento de la identidad y el desarrollo paulatino de la autonomía cumplen un rol esencial dentro del ámbito del Desarrollo Personal y Social. Ambos procesos avanzan de manera conjunta y progresiva, por lo que resulta fundamental ofrecer espacios seguros, afectivos y con interacciones positivas, que favorezcan que los niños y niñas se reconozcan como personas únicas, con características propias, y que poco a poco adquieran mayor independencia y capacidad para desenvolverse en los distintos entornos donde participan.

La identidad y la autonomía forman parte de uno de los ejes de aprendizaje más relevantes señalados en las Bases Curriculares de la Educación

Parvularia, vinculados al desarrollo personal y social. Este eje tiene como finalidad promover en los niños y niñas el desarrollo de capacidades, actitudes y saberes que contribuyan a la construcción gradual de su identidad personal, así como al fortalecimiento de la seguridad en sí mismos, la autonomía, la autorregulación y la confianza. A través de estas experiencias, los niños amplían el conocimiento de sí mismos y fortalecen su autoestima e iniciativa en sus acciones cotidianas.

En conclusión, el desarrollo de la identidad y la autonomía durante la primera infancia es un proceso fundamental que influye directamente en la formación integral de los niños y niñas. Brindar ambientes afectivos, seguros y con interacciones positivas permite que cada niño se reconozca como un ser único, fortalezca su autoestima y avance de manera progresiva hacia la independencia. De este modo, la Educación Inicial cumple un rol clave al acompañar y favorecer experiencias significativas que contribuyan al bienestar personal y social de los niños y niñas, sentando bases sólidas para su desarrollo futuro.

Jiménez, (2020) en el estudio de caso sobre el desarrollo de competencias emocionales y la construcción de la identidad personal en un centro de Educación Inicial describe que la educación emocional en la etapa de Educación Inicial cumple un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños y niñas, ya que favorece el fortalecimiento de habilidades emocionales necesarias para la construcción de su identidad personal. Desde edades tempranas, la interacción con los docentes, la familia y el entorno cercano resulta esencial para que los niños aprendan a reconocer, expresar y comprender sus emociones, en

concordancia con un enfoque constructivista del aprendizaje. Este trabajo muestra cómo la aplicación de actividades de Educación Emocional en el aula contribuye al desarrollo de la identidad personal en los niños y niñas del nivel inicial, en cuanto a la metodología se realizó la aplicación y evaluación de un programa de Educación Emocional en una institución de Educación Inicial, utilizando la observación directa, el diálogo con los niños y niñas, y registros de autoexpresión acordes a su edad, durante el desarrollo de las actividades. El análisis de la información se llevó a cabo mediante un enfoque cualitativo, organizando los resultados en categorías relacionadas con la identidad y las competencias emocionales propias de la primera infancia.

En síntesis, los hallazgos permiten afirmar que el trabajo sistemático de la Educación Emocional en la primera infancia contribuye de manera significativa al fortalecimiento de la identidad personal. A través del desarrollo del reconocimiento de las emociones, la autorregulación, la empatía, la responsabilidad y las actitudes de convivencia armónica, los niños y niñas logran mayor seguridad y confianza en sí mismos. Por ello, integrar la Educación Emocional de forma permanente en las experiencias de aprendizaje del nivel inicial favorece la formación de niños y niñas conscientes de sus emociones y capaces de establecer relaciones positivas con su entorno.

Stattin, (2022) en su publicación clave "The development of children's self-concept and self-regulation at age five: Contributions of parental support and control" (El desarrollo del autoconcepto y la autorregulación de los niños a los cinco años: Contribuciones del apoyo y el control de los padres) explica que la familia, especialmente los padres, desempeña un papel clave en el desarrollo

del autoconcepto de los niños. Cuando los niños crecen en un entorno donde reciben apoyo, afecto y mensajes positivos, tienden a construir una imagen favorable de sí mismos. Por el contrario, aquellos que experimentan un trato negativo o poco adecuado suelen desarrollar una percepción personal desfavorable. En este proceso, la actitud de los padres resulta determinante, ya que cuando acompañan al niño ante sus errores mediante la orientación, el diálogo y la comprensión, le permiten aprender de sus equivocaciones y mejorar su comportamiento de forma adecuada. Un autoconcepto positivo se refleja en la confianza personal, la iniciativa para asumir nuevos retos, la seguridad al actuar y la capacidad de tomar decisiones. En cambio, los niños que son expuestos a constantes críticas, descalificaciones o expresiones ofensivas por parte de sus padres tienden a desarrollar un autoconcepto negativo, caracterizado por inseguridad, miedo a equivocarse, dificultades para adaptarse y poca autonomía al momento de decidir.

En conclusión, el análisis de la literatura especializada permite afirmar que la forma en que los padres acompañan la crianza influye de manera directa en el desarrollo del autoconcepto durante la infancia. La revisión de diversas fuentes académicas evidencia que las prácticas parentales, especialmente aquellas basadas en el apoyo, la orientación y el respeto, cumplen un rol determinante en la construcción de la imagen que los niños forman de sí mismos. Por ello, una crianza adecuada favorece el fortalecimiento de la seguridad personal y el desarrollo emocional positivo en los niños y niñas.

2.1.2. Nacionales

Nazario Urbina, (2020) en esta investigación denominada El juego como estrategia para el fortalecimiento de la identidad y la autonomía en niños menores de seis años, desarrollada en instituciones educativas del nivel inicial de Chiclayo durante el año 2019, tuvo como propósito principal favorecer el desarrollo de la identidad y la autonomía en niños y niñas menores de seis años mediante el uso de actividades lúdicas. El estudio se enmarcó dentro de un diseño preexperimental y consideró una muestra conformada por 75 niños, a quienes se les aplicó como instrumento de recojo de información una lista de cotejo, la cual fue sometida a validación por juicio de expertos, alcanzando un índice de confiabilidad de 0.889, Los resultados permitieron comprobar que el empleo del juego como estrategia educativa influyó de manera significativa en el desarrollo de la identidad y la autonomía de los niños participantes de la Institución Educativa Particular “Angelitos de María” y de la Institución Educativa Emblemática e Inclusiva “Karl Weiss”. La investigación fue de enfoque cuantitativo, ya que el procesamiento de la información implicó la medición y comparación de datos obtenidos a través de la aplicación de pruebas de entrada y salida. Asimismo, se utilizó un diseño preexperimental de tipo aplicado, cuyos resultados evidenciaron cambios favorables respecto a la situación inicial, contribuyendo al logro del objetivo general y reafirmando al juego como una estrategia clave para el desarrollo de la identidad y la autonomía en la primera infancia.

A partir de los resultados obtenidos, se concluye que el uso del juego como estrategia pedagógica constituye un recurso eficaz para fortalecer la

identidad y la autonomía en los niños menores de seis años. La aplicación de actividades lúdicas permitió evidenciar cambios favorables en el desarrollo personal de los niños, demostrando que el juego favorece la participación activa, la confianza y la independencia en el nivel inicial. En ese sentido, incorporar estrategias de juego de manera planificada en el proceso educativo contribuye significativamente al logro de aprendizajes relacionados con la identidad y la autonomía, convirtiéndose en un apoyo importante para la práctica docente en las instituciones de educación inicial.

Sosa (2023) desarrollo la tesis titulada Autoestima y aprendizaje en el área de personal social de niños de 5 años de la Institución Educativa 001, Zarumilla, 202, Los objetivos de establecer la relación entre la dimensión autoestima personal y aprendizaje en el área de personal social; determinar la relación entre la dimensión autoestima académica y aprendizaje en el área de personal social; establece la relación entre la dimensión autoestima social y aprendizaje en el área de personal social; así como la relación entre la dimensión autoestima corporal y aprendizaje en el área de personal social y la relación entre la dimensión autoestima familiar y aprendizaje en el área de personal social.

En conclusión, el estudio realizado por Sosa (2023) evidencia que la autoestima cumple un papel determinante en el aprendizaje de los niños y niñas de 5 años en el área de Personal Social. Los resultados permiten comprender que las distintas dimensiones de la autoestima personal, académica, social, corporal y familiar se encuentran estrechamente relacionadas con el desempeño y desarrollo integral de los estudiantes. Esto demuestra que fortalecer la autoestima desde edades tempranas favorece no solo el aprendizaje escolar, sino

también la seguridad, la confianza y la adecuada interacción social de los niños y niñas dentro del contexto educativo.

Rubio (2019) en su investigación “El juego dramático y su relación con la identidad personal en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E “Rizas y trazos” del distrito Magdalena del Mar Lima, 2018”, esta investigación responde a una metodología de diseño correlacional con enfoque cuantitativo, tiene como población 119 niños y niñas, su muestra es de 28 niños y niñas de 5 años, concluyendo que, el juego dramático influyó en el desarrollo óptimo de la identidad personal de los niños y niñas, aportando que los niños y niñas tengan un desenvolvimiento fluido y siendo más seguros de sí mismos, sintiéndose contentos de su presentación.

En conclusión, los resultados de la investigación evidencian que el juego dramático cumple un papel relevante en el fortalecimiento de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años. A través de estas experiencias lúdicas, los niños logran expresarse con mayor libertad, desenvolverse con seguridad y mostrar confianza en sí mismos. Asimismo, el uso del juego dramático favorece el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, permitiendo que los niños se sientan valorados y satisfechos con su propia imagen, lo que contribuye positivamente a su desarrollo integral.

2.1.3. Regional

Lupaca (2019) desarrollaron la tesis titulada Influencia de la autonomía en la convivencia democrática de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N ° 378, Tacna, 2018” para sustentar el Grado Académico de Bachiller en Educación en Arequipa, Perú. En la muestra que se hizo a 23

personas se determinó que la autonomía es parte fundamental para una buena convivencia democrática de tal modo que cada niño o niña se pueda desenvolver de manera libre y óptima con su entorno en el contexto que vive y sobre todo y con mayor importancia a sí mismos. En conclusión, los resultados del estudio evidencian que la autonomía cumple un papel esencial en el fortalecimiento de la convivencia democrática en los niños y niñas de educación inicial. El desarrollo de esta capacidad les permite expresarse con libertad, tomar decisiones acordes a su edad y relacionarse de manera respetuosa con su entorno. Asimismo, se reconoce que fomentar la autonomía desde edades tempranas contribuye no solo a una mejor interacción social, sino también al crecimiento personal y emocional de cada niño y niña dentro del contexto educativo y familiar.

Condori (2019) desarrollaron la tesis titulada Desarrollo de la competencia Construye su identidad a través del Modelo Didáctico “Buscando quien soy” en el área de Personal Social en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°415 “Sagrada Familia” del distrito de Ciudad Nueva, Tacna, 2019” para ostentar el título de profesora en Educación Inicial en el Instituto de Educación Superior Pedagógica Pública “José Jiménez Borja” de Tacna, Perú. En la población de 112 niños con una muestra de 48 niños utilizando la técnica de observación y como instrumento una rúbrica de evaluación se entiende y comprende que según esta estrategia utilizada ayuda a que el niño o la niña fortalezca su autoestima de acuerdo a sus características le será más fácil para que pueda tener un aprendizaje óptimo y necesario.

En conclusión, los resultados del estudio evidencian que la aplicación del modelo didáctico “Buscando quién soy” contribuye de manera favorable al desarrollo de la competencia Construye su identidad en los niños y niñas de 4 años. A través de estrategias basadas en la observación y evaluación continua, se logró fortalecer la autoestima infantil, permitiendo que los estudiantes reconozcan sus características personales y se sientan valorados. Este fortalecimiento resulta clave para que los niños y niñas alcancen un aprendizaje más significativo y acorde a sus necesidades, favoreciendo así su desarrollo integral en el área de Personal Social.

Espinoza y Vega (2020) desarrollaron la tesis titulada “La actividad física como medio para el desarrollo personal y social en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria de la institución educativa Santa Teresita de niño Jesús de Tacna”, esta investigación es de tipo experimental, con enfoques cuantitativo, y su diseño cuasi experimental, la población es de 89 niños y niñas, la muestra de 59 niños y niñas, por ende la aplicación de sesiones y los instrumentos fue un éxito para que los niños y niñas desarrollen las habilidades personales e interpersonales.

Se concluye que los antecedentes mencionados, colaboran con la investigación realizada en la competencia Construye su identidad porque nos muestran diferentes aportes y técnicas de autores en general que visualizaron problemáticas similares y dieron solución a esta problemática encontrada.

2.2. Bases teóricas

2.1.1. *Área de personal social*

2.1.1.1. Importancia del área de personal social

El área de Personal Social es importante según el MINEDU (2016) menciona que el desarrollo de la identidad personal constituye el estudio del vínculo de apego de los niños con sus cuidadores, por la cual concretiza su seguridad y contención que es necesario para la construcción como personas únicas y especiales lo que permite interactuar de manera activa con el mundo, además de obtener experiencias de socialización para que pueda construir su identidad y autonomía ya sea en la exploración de actividades y en el juego.

Goleman, (2023) desde su planteamiento, se sostiene que el logro personal, escolar y futuro de las personas no depende únicamente de las capacidades intelectuales, sino en gran medida del desarrollo de la inteligencia emocional. En la etapa inicial, esta cobra especial importancia, ya que los niños y niñas comienzan a reconocer lo que sienten, a controlar sus emociones y a relacionarse con los demás de manera adecuada. en la escuela, el área de Personal Social se convierte en un espacio fundamental para favorecer el desarrollo de habilidades emocionales básicas como el conocimiento de sí mismos, el control de emociones, la motivación, la empatía y las habilidades para convivir con otros, estas capacidades se trabajan de forma progresiva y mediante experiencias significativas acordes a la edad de los niños.

Cuando los niños y niñas no desarrollan desde los primeros años la capacidad de reconocer y regular sus emociones, así como de relacionarse de manera adecuada con quienes los rodean, los aprendizajes que se construyen

posteriormente pueden verse limitados. En este sentido, el área de Personal Social en Educación Inicial cumple una función fundamental, ya que brinda las bases emocionales y sociales necesarias para que los niños se desenvuelvan con seguridad, autonomía y confianza tanto en el contexto escolar como en su vida cotidiana. La escuela se convierte en el primer espacio público de socialización, donde los niños comparten, participan y aprenden a convivir según sus posibilidades, mientras que la familia aporta las primeras experiencias relacionadas con sus costumbres, creencias y vivencias emocionales. A partir de estas interacciones, los niños van descubriendo distintas formas de expresar, controlar y regular sus emociones, proceso que se fortalece progresivamente a través de las experiencias que viven en ambos contextos.

2.1.1.2. Enfoque del área de personal social

Taba, (1967) define el enfoque como una problemática curricular que define los fundamentos, procedimientos y propósitos que orientan la elección y estructuración de los contenidos, así como las formas de enseñanza y los criterios de evaluación que se aplicarán en el proceso educativo.

Según Chávez (2018) el enfoque constituye una ruta de educación que se orienta a las características que se desea formar como docente en cada uno de los estudiantes, de manera que éste no sólo desarrolle conocimientos, sino las capacidades y habilidades que serán evaluadas constantemente teniendo en cuenta la ética y la moral. De esta manera el MINEDU (2016) afirma la existencia de dos enfoques dentro del área de Personal Social:

A. El enfoque de desarrollo personal. Se entiende como el proceso de construirse como personas y poder descubrir sus máximas potencialidades

durante su desarrollo por medio de interacciones con otros. Además, la persona durante este proceso también construye relaciones con su entorno de manera social y natural de forma integradora permitiendo una mirada más crítica y ética a lo largo de su desarrollo en la vida. Por ello, se entiende este enfoque en la búsqueda de la construcción de la identidad, formar su personalidad y descubrir sus potencialidades por medio de interacciones con el mundo que lo rodea. Según Tintaya (2016) adopta este enfoque en la educación como instrumento que orienta al desarrollo personal del sujeto, a través de experiencias significativas que aporten en su formación integral; de este modo se logra valorar la vida y establecer una relación pacífica con su entorno.

B. El enfoque de la ciudadanía activa. Donde menciona que todas las personas son sujeto de derechos y responsabilidades, lo cual se desarrolla por medio de una convivencia democrática entre el propio entorno. También, el enfoque busca desarrollar la reflexión crítica y la importancia de los roles de cada persona en la sociedad para incentivar la deliberación sobre asuntos que aquejan a los ciudadanos a tener un espacio de convivencia y respeto a los propios derechos. Según Bolívar (2016) expone que no existe ciudadanos activos, sino que se educa ejemplificando el ejercicio de dicho enfoque. Es decir, las escuelas optaron por reformular el concepto de ciudadanía activa y pretenden integrar a todas las identidades existentes, así como la cultura, es por ello que, se enfoca y vela por la igualdad; aceptar las diversas culturas en todos sus aspectos.

En conclusión, los enfoques del área de personal social, como el desarrollo personal y la ciudadanía activa, prevalecen en el proceso de aprendizaje ya que sigue y orienta las metas que los estudiantes deben alcanzar, sin embargo, para el propósito de este estudio es necesario señalar el enfoque de desarrollo personal porque la Competencia construye la identidad busca el desarrollo del niño en aspectos sociales relacionados con el entorno para formar su personalidad y realizar de forma autónoma sus potencialidades a través de la interacción con los demás.

2.1.1.3. Competencias del área de personal social

Dentro del área de Personal Social el estudiante requiere alcanzar los logros que lo conlleven a fortalecer su identidad personal y una convivencia democrática con su entorno por medio de las interacciones sociales y descubrimiento de sus características.

Perrenoud, (2000) explica que la competencia se entiende como la habilidad que tiene una persona para poner en acción distintos recursos mentales, tales como conocimientos, habilidades y experiencias, con el fin de responder de manera adecuada y eficiente a diversas situaciones, desde esa perspectiva, no basta con poseer información o saberes teóricos para considerarse competente, sino que resulta fundamental saber aplicarlos de forma oportuna y pertinente en contextos reales y complejos. En ese sentido, la competencia implica la integración y el uso práctico de los recursos disponibles para enfrentar y resolver problemas de la vida cotidiana.

Así mismo, Vasco (2003) afirma que una competencia está conformada por un conjunto de capacidades para desempeñar diferentes actividades que

apuntan al logro exitoso de la competencia. Ir con otros sus experiencias de indagación y las contrastan con conocimientos científicos para el construir de nuevos aprendizajes.

En el área de personal social del MINEDU (2016) nos presentan las siguientes competencias que se desarrollan para la correcta formación de los estudiantes, las cuales son:

- A. Construye su identidad.** Proceso mediante el cual las niñas y los niños inician su reconocimiento como sujetos únicos, con características y rasgos específicos que los hacen diferentes a las personas que los rodean como la edad, el género, la pertenencia a una familia, una sociedad, un grupo étnico, entre otros.

- B. Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.**
El estudiante actúa en la sociedad relacionándose con los demás de manera justa y equitativa, reconociendo que todas las personas tienen los mismos derechos y deberes.

- C. Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que son cercanas.** Asume la experiencia, el encuentro personal y comunitario con Dios en su proyecto de vida en coherencia con su creencia religiosa.

Se concluye que la competencia construye su identidad es crucial para el desarrollo integral de los niños, ya que les permite comprender y valorar quiénes son, tanto a nivel personal como en relación con los demás. Esta competencia

promueve la aceptación en sí mismo, la autoconfianza, la capacidad de tomar decisiones orientadas a los propios valores y creencias.

2.1.1.4. Capacidades de la competencia construye su identidad

Las capacidades de la competencia construye su identidad se desarrollan según las posibilidades del estudiante utilizando sus habilidades y actitudes positivas para lograr las competencias requeridas, según el Ministerio de Educación (2016, pág. 78) estas son:

A. Se valora a sí mismo. Valorarse a uno mismo implica tener una actitud positiva hacia uno mismo y reconocer nuestro propio valor.

B. Autorregula sus emociones. Transformar una situación altamente estresante o una emoción alterada en algo que pueda ser controlable.

Se deduce que estas capacidades son importantes para lograr la competencia de construye su identidad, por lo cual se trabajan dentro de cada sesión de aprendizaje aplicándolas en cada una de ellas de manera cíclica lo que implica que una vez terminada se vuelve a aplicar el mismo proceso, dado que los niños presentan más dificultades en el control de sus emociones, se precisa que la presente investigación se va a centrar en trabajar con mayor énfasis la capacidad de “Autorregula sus emociones”, cabe recalcar que no es posible trabajar sólo una capacidad, por lo contrario se deben trabajar todas y de manera conjunta para el logro efectivo de la competencia que se requiere alcanzar.

2.1.1.5. Desempeños de la competencia construye su identidad

En consideración al MINEDU (2016) los desempeños se entienden como "descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias" (pág.38). Es decir, son especificaciones de actividades planteadas en función a la competencia construye su identidad para el mejor desarrollo de la identidad y personalidad del estudiante.

Los desempeños de la competencia construye su identidad posibilita identificar si el estudiante logra el nivel esperado del ciclo II, según el MINEDU (2016, pág.79) los desempeños de 5 años son:

- Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.
- Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.
- Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.
- Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma.
- Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.
- Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las

emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.

- Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención.

Se concluye que los desempeños son expresados de manera clara y precisa lo cual facilitan la observación determinada acerca de la conducta del niño en ciertas situaciones. De la misma manera, los desempeños pueden ser modificados y fortalecidos en la programación, aplicando los desempeños óptimos y necesarios según el contexto y las necesidades que los estudiantes necesitan para ser atendidos.

2.1.2. *Identidad*

2.1.2.1. Concepto de identidad

Taylor (1993) es la apreciación que cada persona tiene de sí mismo, de quien es y sus características fundamentales como seres humanos teniendo un conjunto de rasgos propios de cada persona que nos caracteriza como seres únicos en el espacio, estos rasgos están sujetos a cambios de acuerdo a su cultura, tomando como punto de partida los valores y el ejemplo que tiene de sus antepasados que son transmitidos de generación en generación.

La identidad se genera en la interacción social y se construye y va cambiando en nuestra constante relación social la interacción social van formando los aspectos de la personalidad que se presentan y aquellos que se ocultan o se intentan ocultar, por ende, la conducta de las personas será

cambiante según el contexto en el que se desenvuelva. Alonso (2005) señala que cultura e identidad pueden ser entendidas como caras de una misma moneda, aun al punto de ser confundidas.

2.1.2.2. Importancia de la identidad

La identidad es una necesidad de vital importancia para todo ser humano porque todas las personas deseamos que se nos identifique, reconozca teniendo un lugar en la sociedad y sobre todo ser distinguidos de los demás. El cómo uno mismo se percibe o se piensa, y el modo en cómo se relaciona frente a su contexto o sociedad, la identidad es un conjunto de características, actitudes, competencias y capacidades que desarrolla el ser humano a lo largo de su vida, pero sobre todo de los 0 a los 5 años de edad, cuando son pequeños es el momento en el que el cerebro está presto a recibir con mayor precisión la información, aprender sobre nuestras emociones, necesidades y desarrollar habilidades. La identidad como esencia fija, y desde ese punto va formando su personalidad como un ser sociable (Marcús, 2011).

2.1.2.3. Tipos de identidad

La identidad permite reconocerse así mismo, en consecuencia, todo lo que nos permite definirnos como personas independientes de las demás.

A. Identidad personal: Cada ser humano es único y especial, no existe nadie que sea igual, mejor o peor que otra persona, desde los conceptos genéticos, esta identidad personal está sujeta a el medio en el que nos desarrollamos, es decir ejemplo de los padres, hermanos, familiares, amigos cercanos a la familia, amigos del colegio, profesora, entre otros, ya que por ese medio se aprenden

idiomas, cultura, religión, valores y costumbres en relación a la zona en la que vivamos. Para James (1980) la identidad personal es el sí mismo, este incluye las posesiones materiales del individuo, por otro lado, Para Laing (1961), "La identidad es el sentido que un individuo da a sus actos, percepciones, motivos e intenciones". Entonces la identidad personal es un modo de vida en relación a sí mismo y como nos damos a conocer al mundo, eligiendo el modo o forma de vivir.

B. Identidad cultural: Según Freire, la identidad es un proceso histórico que trabaja en conjunto con el desarrollo del ser humano. Para la UNESCO es un conjunto de rasgos distintivos espirituales y materiales, intelectuales y electivos de una sociedad, siendo que esas diferentes formas de vida que lleva o practica cada ser humanos, los valores que practicamos a diario nos hace sentirnos parte de una cultura, cuando cada persona sale de su lugar de origen lleva consigo sus costumbres hacia una sociedad exterior en la que nos vamos a desarrollar, muchas personas salimos de nuestro lugar de nacimiento hacia otra ciudad en busca de nuevas oportunidad, ya sea laboral o profesional, es allí donde adoptamos esta nueva cultura y la compartimos con nuestras nuevas generaciones e intercambiamos con otras personas del lugar de residencia.

C. Identidad nacional: Está basada en el concepto de la nación, es decir al lugar del que procedemos, sentirnos parte de una nación, con nuestra propia lengua, religión, cultura. Jenkins (2004) es la comprensión de quienes somos y a donde pertenecemos, quienes son los demás y de manera viceversa.

D. Identidad de género: La identidad de género es la autclasificación como hombre o mujer sobre la base de lo que culturalmente se entiende por hombre o

mujer (López, 1988). Es el conjunto de sentimientos y pensamientos que tiene una persona en cuanto miembro de una categoría de género (Carver, Yunger y Perry, 2003). Es la percepción de cada persona en relación a cómo vive y se siente con su cuerpo de manera personal y como va a mostrarse a la sociedad, por otro lado, también la identidad individual no siempre va de la mano con el género que nació es decir puede ser de sexo masculino y sentirse como mujer o viceversa.

Elegir trabajar la identidad personal es fundamental ya que cada ser humano es único y su desarrollo está influenciado por su entorno social y cultural. Promover el desarrollo de una identidad personal sólida en los estudiantes, desde una edad temprana, no solo les ayuda a reconocer y valorar su unicidad, sino también a desarrollar habilidades sociales y emocionales esenciales para su bienestar y éxito futuro. Trabajar en la identidad personal preparando a los individuos para interactuar de manera efectiva con el mundo, adoptando un sentido de pertenencia y contribuyendo positivamente a la sociedad. Además, facilitar la comprensión y el respeto por la diversidad, fomentando la inclusión y la convivencia armoniosa.

2.1.3. *Identidad personal*

2.1.3.1. Concepto de identidad personal

Para adquirir la identidad personal se tiene que pasar por una evolución, que se da a lo largo de toda la vida desde el nacimiento, al momento de relacionarnos e interactuar, es un proceso por el cual se debe pasar y está siempre sujeta a cambios o mejorías Erikson, (1994) es uno de los principales estudiosos de la identidad, integrando en este concepto el nexo entre individuo e historia,

así como entre pasado y futuro. El concepto de identidad se refiere a «un proceso localizado en el centro del individuo, así como en el centro de su comunidad y cultura.

Es un proceso de constante transformación teniendo como referencia a las personas más cercanas a nosotros, desde el momento en que nacemos el contacto con nuestra madre o cuidadora nos está ya enseñando a como relacionarnos como ir formando nuestro carácter, la manera en cómo nos vamos a relacionar.

Brunner (1991) plantea la identidad personal como un constructo intersubjetivo, que permite el despliegue de una historia personal que se desarrolla, reflejando el proceso de construcción de significados que redefine al sí mismo en cada acción con los otros y con el mundo, dentro de una determinada cultura y tradición.

2.1.3.2. Importancia de identidad personal

La identidad personal es importante ya que cada individuo necesita y requiere de un espacio propio, el saber quine soy y a donde pertenezco, como siento y expresar mis emociones, ser mencionados por un nombre, reconocernos como miembros de una familia, ser diferenciados de los demás sin discriminación, nos permite tomar conciencia sobre lo que está bien o está mal al momento de actuar o interactuar con los demás, la manera en cómo vamos a socializar.

James (1980) la identidad personal es el sí mismo, incluye las posesiones materiales de cada persona, es aquello que uno siente que es el

mismo, en determinado tiempo y espacio, lo cual nos ayuda a definir nuestros propios conceptos que cada persona tiene sobre sí mismo, es una fuente de fortaleza de tipo ideológico, este incluye un sentido de futuro anticipado.

Ahora bien, las niñas y los niños, al construir su identidad evidencian sus capacidades para construir, transformar y conocerse a sí mismo, en la medida en que interactúa en los distintos contextos sociales, culturales y ambientales en los que se encuentran inmersos.

2.1.3.3. Elementos de identidad personal

Como principal elemento que marca el comienzo en la identidad del ser humano, tenemos a la familia en el hogar ya que es el primer ambiente con el que el niño o niña va a tener interacción y más específico con la madre; desde el embarazo porque desde ya están conectados, luego familiares y amigos conocidos de la familia también determinarán un gran impacto en cuanto a valores, modales, porque los niños y las niñas desde los 0 a los 6 años están en constante aprendizaje e imitan a los adultos, la docente en la etapa escolar, es quien tiene también mayor impacto en la vida de cada niño y niña, porque la ven como su ejemplo es allí donde podemos aprovechar para reforzar buenas costumbres, el trato amable entre nuestro aula simulando a la sociedad, acuerdos de convivencia, Todos estos elementos marcaran en los niños y niñas los rasgos característicos de identidad que serán aprendidos e interiorizados para el resto de su vida, desarrollarán habilidades, control de emociones, reconocimiento de las mismas, formarán su carácter, virtudes

Todo esto se construye gracias a la interacción social, si un niño o niña está aislado será un niño tímido retraído, no sabrá ni podrá controlar sus emociones, tendrá carencias, no se sentirá parte de un grupo o sociedad.

2.1.4. *Modelo didáctico*

2.1.4.1. Definición de modelo didáctico

Los modelos didácticos son muy esenciales como base eje del aprendizaje y enseñanza, ya que los docentes son quienes plantean sus propuestas e innovan en base a diferentes teorías con el fin de lograr un aprendizaje significativo y de calidad en los estudiantes. Según Mayorga y Madrid (2010) recalcan que un modelo “es una reflexión anticipadora, que emerge de la capacidad de simbolización y representación de la tarea de enseñanza-aprendizaje” (pág. 93). Es decir, los modelos son la representación que surge de parte del docente de forma reflexiva en base a la enseñanza y aprendizaje, donde tiene que realizar y adecuar de acuerdo a las necesidades y oportunidades que se presenten en cada conflicto que vincule al estudiante con el conocimiento.

Por otra parte, Canales (2013) menciona que la didáctica “es calificada como una ciencia científico pedagógica cuya finalidad es someter a estudio todo lo referente a la enseñanza y aprendizaje” (pág.6). Por lo tanto, la didáctica es la combinación de teorías prácticas, flexibles y donde se observa el proceso del aprendizaje, llevado por medio de otros factores para lograr un mejor desarrollo en el estudiante.

Así mismo, según Romero y Moncada (2007) señalan que “es una herramienta teórico-práctica con la que se pretende transformar una realidad educativa, orientada hacia los protagonistas del hecho pedagógico como lo son estudiantes y docentes” (pág. 83). Es decir, que el modelo didáctico es un instrumento que facilita el diagnóstico situacional para conocer la realidad educativa en base a los cambios tecnológicos en el desplazamiento de los conocimientos hacia los estudiantes.

En conclusión, el modelo didáctico es una propuesta innovadora donde se fundamenta con autores diferentes para que sea llevado a la práctica donde tiene que ser planificado, organizada por la docente para que los niños puedan desarrollar sus habilidades, capacidades y es necesario utilizar las teorías para que el aprendizaje sea constante y pueda desarrollar un pensamiento crítico sobre las situaciones que se le presentan y actuar de forma autónoma.

2.1.4.2. Tipos de modelo didáctico

Khun (1975) “Es una abstracción y el modelo es un esquema mediador entre la teoría y la realidad” los modelos didácticos desde mucho antes hasta la actualidad han sido de gran trascendencia por diferentes autores que contribuyen a la investigación para el aprendizaje y la enseñanza para el óptimo desarrollo de los conocimientos en las nuevas generaciones, contienen herramientas prácticas con la que se anhela transformar la educación con hechos pedagógicos.

A. Modelo didáctico alternativo. Modelos didácticos alternativos y su relevancia práctica: algunas propuestas validadas desde la investigación (2018) pretende ahondar que las verdades sean investigables, la ciencia o la cultura. Este es el resultado en la experiencia tanto del docente como del

alumno para que sea iniciativa propia sobre sus ideas, como primer paso para su transformación y la resolución de problemas en el contexto de la vida real en la práctica diaria, para la evolución de los conocimientos más complejos, tomando en cuenta el diálogo, la lluvia de ideas, trabajando de manera personal y con la sociedad de la manera grupal.

García (2000) menciona que este tipo de modelo didáctico tiene como principal función el conocimiento enriquecido conduciendo al niño o niña hacia una visión más compleja y crítica de la realidad, para que sea una persona activa en cuanto a la toma de decisiones de manera responsable, este tipo de modelo es conocido también como cognitivo. También se tiene como base a otros subtipos de modelos que aportan a la investigación:

- B. Modelo activo-situado:** Huber y Huber (1989) plantean que los niños y las niñas deben ser seres independientes o autónomos, con responsabilidad para resolver problemas de acuerdo a su edad, contexto, y con estas tomas de decisiones poder desarrollarse de manera externa en la vida diaria como protagonistas con necesidades, intereses.

- C. Modelo Contextual:** Refiere a que los espacios en el que los niños y niñas se van a desenvolver deben ser ambientes adecuados de acuerdo a sus necesidades, intereses y necesidades, con una buena iluminación, y sin agentes distractores, con colores que les den calma y tranquilidad, materiales adecuados para su edad, ya que si un niño no se siente como en el lugar que va a estar la jornada académica los aprendizajes que las

maestras queremos enseñarles son serán aprendidos de manera satisfactoria.

D. El modelo colaborativo: Se trata a la hora de desarrollar las actividades, podemos observar si los niños y niñas trabajan de manera activa participando de la actividad o interactúan de manera satisfactoria, para lo cual tiene que existir un intercambio de información a través de la comunicación asertiva y adecuada, para el óptimo desarrollo del aprendizaje, es decir este modelo pretende mejorar el aprendizaje y se desarrolle de manera integral con su entorno.

Por conclusión los tipos de modelos didácticos son parte fundamental para lo que se requiere que el estudiante logre, como docentes tenemos que utilizar diferentes herramientas, estrategias, técnicas dando protagonismo a los niños y niñas como principales de su propio descubrimiento, todo esto en función a que los niños y niñas sean los únicos beneficiarios. Ese es el objetivo de nuestro modelo didáctico “Me Conozco Jugando”.

2.1.5. Modelo didáctico “Me conozco jugando”

2.1.5.1. Definición de modelo didáctico “Me conozco jugando”

El modelo didáctico “Me Conozco Jugando” es un conjunto de procesos que contiene estrategias y sesiones que permiten que los estudiantes se desarrollen de manera personal y social con autorregulación de emociones y valorándose a sí mismos, desarrollando también habilidades blandas, reconociendo sus emociones. aprendiendo a desenvolverse dentro de una

sociedad como persona que tiene derechos y valores, así mismo también pretende que el niño o niña se desarrolle emocional y afectivamente.

Cuenta también con teorías como las de Vigotsky quien es educativo, crítico y reflexivo, su primera teoría Cultura, interacción y aprendizaje social, segunda teoría El papel de los diferentes mediadores y como tercera teoría La zona de desarrollo próximo y las posibilidades de autonomía y aportación de la persona social.

Por otro lado, tenemos las teorías de Erick Erickson quien afirma que el aprendizaje es por descubrimiento, primera teoría Identificación del descubrimiento, segunda teoría Comprobación del descubrimiento y como tercera teoría Interpretación del descubrimiento y contiene también recursos como mi amigo imaginario Bing Bong, el arbolito familiar, la ruleta de emociones, los monstruos de las emociones, hora del baño y el ludo.

2.1.5.2. Importancia del modelo didáctico “me conozco jugando”

El modelo didáctico “Me Conozco Jugando” tiene como importancia fortalece y ayuda en el desenvolvimiento de emociones y habilidades inter e intrapersonales en los estudiantes de 5 años para tener un desenvolvimiento social eficaz en el contexto que se desarrollan muy importante porque procura que el niño o la niña desarrollen la competencia “Construye su identidad”, de manera que conozcan sus derechos y deberes como ciudadanos de una comunidad, las estrategias, dinámicas, juegos, actividades tiene como prioridad construir conocimientos de manera autónoma.

2.1.5.3. Características del modelo didáctico “Me conozco jugando”

La estrategia se caracteriza por ser experimental e innovadora, ya que pretende que el niño o la niña se conozca, para que pueda ser un buen ciudadano y genere sus propios a través de la vivencia, propiciando sus propios aprendizajes de manera activa, cooperativa y reflexiva, en el mundo que le rodea ayudando en su formación integral. Esto implica desarrollar en ellos habilidades sociales, actitudes y comportamientos que refuercen su pensamiento crítico y reflexivo. El Modelo Pedagógico “Me Conozco Jugando” tiene las siguientes características:

- Es flexible de acuerdo a la necesidad o interés del estudiante.
- Está compuesto por diversas actividades orientadas de acuerdo a las necesidades e intereses de los estudiantes de 5 años.
- Desarrolla las capacidades del Área de Personal Social, lo cual, favorece al aprendizaje significativo de los estudiantes.
- Los materiales utilizados son pertinentes y adecuados para el uso de cada una de las actividades.
- Se ejecuta en el salón y en el patio de acuerdo a la actividad a desarrollar.

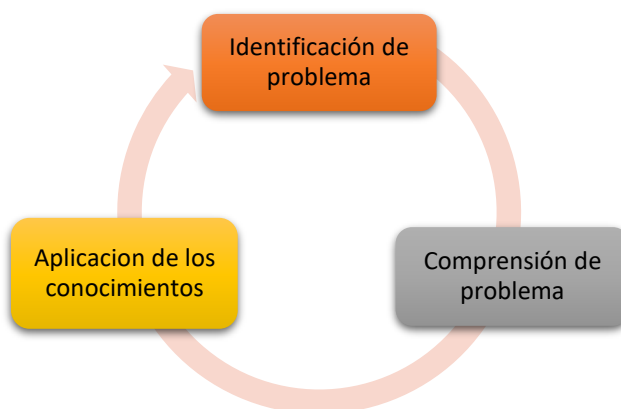
En síntesis, el modelo didáctico "Me construyo como persona valorada" se caracteriza por ser creativo, innovador, interactivo en cuanto a las propuestas de las actividades con el fin de que el logro de la competencia "Construye su identidad" sea efectivo y que se ajuste a los intereses del estudiante.

2.1.5.4. Procesos del modelo didáctico “Me conozco jugando”

- A. **Identificación del problema.** Se introduce al tema y se familiariza con el problema planteado, hace recuerdos de sus vivencias para la comprensión del problema.
- B. **Comprensión del problema.** Interactúa en base al problema presentado y capta información para convertirlo en algo significativo
- C. **Aplicación de los conocimientos:** Aplican el conocimiento adquirido a nuevas situaciones y problemas.

Figura 1

Procesos didácticos del modelo didáctico “Me conozco jugando”



Nota: Elaboración propia

Los procesos del Modelo Didáctico “Me conozco jugando” se encuentran en ese orden ya que se ha considerado las bases teóricas, sustentado por (Erickson, 1963, p.7 citado por Shaffer, 2002) que propone las competencias de la inteligencia emocional y se distribuyen de esa forma lo cual se articularán cada uno de los procesos didácticos mencionados.

2.1.5.5. Teorías del modelo didáctico “Me conozco jugando”

A. Teoría de Vigotsky: “Educativo, crítico, reflexivo”

- **Cultura, interacción y aprendizaje social:** La asimilación de la experiencia colectiva no consiste en una mera transmisión, sino que implica un verdadero proceso de construcción o reconstrucción de esa experiencia, saberes y modos de actuación colectivos que constituye la cultura.
- **El papel de los diferentes mediadores sociales:** Es ayuda para el desarrollo, espacio de interacción para la construcción de realidad y conocimiento significativos.
- **La zona de desarrollo próximo y las posibilidades de autonomía y aportación de la persona social:** Coloca al individuo en el campo directo de la acción social y de construcción de su propio futuro personal.

La teoría de Vygotsky, con su enfoque educativo, crítico y reflexivo, destaca la importancia de la cultura, la interacción y el aprendizaje social como procesos constructivos. La asimilación de la experiencia colectiva es un acto de construcción activa, donde los saberes y modos de actuación se transforman continuamente. Los mediadores sociales desempeñan un papel crucial al proporcionar espacios de interacción que facilitan el desarrollo y la creación de conocimientos significativos. La zona de desarrollo próximo subraya cómo la participación social directa permite al individuo desarrollar autonomía y contribuir activamente a la sociedad, construyendo su propio futuro personal. En resumen, Vygotsky nos muestra que el aprendizaje es un proceso profundamente social y cultural, enriquecido por la interacción y mediación constantes.

B. Teoría Erick Erickson “Aprendizaje por descubrimiento”

- **Identificación del descubrimiento:** Enfrentamiento con problemas observados para entender una situación o conseguir un propósito.
- **Comprobación del descubrimiento:** Usan su conocimiento previo y sus observaciones para hacer conjeturas sobre posibles explicaciones.
- **Interpretación del descubrimiento:** Observan los resultados y recogen datos para evaluar la validez de sus hipótesis.

La teoría de Erik Erikson, aplicada al aprendizaje por descubrimiento, resalta un proceso activo y constructivo donde los individuos enfrentan problemas para entender situaciones o alcanzar objetivos. Identifican descubrimientos mediante la observación y enfrentamiento de problemas, comprueban sus hallazgos utilizando conocimientos previos y conjeturas, y finalmente interpretan los resultados recopilando datos para evaluar sus hipótesis. Este enfoque fomenta un aprendizaje profundo y significativo, impulsando el desarrollo personal y la capacidad de resolver problemas de manera autónoma y reflexiva.

2.1.5.6. El juego como fundamento pedagógico del modelo didáctico “Me conozco jugando”

Haro, (2022) explica que el juego, abordado desde las posturas teóricas de distintos autores, se configura como un componente central dentro del ámbito educativo, al evidenciar su relevancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje. A lo largo de la historia, la actividad lúdica ha sido reconocida como

un elemento esencial, constante e irremplazable en la formación de los estudiantes, debido a su carácter natural y significativo. En este sentido, diversos estudios coinciden en que el juego no solo responde a una necesidad propia del desarrollo humano, sino que también constituye una estrategia pedagógica fundamental, cuya adecuada incorporación en la práctica docente favorece el desarrollo integral del niño. Por ello, resulta indispensable que los docentes reconozcan su valor pedagógico y lo integren de manera intencional en su quehacer educativo. La presente investigación tiene como objetivo describir la evolución del juego en el contexto educativo, a partir del análisis de teorías y aportes de diversos autores, con la finalidad de comprender su importancia y trascendencia en el desarrollo infantil. El estudio se sustenta en un enfoque cualitativo.

Carrión, (2020) describe que el juego cumple una función significativa dentro del contexto educativo, ya que se emplea como recurso pedagógico que facilita los procesos de enseñanza y aprendizaje. Su propósito principal es motivar y dinamizar la participación de los estudiantes, promoviendo aprendizajes creativos y significativos. El juego representa una forma particular de relación del niño con su entorno, la cual se diferencia de manera cualitativa de la interacción propia del adulto. Diversos especialistas coinciden en que el concepto de “juego” engloba una amplia variedad de comportamientos y manifestaciones lúdicas. En el aula, la actividad lúdica debe ser considerada un componente relevante, puesto que ofrece una alternativa distinta para la adquisición de conocimientos, además de brindar momentos de descanso, recreación y bienestar emocional al estudiante. Asimismo, los juegos favorecen la orientación del interés y la atención del participante hacia las áreas

involucradas en la experiencia lúdica. El docente, desde una actitud creativa e innovadora, diseña y adapta juegos acordes a los intereses, necesidades, expectativas, edad y ritmo de aprendizaje de los estudiantes. Es importante considerar que los juegos excesivamente complejos pueden disminuir la motivación; por ello, en las primeras etapas se recomienda priorizar actividades lúdicas sencillas, donde predominen la motricidad y los juegos de imitación, exploración, persecución y búsqueda. En etapas posteriores, pueden incorporarse progresivamente juegos competitivos y deportivos. El juego constituye una necesidad fundamental para el ser humano, ya que contribuye al equilibrio integral, al tiempo que se presenta como actividad, experiencia y medio de expresión. Además, funciona como un canal de comunicación y liberación emocional dentro de un marco socialmente aceptado, convirtiéndose en un proceso educativo integral e indispensable para el desarrollo físico, cognitivo y social del niño. Finalmente, el juego proporciona placer por el movimiento, genera satisfacciones simbólicas y responde a diversas necesidades propias del desarrollo infantil.

2.1.5.7. Recursos del modelo didáctico “Me conozco jugando”

A. Material estructurado: Ogalde (2008) son materiales manipulables para expresar en la enseñanza, creados para poder desarrollar la adquisición de nuevos conceptos, son multiusos y utilizados para diferentes áreas, objetivos y estrategias, respondiendo a cada necesidad de los estudiantes utilizando sus sentidos y así aprender de manera sensorial teniendo como fin un aspecto pedagógico. La importancia de los materiales estructurado es beneficioso para las actividades

pedagógicas facilitando la enseñanza y captando la atención de los estudiantes ya que así será de mayor significancia el aprendizaje interactuando con sus demás compañeros.

- B. Cuentos:** Iglesia (2008), Primero se interpreta de manera cognitiva y luego de manera motriz, utilizado como una fuente de inspiración motivadora captando el interés desarrollando su conducta cognitiva, desarrollando también cualidades, capacidades, creatividad, siendo una dinámica flexible con objetivos. La importancia de los cuentos posibilita y estimula, creando un ambiente favorable para la apreciación de los fines pedagógicos.
- C. Juego simbólico:** Velasco (2011) Se utiliza para aprender, positivando experiencias a través de la fantasía trasladándose a la realidad simulando ser otra persona, es una puesta estética que da la oportunidad de entender el juego, La importancia del juego simbólico, es necesario para el desarrollo de interacciones proporcionando la exploración a diferentes roles estimulando la creatividad e imaginación.
- D. Juegos de mesa:** Pérez (2011) Desarrolla y favorece las habilidades sociales entre compañeros, simulando la relación entre padres e hijos, teniendo un componente de auto-elección y así construir la identidad personal, es una buena estrategia para que los estudiantes afiancen la confianza en sí mismos participando de manera activa. La importancia de los juegos de mesa permite que dos o más estudiantes interactúen de manera dinámica y entretenida aumenta y ayuda la confianza en sí mismos, mostrando su lado creativo.

2.3. Definición de términos

- A. Construye su identidad:** Es el reconocimiento de las distintas identidades que lo definen (histórica, étnica, social, sexual, cultural, de género, entre otras) como producto de las interacciones continuas entre los individuos y los diversos contextos en los que se desenvuelven.
- B. Se valora a sí mismo:** Es reconocerse a sí mismos por sus propias características y talentos que poseen, por consiguiente, el conocerse permite la aceptación de sus virtudes y defectos; de tal forma mantiene su bienestar emocional, se reconoce como personas con derechos y como miembro de diferentes grupos sociales.
- C. Identidad Personal:** Es la capacidad de sentir nuestro cuerpo, mente, relaciones y por tanto nuestra personalidad como parte de un yo que nos pertenece, único y diferenciado del resto de las personas con las que convivimos.
- D. Modelo Didáctico:** Es una herramienta teórica – Práctica con la que se pretende transformar una realidad educativa, orientada hacia los protagonistas del hecho pedagógicos como lo son estudiantes y docentes.
- E. Desarrollo social:** Es un proceso donde empezarán a construir su identidad, a interactuar y convivir, ejerciendo sus derechos, cumpliendo sus deberes y respetando las diferencias para estar en armonía consigo mismas, con los otros y con la naturaleza.

F. Autonomía: Es la toma de decisiones por sí mismo, sin estar regulado bajo guías o parámetros externos, es decir, no es algo que se impone, sino que el niño es capaz de decidir por sí solo.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipos de investigación

La presente investigación es de tipo experimental, según Fideas Arias (2015, pág. 35) “La investigación experimental es un proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos en determinadas condiciones, estímulos o tratamiento (variable independiente), para observar los efectos o reacciones que se producen (variable dependiente).

Así mismo, Santa Paella y Feliberto Martins (2010, pág. 95) nos dicen que “El investigador manipula una variable experimental no comprobada, bajo condiciones estrictamente controladas. Su objetivo es describir de qué modo y por qué causa se produce o puede producirse un fenómeno.” Pretende pronosticar lo que sucederá en el futuro, elaborar hipótesis que al confirmarse se puedan utilizar en el área pedagógica como ayuda en la calidad educativa.

En conclusión, el tipo de investigación experimental es el estudio de un grupo de personas o población determinante para analizar y observar los cambios

que se produjo en el transcurso del estudio, además de obtener resultados para una mayor intervención.

3.2. Diseño de investigación

Chávez (2020) el diseño pre-experimental “Sirven para aproximarse al fenómeno que se estudia, administrando un tratamiento o estímulo a un grupo para generar hipótesis y después medir una o más variables para observar sus efectos”.

Por tanto, el diseño utilizado es el Pre-experimental que se distingue por utilizar la experiencia en un solo grupo de una sola sección de niños y niñas al cual nos envía la Escuela Pedagógica en nuestras prácticas pre profesionales. Este diseño necesita de un grupo de niños y niñas de una sola edad, el proceso es trabajar con nuestro grupo experimental (incluyendo la variable independiente) y el otro con sus actividades rutinarias. Por último, aplicamos esta prueba de salida para verificar el progreso de los aprendizajes de los niños y las niñas. En la siguiente imagen:

Grupo	Prueba de entrada	Variable independiente	Prueba de salida
G.E.	O1	X	O2

Donde:

G.E: Grupo experimental

X: Modelo Pedagógico “Me conozco jugando”

O1: Prueba de entrada grupo Experimental

O2: Prueba de salida grupo Experimental

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Según Hernández (2014) señala que “Una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones”. Así mismo, Tamayo y Tamayo (1997) definen “Como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”

La población está constituida por 57 estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 226 “Rosa Virginia Pelletier”, que se encuentran inscritos en las aulas de 5 años del nivel inicial, como se detalla a continuación:

Tabla 1

Distribución de la población de estudiantes

Edad	Sección	N° de estudiantes
5 años	Pececitos	22
	Gatitos	19
	Estrellitas	15
Total		56

Nota. Actas de matrícula de la I.E.I. N° 226 “Rosa Virginia Pelletier”

En la tabla 1 se aprecia que la población está conformada por estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna los cuáles se distribuyen en 22 estudiantes son del aula pececitos, 19 estudiantes son del aula gatitos y 15 estudiantes son del aula estrellitas. Por lo tanto, la población total es de 56 niños y niñas.

3.3.2. *Muestra*

Según Arias (2012) menciona que para una muestra representativa “es aquella que por su tamaño y características similares a las del conjunto, permite hacer inferencias o generalizar los resultados al resto de la población con un margen de error conocido”. Por otra parte, Carrasco (2005) define que la muestra es el “fragmento representativo de la población, cuyas características esenciales son las de ser objetivas y reflejo fiel de ellas, de tal manera que los resultados obtenidos en la muestra puedan generalizarse a todos los elementos que conforman dicha población”.

La sección seleccionada para la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando” será la sección “Estrellitas”, conformada por niños y niñas de 5 años de edad. Esta sección pertenece a la I.E.I. N°226 “Rosa Virginia Pelletier”, ubicada en el distrito Alto de la Alianza en la ciudad de Tacna.

Tabla 2

Distribución de la muestra

Edad	Sección	N° de estudiantes
Grupo experimental	“Estrellitas”	15
Total		15

Nota: Actas de matrícula de la I.E.I. N°226 “Rosa Virginia Pelletier”

En la tabla 2 se aprecia, el grupo experimental que se trabajó en la práctica pre profesional, es la sección de estrellitas con un número de estudiantes de 15, siendo su total también de 15 estudiantes.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. *Técnicas de recolección*

Las técnicas empleadas en el tipo de estudio se basan fundamentalmente en la observación directa “consiste en el registro sistemático, valido y confiable de comportamientos o conductas que se manifiestan”. (Sampieri, 2006)

La reciente investigación utiliza las técnicas de observación en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 226 Rosa Virginia Pelletier”, con el propósito de desarrollar la competencia Construye su Identidad para construir sus conocimientos del Área de Personal Social.

3.4.2. *Instrumentos de recolección*

Jácome (2013) define la rúbrica como "Una herramienta de evaluación que especifica el desempeño general esperado y varios niveles de competencia que los estudiantes pueden lograr al desarrollar habilidades específicas". El instrumento será: rúbrica de evaluación para medir las fichas de aplicación para la evaluación de entrada y salida que se aplicará a los estudiantes cuatro años del nivel Inicial para evaluar la competencia Construye su Identidad para construir sus conocimientos del Área de Personal Social.

FICHA TÉCNICA	
Nombre del instrumento	Examen de conocimiento
Autores	Sihara Milagros Condori Chura Elizabeth Sayuri Herrera García
Administración	Individual y colectiva.
Aplicación	Estudiantes de 5 de Educación Inicial
Procedencia	E.E.S.P.P. “José Jiménez Borja”
Propósito	Construcción de la identidad
N° de ítems	8
Dimensiones	Se valora así mismo Autorregula sus emociones
Escala de valoración	Bueno (3 puntos) Regular (2 puntos) Deficiente (1 punto)
Categoría	Inicio: 0-10 Proceso: 11-14 Logro esperado: 15-18 Logro destacado: 19-20
Duración	45 minutos

3.5. Técnicas de procesamientos y análisis de datos

En la presente etapa, se empleará las técnicas computacionales, como el manejo del Excel y el programa estadístico SPSSV19. La finalidad de utilizarlas es para poder construir una base de datos de acuerdo a la naturaleza de las variables, que permita realizar el análisis estadístico descriptivo e inferencial de las variables.

A. Estadística descriptiva. Mediante el uso de tablas estadísticas de distribución de frecuencias absolutas y porcentuales, figuras de barras que permita la visualización de los datos, medidas de tendencial central como la media aritmética, así como las medidas de variación como la desviación estándar y el coeficiente de variación.

Según Faraldo (2013) define que: “La estadística descriptiva es un grupo de técnicas numéricas y de graficas que sirven para describir y examinar un grupo de datos, puesto que no se extraen deducciones sobre la población.”

B. Estadística inferencial. La inferencia estadística, trata de obtener conclusiones generales a partir de los resultados de una muestra, con un nivel o grado de incertidumbre.

Según Borrego (2008) define que “La estadística inferencial se encarga de resolver los problemas más comunes de las personas, puesto que busca entablar conclusiones sobre el grupo de la población, donde se muestra los resultados de la investigación.”.

3.6. Validez y confiabilidad

3.6.1. Validez del instrumento

La validación de instrumentos, es considerada, por el alcance de su rigor científico, un tipo de estudio con sus características y procedimientos. Este trabajo tiene como finalidad proponer una metodología para la validación de un instrumento científico, los cuales permitieron arribar a la metodología propuesta. Los resultados fundamentales están asociados con una estructura secuencial, de estricto cumplimiento para asegurar que el instrumento esté validado y así obtener resultados avalados desde la ciencia (Fernández, 2019).

Tabla 3***Resultados de la validez de expertos***

Expertos	Perfil profesional	Valoración	Porcentaje
Experto 1	Título profesional en educación Inicial	Aprobado	96
Experto 2	Lic. En educación Inicial	Aprobado	88
Experto 3	Dra. En educación Inicial	Aprobado	80
TOTAL			88

Nota: resultados obtenidos de la validación del instrumento

En la tabla 3 se aprecian los resultados de la validación de los expertos que observaron nuestras fichas de aplicación, siendo que la docente de educación inicial Jasmine Condori Chura aprobó nuestras fichas de aplicación con un 96%, la directora Eva Mancilla Calizaya aprobó con 88% y la Dra. Ana Pino Dávila con un 80%. Teniendo un total de 88% de aprobación en nuestras fichas de aplicación siendo que si están validadas para su ejecución en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa "Rosa Virginia de Pelletier" de Tacna.

3.6.2. *Confiabilidad del instrumento*

El nivel de confiabilidad de los instrumentos implica que las mismas calificaciones sean obtenidas por las mismas personas en diversas ocasiones. Esto permite predecir el grado de las diferencias individuales en las calificaciones de una prueba.

Las variaciones son atribuibles al error aleatorio de medición de la variable comparado con el objetivo que fue diseñado. La importancia de obtención de la fiabilidad es demostrar el grado de correlación y homogeneidad

del diseño de instrumento, se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach con el programa estadístico SPSS 19 (Veytia, 2020).

Tabla 4

Escala de coeficiente de Alfa de Cronbach

Escala	Interpretación
-1 a 0	No es confiable
0,01 a 0,49	Baja confiable
0,50 a 0,69	Moderada confiabilidad
0,70 a 0,89	Fuerte confiabilidad
0,90 a 1,00	Alta confiabilidad

Nota: Escala de Alfa de Cronbach. Hernández, et al. (2014)

En la tabla 4 se observa la escala del coeficiente de alfa de Cronbach, la cual está conformada por 5 escalas, las cuales están conformadas de (-1 a 0) No es confiable, (0,01 a 0,49) Baja confiable, (0,50 a 0,69) Moderada confiabilidad, (0,70 a 0,89) Fuerte confiabilidad y de (0,90 a 1,00) Alta confiabilidad.

Tabla 5

Muestra del trabajo de investigación

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,707	8

Nota: Confiabilidad de la guía de observación

En la tabla 5 se aprecia el resultado de confiabilidad del instrumento de Alfa de Cronbach se encuentra en 0.707 que la rúbrica de evaluación es confiable y se puede aplicar en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción del trabajo de campo

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo en la Institución educativa inicial N°226 “Rosa Virginia de Pelletier” en el distrito Alto de la Alianza de Tacna, donde se observaron problemas de identidad personal. Por tal motivo para para mejorar el nivel de logro de la competencia “Construye su identidad” se aplicó el modelo didáctico “Me conozco jugando” durante los meses de junio y julio. Permitiendo elevar el nivel de logro de la competencia Construye su identidad en el área de Personal social

Según los autores, la investigación educativa entendida como una disciplina de conocimiento en fin a los personajes considerados pilares de una futura sociedad, por ende, cumple un enfoque crítico que se interpreta como una solución a la misma respecto a un estudio de la educación para interpretar, comprender y buscar un margen de solución precisa que solucione estratégicamente y responda a un fenómeno educativo, en base a resultados y conclusiones, muy por encima a una explicación casual. La presente investigación el cual comprende y precisa un fenómeno educativo en el área de

personal social, precisamente en la competencia Construye su identidad con el modelo didáctico denominado “Me conozco jugando” construido como un método de solución y reflexión práctica, así mismo valora la producción de conclusiones creativas a raíz de la reflexión de los estudiantes. Así mismo busca difundir el plan educativo, en fin, de sobrellevar y solucionar problemas similares encontrados en diferentes contextos educativos dentro de una muestra de características y proporciones similares. Los resultados de la presente investigación determinan el alto grado de favorabilidad y resultados que ha tenido respecto a la superación del nivel de logro de la competencia construye su identidad en el área de personal social. En este sentido, la muestra y la problemática encontrada no difiere de las realidades presentadas en diferentes contextos educativos, por lo tanto, los resultados de la presente investigación configuran una base real para la implementación de actividades de refuerzo educativo.

A. Planificación

En el año 2023 comenzando desde el mes de agosto, se empezó la elaboración del proyecto de investigación, teniendo como docente de investigación al profesor Luis Catacora, con quien llevamos a cabo la búsqueda del problema presentado en nuestras practicas pedagógicas, fue así que nos pareció oportuno abordar la problemática que encontramos en nuestra aula. Los niños y niñas presentaron carencias de identidad y el control de sus emociones, siendo conveniente trabajar la competencia “Construye su identidad” del área de personal social, mediante la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando”.

Pasando al año 2024, específicamente al mes de abril, se continuo con la elaboración del proyecto de investigación, esta vez teniendo a la docente Geovana Vicente Pacco como encargada del curso de investigación, quien nos dio alcances para culminar nuestro proyecto de investigación, para finalizar con nuestro proyecto de investigación tuvimos como asesora a la docente Aracely León.

En el mes de mayo se comenzó con la elaboración del cronograma de actividades del modelo didáctico “Me conozco jugando” para el desarrollo óptimo de la competencia “Construye su identidad”, dicho cronograma evidencia las dimensiones que estamos trabajando para lograr que el estudiante pueda reconocer sus características personales y físicas que lo hacen único como persona, también se orienta al logro de la identificación y regulación de sus emociones.

La Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Jiménez Borja” realizó el convenio con la Institución Educativa N°226 “Rosa Virginia de Pelletier” para realizar la práctica preprofesional con el proyecto de investigación respectivo el cual permitió acceder a la participación de los estudiantes de 5 años, encargados por la docente Celia Quispe Cruz y los estudiantes quienes son los intervinientes principales en el trabajo de investigación.

B. Ejecución

Comenzando con nuestras practicas pedagógicas el día 03 de junio en la Institución Educativa N°226 “Rosa Virginia Pelletier”, se inició la aplicación de la prueba de entrada la cual cuenta con 8 ítems, con la totalidad de 15 estudiantes

de 5 años, sección “Estrellitas”, siendo el objetivo de la prueba de entrada, mostrar el nivel de la competencia “Construye su identidad” en los estudiantes.

En los días posteriores de nuestra practica pre-profesional, se aplicó el modelo didáctico “Me conozco jugando” los días lunes una vez a la semana, en el horario designado por la profesora de aula sección “Estrellitas”, partiendo de la orden de la docente, se contó con el apoyo de la auxiliar para un mayor control de los estudiantes. A su vez se contó con el apoyo de los padres de familia para ocupar unos minutos después de hora de salida para dar un breve reforzamiento a los niños que se ausentaban en clases.

El desarrollo de las actividades del modelo didáctico “Me conozco jugando” se realizaron dentro del aula, ya que contaba con un ambiente amplio y organizado, previo a esta decisión se realizó un análisis a los ambientes de la institución educativa para ver el estado en el que se encuentran, conociendo cada uno de los espacios es que se optó por desarrollar las actividades dentro del aula.

Con relación a los materiales y recursos empleados durante la aplicación del modelo didáctico, fueron en su totalidad novedosos y coloridos para los estudiantes, logrando la atención de ellos en todo momento, siendo así que se logró el reforzamiento de sus habilidades y capacidades en el área de personal social.

N	Dimensiones	Actividades de aprendizaje	Estrategias
	Todas las dimensiones	Pre test	
1	Se valora a si mismo	Nuestros amigos imaginarios	Mi amigo imaginario Bing bon
		Somos miembros de una familia	Arbolito familiar
		Cuidamos nuestro cuerpo	Hora del baño
2	Autorregula sus emociones	Ludo de emociones	Ruleta de emociones
		Un viaje por las emociones	Monstruos de colores
	Todas las dimensiones	Post test	

C. Evaluación

Para la verificación de los logros alcanzados en el desarrollo de la competencia “Construye su identidad” al término de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando”, el instrumento empleado para medir la aplicación del examen de salida fue la rúbrica de evaluación, dicho instrumento también se aplicó en la prueba de entrada.

Con autorización de la docente de aula se procedió a realizar el examen de salida el día 15 de julio a los estudiantes de 5 años “Estrellitas”, previamente autorizado por el director de la Institución Educativa N°226 “Rosa Virginia de Pelletier”, Lenny Rodríguez y bajo la supervisión de la docente de aula, quien supervisó la validez del proceso y la autonomía de los estudiantes al momento de resolverlo.

4.2. Análisis estadístico descriptivo e inferencial

4.2.1. Análisis estadístico descriptivo antes de la aplicación del modelo didáctico

“Me conozco jugando”

Tabla 6

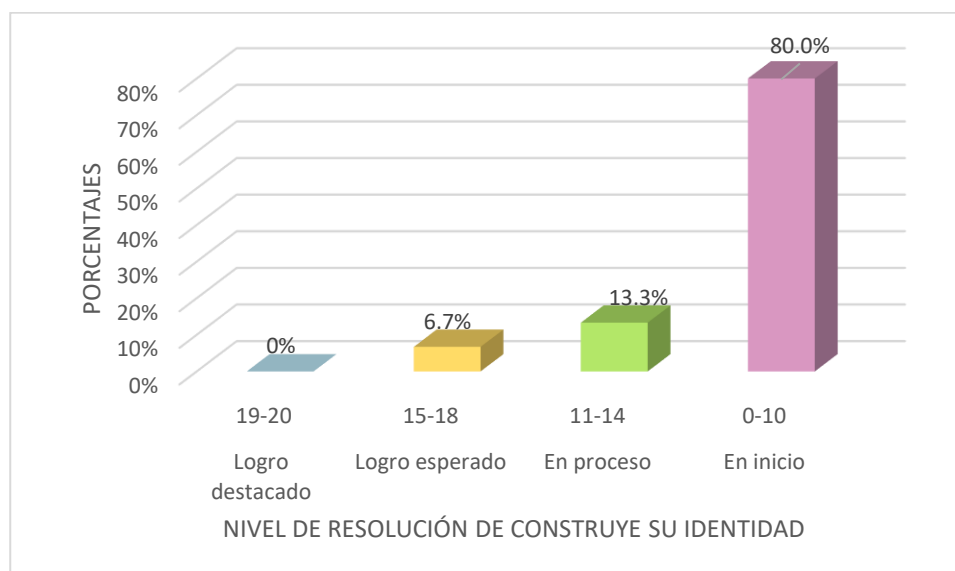
Nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad

Niveles de logro	I	f	%
Logro destacado	19-20	0	0
Logro esperado	15-18	1	6.7
En proceso	11-14	2	13.3
En inicio	0-10	12	80
Total		15	100.0

Nota. Datos estadísticos obtenidos de la rúbrica de evaluación de entrada

Figura 2

Nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad



Nota. Datos estadísticos obtenidos de la rúbrica de evaluación de entrada

Interpretación

En la tabla 6 y figura 2 se muestra los resultados de la prueba de entrada con referencia a la competencia construye su identidad antes de que se aplique el modelo didáctico “Me conozco jugando” en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna.

Se observa en la tabla que el 80% de los estudiantes de 5 años de educación inicial se encuentran en el nivel de inicio con calificaciones entre (0-10), mientras que el 13.3% se encuentra en el nivel de proceso con calificaciones entre (11-14) y el 6.7% se encuentra en el nivel de logro esperado con calificaciones entre (15-18).

Por conclusión la mayoría de estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna se encuentra en el nivel de inicio por lo que aún se pueden observar carencias y dificultades en el desarrollo de la competencia construye su identidad a través de sus dimensiones de se valora así mismo y autorregula sus emociones antes de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando”.

Tabla 7

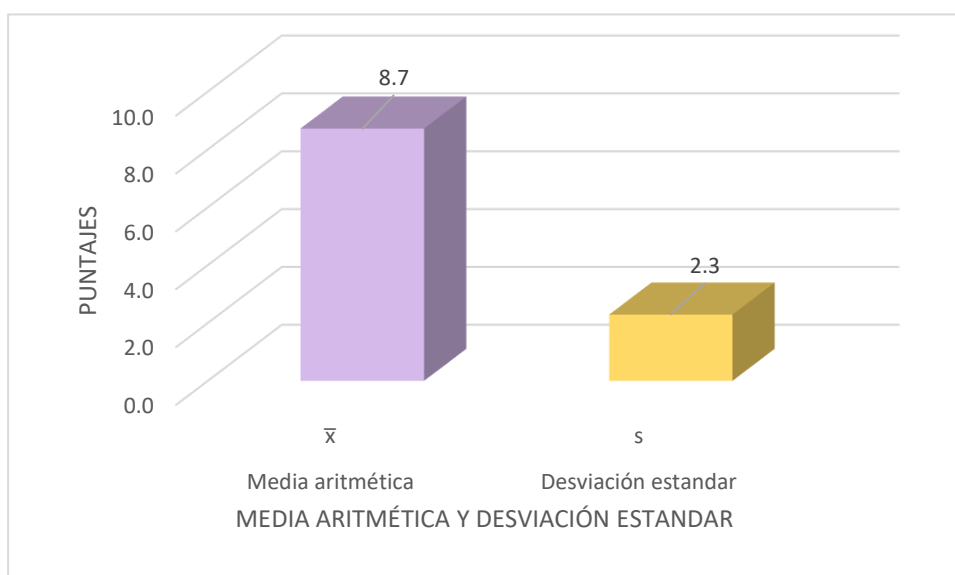
Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad

Medidas estadísticas	Estadístico	Grupo experimental
Media aritmética	\bar{x}	8.7
Desviación estándar	S	2.3
Muestra	N	15

Nota. Medidas estadísticas obtenidas de los puntajes de la prueba de entrada.

Figura 3

Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad



Nota. Medidas estadísticas obtenidas de los puntajes de la prueba de entrada.

Interpretación

La tabla 7 y figura 3 se muestra las medidas de tendencia central (media aritmética y desviación estándar) de los resultados de la evaluación de entrada referido a la competencia construye su identidad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna.

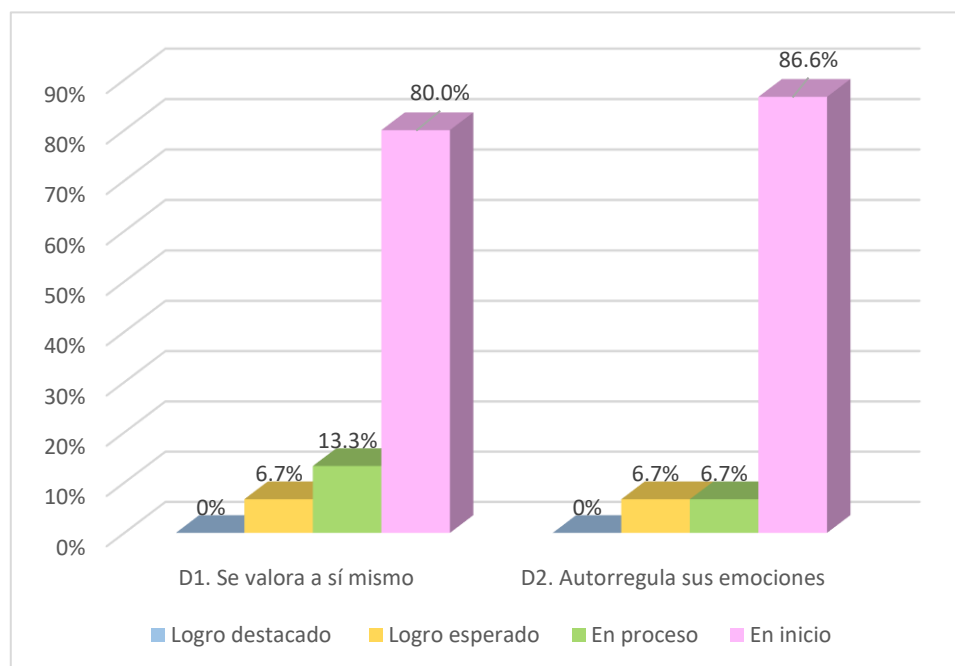
Se observa que el promedio de las notas en los estudiantes de 5 años obtenidos de la evaluación de entrada fue de 8.7. Situándolos en el nivel de inicio (0-10), mientras que la desviación estándar fue de 2.3 y esto indica que el grupo es heterogéneo.

Por conclusión, se puede afirmar que las estudiantes de 5 años de educación inicial no han desarrollado con eficiencia la competencia construye su identidad antes de que se aplique el modelo didáctico “Me conozco jugando” por lo que se sugiere trabajar pedagógicamente para que se pueda mejorar la competencia con la finalidad de que puedan ser personas que autorregulen sus emociones y puedan desarrollarse con habilidades sociales y sus relaciones intra e interpersonales en el contexto que les rodea.

Tabla 8***Nivel de la competencia construye su identidad por dimensiones***

Nivel de logro	Dim. 1			Dim. 2	
	I	f	%	f	%
Logro destacado	19-20	0	0	0	0
Logro esperado	15-18	1	6.7	1	6.7
En proceso	11-14	2	13.3	1	6.7
En inicio	0-10	12	80	13	86.6
TOTAL		15	100	15	100%

Nota. Resultados de la prueba de entrada en la dimensión se valora a sí mismo (Dim.1) y Autorregula sus emociones (Dim.2).

Figura 4***Nivel de la competencia construye su identidad por dimensiones***

Nota. Resultados de la prueba de entrada en la dimensión se valora a sí mismo (D.1) y Autorregula sus emociones (D.2).

Interpretación

En la tabla 8 y figura 4 se muestran los resultados de la prueba de entrada, cada dimensión correspondiente a los niveles de la competencia Construye su identidad del área de Personal Social en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E Rosa Virginia de Pelletier.

En la dimensión se valora así mismo se obtiene que el 80% de los estudiantes se encuentra en el nivel de inicio con puntajes entre 0-10 puntos, por otro lado, el 13.3% se encuentra en el nivel de proceso con puntajes de 11-14, mientras que, el 6.7% se encuentra en el nivel de logro esperado con puntajes de 15-18.

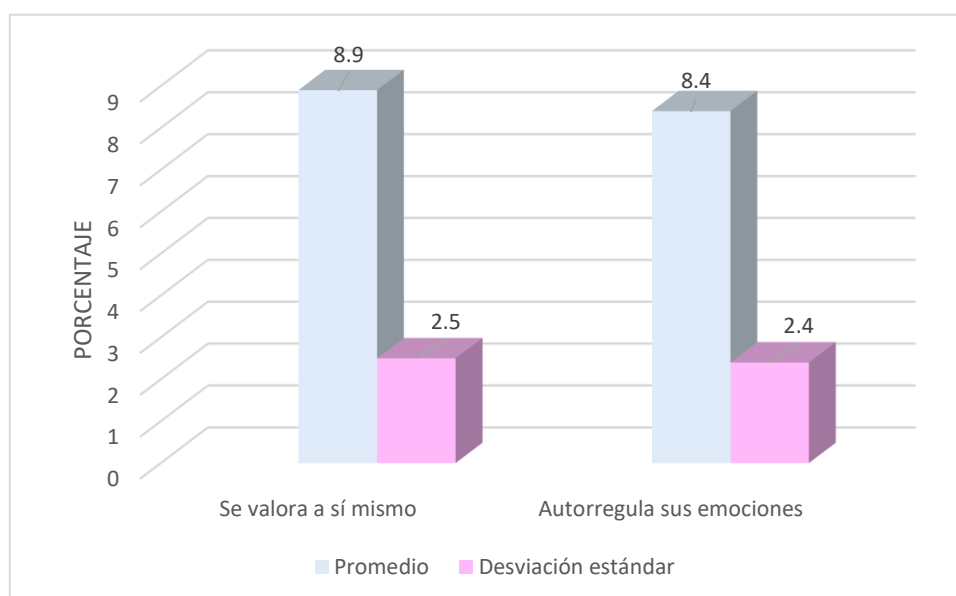
En la dimensión autorregula sus emociones se obtiene que el 86.6% de los estudiantes se encuentra en el nivel de inicio con puntajes entre 0-10 puntos, por otro lado, el 6.7% se encuentra en el nivel de proceso con puntajes entre 11-14 puntos, mientras que, el 6.7% se encuentra en logro esperado con puntajes entre 15-18.

Por conclusión, ninguno de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna se encuentran en los niveles de logro esperado y de logro destacado en las dos dimensiones, por ende, se entiende y demuestra que la competencia construye su identidad no está siendo desarrollada de manera satisfactoria, ya que los niños carecen de autorregulación de emociones y valorarse a sí mismos.

Tabla 9***Medidas estadísticas de la competencia construye su identidad por dimensiones***

Dimensiones	Media aritmética (\bar{x})	Desviación estándar (S)
Se valora a sí mismo	8.9	2.5
Autorregula sus emociones	8.4	2.4

Nota. Datos estadísticos obtenidos de los puntajes de la prueba de entrada.

Figura 5***Medidas estadísticas de la competencia construye su identidad por dimensiones***

Nota. Datos estadísticos obtenidos de los puntajes de la prueba de entrada.

Interpretación

La tabla 9 y figura 5 muestra la medida central (promedio y desviación estándar) de la prueba de entrada referidos a la competencia construye su identidad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna.

Se muestra que el promedio en las notas de los estudiantes de 5 años de educación inicial obtenidas de la prueba de entrada, en la dimensión se valora así mismo fue de 8.9 y se encuentra en el nivel de inicio (0-10), siendo así la desviación estándar de 2.5 por lo que el grupo es heterogéneo; en la dimensión autorregula sus emociones fue de 8.4 y se encuentra en el nivel de inicio (0-10), siendo así la desviación de 2.4 por lo que el grupo es heterogéneo.

Por conclusión se puede desprender que los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna se encuentran en el nivel de inicio en el desarrollo de la dimensión se valora así mismo y en el nivel de inicio en la dimensión autorregula sus emociones de la competencia construye su identidad antes de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando” por ende, se requiere la atención pedagógica para que los niños y niñas puedan comprender a conocer sus emociones y saber canalizarlas de manera satisfactoria y así dicha competencia sea interiorizada de manera exitosa.

4.2.2. *Análisis estadístico inferencial antes de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando”*

Prueba de la primera hipótesis específica

El nivel de la competencia “Construye su Identidad” se encuentra en el nivel de inicio, antes de la aplicación del modelo didáctico “Me Conozco Jugando” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024.

A. Formulación de las hipótesis estadísticas

Ho: El nivel de la competencia “Construye su Identidad” es mayor a 10 puntos antes de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando”.

H1: El nivel de la competencia “Construye su identidad” es menor e igual a 10 puntos antes de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando”.

B. Esquema de contraste de hipótesis

Ho: $\bar{X} > 10$.

H1: $\bar{X} \leq 10$

C. Determinación del tipo de prueba

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

D. Nivel de significancia

Se asume el nivel de significación del (5%). Alfa $\alpha = 0,05$

E. Distribución de la prueba

Por el tamaño de la muestra $n < 15$ y teniendo en cuenta que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística es la “t” de student para una muestra.

F. Grados de libertad

$$Gl = n - 1$$

$$Gl. = (15-1)$$

$$Gl= 14$$

G. “t” de student en tablas

Al nivel de significación del 5% (0,05) para la prueba de una cola, se encuentra en la tabla el valor de t crítico o t de tablas $t_t = -1,80$

H. Test de prueba

Considerando que los puntajes de la variable se distribuyen normalmente, se elige el estadístico t de Student para una muestra, cuya ecuación es:

$$t = \frac{(\bar{x} - 10)}{S} * \sqrt{n}$$

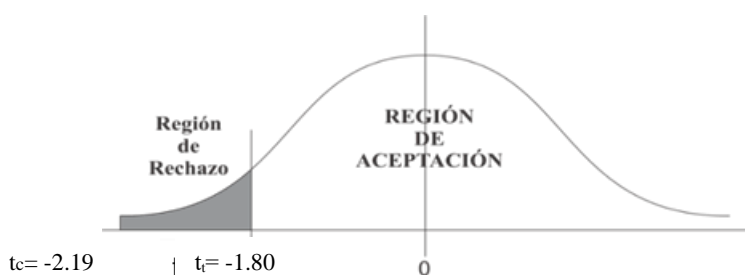
Donde:

\bar{X} = Media aritmética

S = Desviación estándar

n = Tamaño de muestra

I. Esquema de prueba



J. Calculo estadístico de la prueba

Estadísticos	Prueba de entrada
Media aritmética	$\bar{X} = 8.7$
Desviación estándar	$S = 2.3$
Tamaño de la muestra	$n = 15$

$$t = \frac{(8.7 - 10)}{2.3} * \sqrt{15}$$

$$t = \frac{-1.3}{2.7} * \sqrt{15}$$

$$t = -0.5652 * 3.87$$

$$t = -2.19$$

K. Decisión y justificación

Si $t_c \leq t_i$: Se rechaza la hipótesis nula (H0)

Si $t_c > t_i$: Se acepta la hipótesis nula (H0)

Como el valor de “ t_c ” calculado (-2.19) es menor que el “ t_i ” obtenido de la tabla (-1.80) se decide rechazar la hipótesis nula (H0) y por consiguiente se acepta la hipótesis alternativa (H1).

L. Conclusión

Por conclusión afirmamos que la confiabilidad es del 95%, el nivel de elevación en la competencia construye su identidad es menor a 10 puntos antes de aplicar el modelo didáctico "Me conozco jugando" por lo que se afirma que los estudiantes de 5 años de nivel inicial se concentran en el nivel de inicio.

4.2.3. *Análisis estadístico descriptivo después de la aplicación del modelo didáctico*
“Me conozco jugando”

Tabla 10

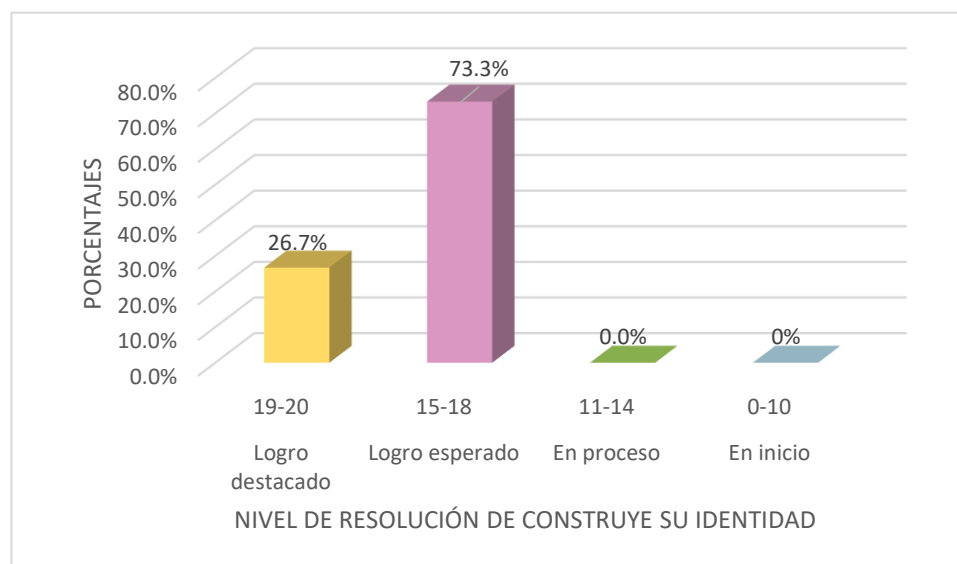
Nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad

Niveles de logro	I	f	%
Logro destacado	19-20	4	26.7
Logro esperado	15-18	11	73.3
En proceso	11-14	0	0
En inicio	0-10	0	0
Total		15	100.0

Nota. Resultados de la evaluación de salida con respecto a la competencia construye su identidad

Figura 6

Nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad



Nota. Resultados de la evaluación de salida con respecto a la competencia construye su identidad.

Interpretación

En la tabla 10 y figura 6 se dan a conocer los resultados de la prueba de salida referente a la competencia construye su identidad antes de la aplicación del modelo didáctico "Me conozco jugando" en las estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°226 "Rosa Virginia Pelletier" de Tacna.

Se observa en la tabla, que el 73.3% de estudiantes de 5 años de educación inicial se encuentran en el nivel de logro esperado con calificaciones entre (15 -18), mientras que el 26.7 % se encuentra en el nivel de logro destacado con calificaciones entre (19 -20).

En conclusión la mayoría de estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°226 "Rosa Virginia Pelletier" de Tacna se encuentran en el nivel de logro esperado por lo que observa que existe un gran cambio significativo en el desarrollo de la competencia construye su identidad a través de sus dimensiones se valora así mismo y autorregula sus emociones, Usa de manera más asertiva sus emociones al momento de socializar con sus compañeros y compañeras después de aplicar el modelo didáctico "Me conozco jugando".

Tabla 11

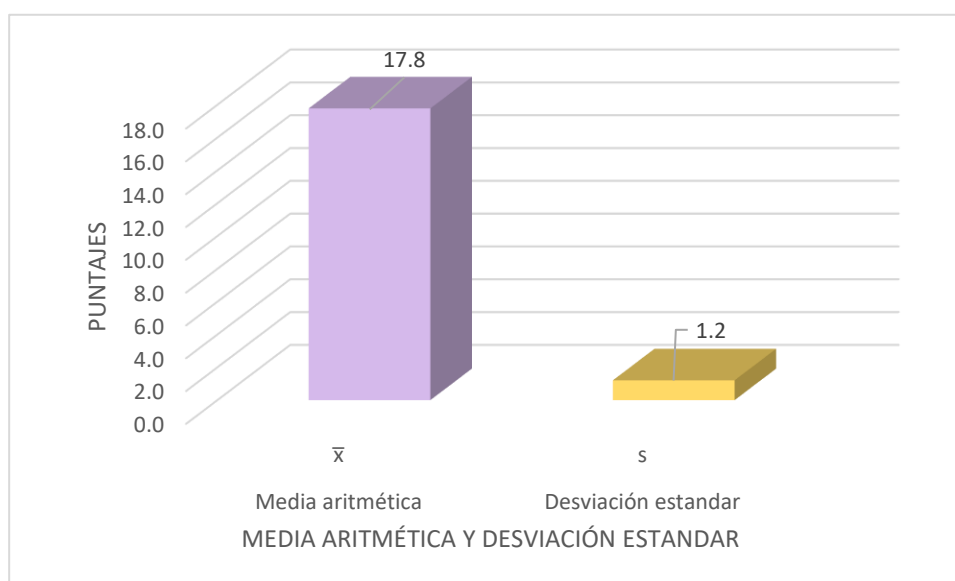
Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad

Medidas estadísticas	Estadístico	Grupo experimental
Media aritmética	\bar{x}	17.8
Desviación estándar	s	1.2
Muestra	n	15

Nota. Medidas estadísticas obtenidas de las notas de la prueba de salida.

Figura 7

Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad



Nota. Medidas estadísticas obtenidas de las notas de la prueba de salida.

Interpretación

La tabla 11 y figura 7 se da a conocer las medidas de tendencia central (media aritmética y desviación estándar) de los resultados de la prueba de salida referente a la competencia construye su identidad aplicada a las estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna.

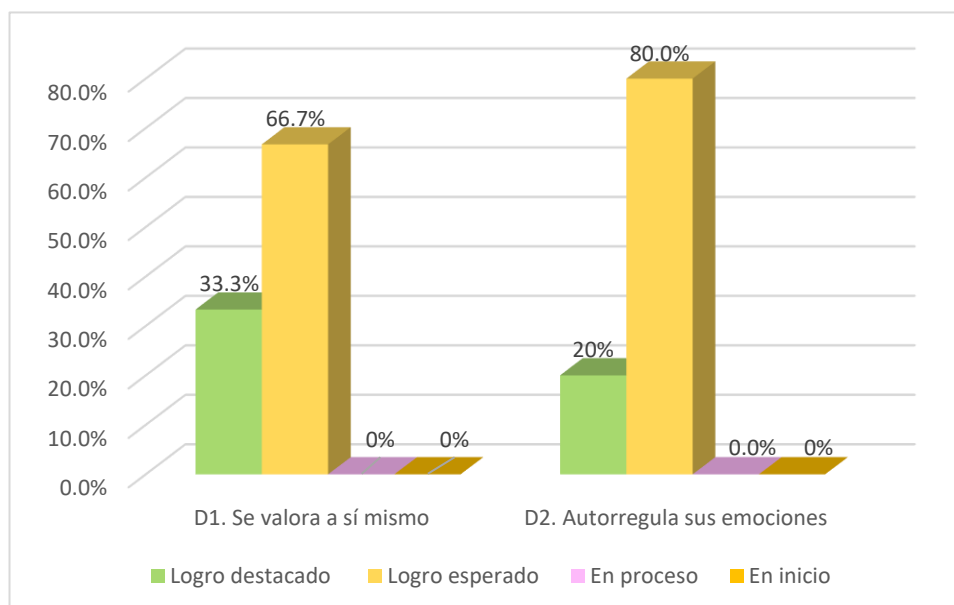
Se observa que el promedio de los puntajes de los estudiantes de 5 años de educación inicial obtenidos de la prueba de conocimientos fue de 17.8, situándose en el nivel de logro esperado (15 -18), mientras que la desviación estándar fue de 1.2 lo cual indica que el grupo es homogéneo.

En conclusión, se puede afirmar que los estudiantes 5 años de educación inicial han desarrollado la competencia construye su identidad de manera eficiente después de la aplicación del modelo didáctico "Me conozco jugando".

Tabla 12*Nivel de la competencia construye su identidad por dimensiones*

Nivel de logro	Dim. 1			Dim. 2	
	I	f	%	f	%
Logro destacado	19-20	5	33.3	3	20
Logro esperado	15-18	10	66.7	12	80
En proceso	11-14	3	0	2	0
En inicio	0-10	0	0	0	0
TOTAL		15	100	15	100

Nota. Resultados de la prueba de salida en la dimensión se valora a sí mismo (Dim.1) y Autorregula sus emociones (Dim.2).

Figura 8*Nivel de la competencia construye su identidad por dimensiones*

Nota. Resultados de la prueba de salida en la dimensión se valora a sí mismo (D.1) y Autorregula sus emociones (D.2).

Interpretación

En la tabla 12 y figura 8 se presentan los resultados de la evaluación final a los estudiantes, según cada dimensión en relación a los niveles de la competencia construye su identidad del área de Personal social en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I. N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna.

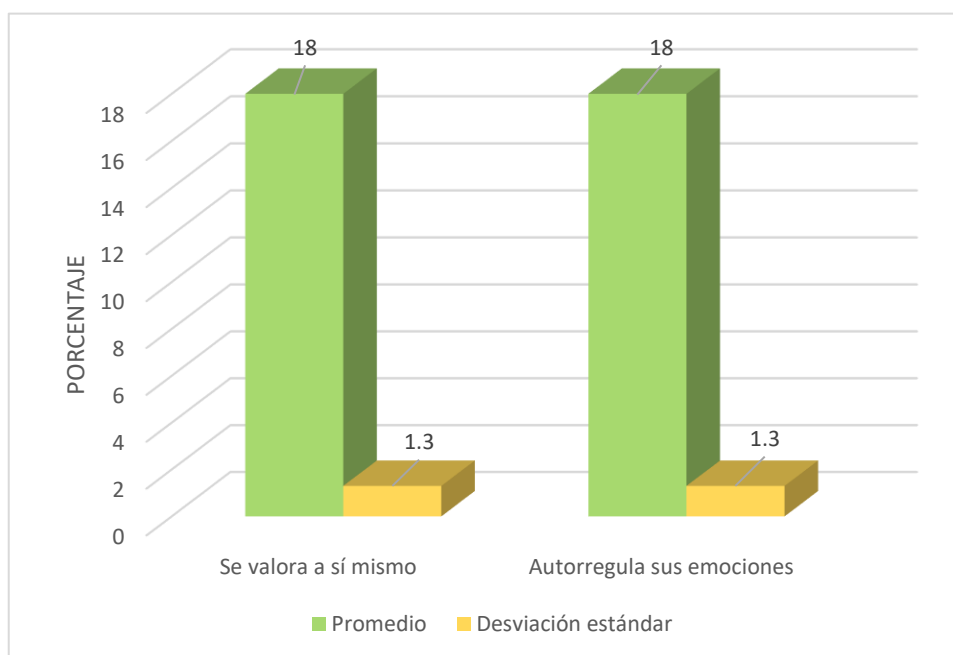
En la dimensión se valora así mismo, se obtiene que el 66.7% de los estudiantes se encuentra en un nivel de logro esperado con puntajes entre 15 a 18 puntos, el 33.3% de los estudiantes se ubican en el nivel de logro destacado con puntajes entre 19 a 20, siendo así que ningún estudiante se encuentra en los niveles de inicio y proceso. En la dimensión autorregula sus emociones, se obtiene que del 80% de los estudiantes alcanza el nivel de logro esperado con puntajes entre 15 a 18 puntos, mientras que el 80% llega al nivel de logro destacado con puntajes entre 19 a 20 puntos. Cabe indicar que ningún estudiante se ubica en los niveles de inicio y proceso.

Se concluye que los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, se encuentran la mayoría en el nivel de logro esperado y otro porcentaje se encuentran en logro destacado, asimismo se encuentra también un porcentaje menor de niños y niñas se encuentran en proceso en las dos dimensiones, lo cual evidencia que la competencia construye su identidad del área de Personal social se encuentra desarrollada de manera óptima.

Tabla 13***Medidas estadísticas de la competencia construye su identidad por dimensiones***

Dimensiones	Media aritmética (\bar{x})	Desviación estándar (S)
Se valora a sí mismo	18	1.3
Autorregula sus emociones	18	1.3

Nota. Datos estadísticos obtenidos de los puntajes de la prueba de salida.

Figura 9***Medidas estadísticas de la competencia construye su identidad por dimensiones***

Nota. Datos estadísticos obtenidos de los puntajes de la prueba de salida.

Interpretación

La tabla 13 y figura 9 da a conocer las medidas de tendencia central (media aritmética y desviación estándar) de los resultados de la prueba de entrada referente a la competencia construye su identidad aplicada a las estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna.

Se observa que el promedio de las calificaciones de las estudiantes de 5 años de educación inicial obtenidas de la prueba de entrada, referentes a la dimensión se valora así mismo fue de 18 y se sitúa en el nivel de logro esperado (15 -18), mientras que su desviación estándar fue de 1.3 por lo que el grupo es homogéneo; en la dimensión autorregula sus emociones la media aritmética fue de 18 situándose en el nivel de logro esperado (15 - 18) y su desviación fue de 1.3 siendo el grupo también homogéneo.

En conclusión, se puede afirmar que las estudiantes de 5 años de educación inicial han desarrollado de manera eficiente las dimensiones de la competencia construye su identidad después de la aplicación del modelo didáctico "Me conozco jugando" ya que en su mayoría los niños y las niñas se ubican en el nivel de logro esperado.

4.2.4. *Análisis estadístico inferencial después de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando”*

Prueba de la segunda hipótesis específica

El nivel de la competencia “Construye su Identidad” se encuentra en el nivel de logro esperado, después de la aplicación del modelo didáctico “Me Conozco Jugando” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024.

A. Formulación de las hipótesis estadísticas

Ho: El nivel de la competencia “Construye su Identidad” es menor a 15 puntos antes de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando”.

H1: El nivel de la competencia “Construye su identidad” es mayor e igual a 15 puntos antes de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando”.

B. Esquema de contraste de hipótesis

Ho: $\bar{X} < 15$

H1: $\bar{X} \geq 15$

C. Determinación del tipo de prueba

Teniendo en cuenta la dirección de la hipótesis alternativa, el tipo de contraste es cola a la derecha.

D. Nivel de significancia

Se asume el nivel de significación del (5%). Alfa $\alpha = 0,05$

E. Distribución de la prueba

Por el tamaño de la muestra $n < 15$ y teniendo en cuenta que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística es la “t” de student para una muestra.

F. Grados de libertad

$$Gl = n - 1$$

$$Gl. = (15-1)$$

$$Gl= 14$$

G. “t” de student en tablas

Al nivel de significación del 5% (0,05) para la prueba de una cola, se encuentra en la tabla el valor de t crítico o t de tablas $t_t = 1.80$

H. Test de prueba

Considerando que los puntajes de la variable se distribuyen normalmente, se elige el estadístico t de Student para una muestra, cuya ecuación es:

$$t = \frac{(\bar{x} - 10)}{S} * \sqrt{n}$$

Donde:

\bar{X} = Media aritmética

S = Desviación estándar

n = Tamaño de muestra

I. Esquema de prueba



J. Calculo estadístico de la prueba

Estadísticos	Prueba de entrada
Media aritmética	$\bar{X} = 17.8$
Desviación estándar	S = 1.2
Tamaño de la muestra	n = 15

$$t = \frac{(17.8 - 15)}{1.2} * \sqrt{15}$$

$$t = \frac{2.8}{1.2} * \sqrt{15}$$

$$t = 2.3333 * 3.87$$

$$t = 9.04$$

K. Decisión y justificación

Si $t_c \leq t_t$: Se rechaza la hipótesis nula (H0)

Si $t_c > t_t$: Se acepta la hipótesis nula (H0)

Como el valor de “ t_c ” calculado (9.04) es mayor que “ t_t ” obtenido de la tabla (1.80), se decide rechazar la hipótesis nula (H0) y por consiguiente se acepta la hipótesis alternativa (H1).

L. Conclusión

Por conclusión, afirmamos que el nivel de confiabilidad es de 95% elevándose la competencia construye su identidad es mayor a 10 puntos después de la aplicación del modelo didáctico "Me conozco jugando, por lo que se afirma que los estudiantes de 5 años del nivel inicial se concentran en el nivel de logro esperado.

4.2.5. *Análisis estadístico descriptivo antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando”*

Tabla 14

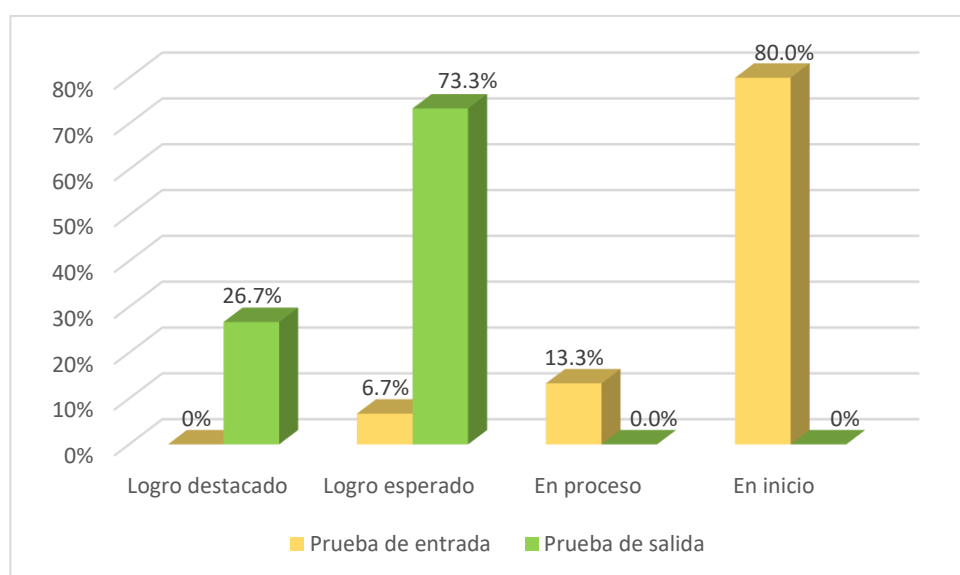
Comparación del nivel de la competencia construye su identidad en la prueba de entrada y salida a los estudiantes

Niveles de logro	Intervalo	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		f	%	f	%
Logro destacado	19-20	0	0	4	26.7
Logro esperado	15-18	1	6.7	11	73.3
En proceso	11-14	2	13.3	0	0
En inicio	0-10	12	80	0	0
Total		15	100	15	100.0%

Nota. Resultados de niveles de los estudiantes en la prueba de entrada y salida

Figura 10

Comparación del nivel de la competencia construye su identidad en la prueba de entrada y salida a los estudiantes



Nota. Resultados de niveles de los estudiantes en la prueba de entrada y salida.

Interpretación

En la tabla 14 y figura 10 se evidencian los resultados de la prueba de entrada y salida, referente al nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad antes y después de aplicar el modelo didáctico "Me conozco jugando" en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°226 "Rosa Virginia Pelletier" de Tacna.

Se puede observar que en la prueba de entrada el 80% de estudiantes de 5 años de educación inicial se encuentra en el nivel de inicio con calificaciones entre (0-10) y el 13.3% de estudiantes se encuentran en el nivel de proceso con calificaciones entre (11-14); por otro lado, el 6.7% se encuentra en logro esperado con calificaciones entre (15-18). Comprobándose así que en la prueba de salida el 73.3% de estudiantes se encuentran en el nivel de logro esperado con calificaciones entre (15 - 18) y el 26.7% de estudiantes se encuentran en el nivel de logro destacado con calificaciones entre (19 - 20).

En conclusión, se puede comprobar que en la prueba de entrada las estudiantes de 5 años de educación inicial no habían elevado aún su desarrollo completo sobre la autorregulación de emociones y valorarse a sí en la competencia construye su identidad del área de Personal social, sin embargo luego de aplicarse la prueba de salida las estudiantes han alcanzado un desarrollo óptimo con niveles de logro esperado y logro destacado referente a la competencia construye su identidad lo cual evidencia que la aplicación del didáctico "Me conozco jugando" ha sido de gran ayuda para los estudiantes favoreciendo así su desarrollo emocional y social.

Tabla 15

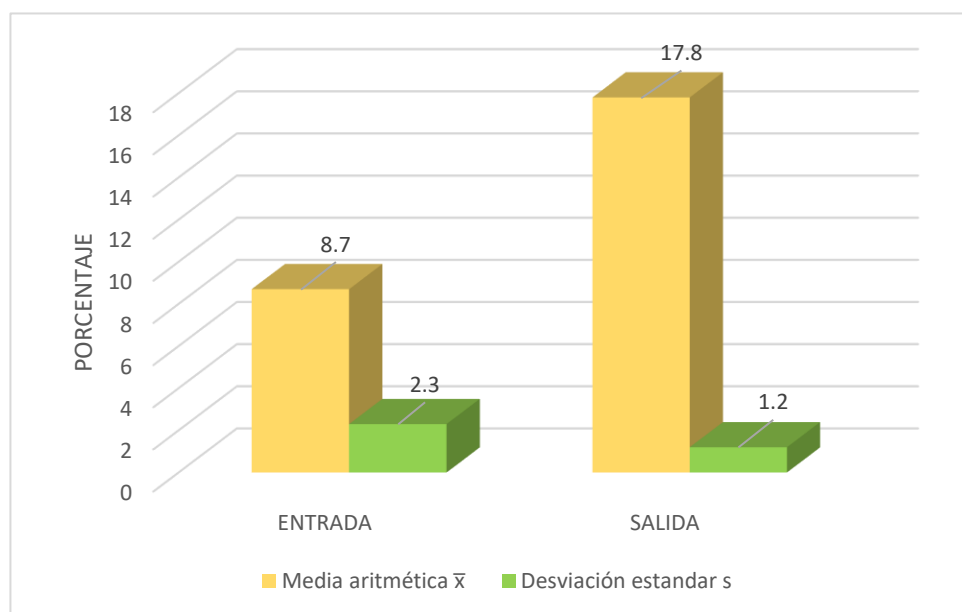
Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad en la prueba de entrada y salida a los estudiantes

Medidas estadísticas	Estadístico	Prueba de entrada	Prueba de salida
Media aritmética	\bar{x}	8.7	17.8
Desviación estándar	S	2.3	1.2
Muestra	N	15	15

Nota. Medidas estadísticas obtenidas de las notas de la prueba de entrada y salida.

Figura 11

Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia construye su identidad en la prueba de entrada y salida a los estudiantes



Nota. Medidas estadísticas obtenidas de las notas de la prueba de entrada y salida.

Interpretación

En la tabla 15 y figura 11 se observa las medias descriptivas del nivel de desarrollo referentes a la competencia construye su identidad, es decir, el antes y después de aplicar el modelo didáctico "Me conozco jugando" en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°226 "Rosa Virginia Pelletier" de Tacna.

Se puede apreciar, que los estudiantes antes de aplicar la prueba de entrada se encuentran en el nivel de inicio presentando un promedio de 8.7 con puntajes de (0-10) y su desviación estándar está en un 2.3; pero, luego de la aplicación de la prueba de salida se observa que las estudiantes se encuentran en el nivel de logro esperado presentando un promedio de 17.8 con puntajes de (15 - 18) respectivamente; siendo su desviación estándar de 1.2, todo ello permite evidencia un cambio favorable en su aprendizaje.

En conclusión se afirma que los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°226 "Rosa Virginia Pelletier" de Tacna en la prueba de entrada se encontraban en un nivel de inicio demostrado carencias al momento de desarrollarse de manera social, demostrar sus emociones, la autorregulación de estas mismas, y valorándose a sí mismos en la competencia construye su identidad pero tras la aplicación de la prueba de salida se denota un cambio muy significativo en los estudiantes ya que alcanzaron un desarrollado óptimo de la competencia, lo cual asegura que, la aplicación del didáctico "Me conozco jugando" ha sido muy favorable en el desarrollo de la competencia construye su identidad del área de Personal social.

4.2.6. Análisis estadístico inferencial antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando”

Prueba estadística de la hipótesis general

La aplicación del modelo didáctico “Me Conozco Jugando” eleva el nivel de inicio a logro esperado de la competencia “Construye su Identidad” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024.

a. Formulación de las hipótesis estadísticas

Ho: La aplicación del modelo didáctico “Me Conozco Jugando” no eleva el nivel de inicio a logro esperado de la competencia “Construye su Identidad” en el área de Personal Social.

H1: La aplicación del modelo didáctico “Me Conozco Jugando” eleva el nivel de inicio a logro esperado de la competencia “Construye su Identidad” en el área de Personal Social.

b. Esquema de contraste de hipótesis

Ho: $x \text{ post test} \leq 14$

H1: $x \text{ post test} > 14$

c. Determinación del tipo de prueba

Teniendo en cuenta la dirección de la hipótesis alternativa, el tipo de contraste es cola a la derecha.

d. Nivel de significancia

Se asume el nivel de significación del (5%). Alfa $\alpha = 0,05$

e. Distribución de la prueba

Por el tamaño de la muestra $n < 15$ y teniendo en cuenta que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística es la “t” de student para una muestra.

f. Grados de libertad

$$Gl = n_e + n_s - 2$$

$$Gl. = 15 + 15 - 2$$

$$Gl = 28$$

g. “t” de student en tablas

Al nivel de significación del 5% (0,05) para la prueba de una cola, se encuentra en la tabla el valor de t crítico o t de tablas $t_t = -1.70$

h. Test de prueba

Observando que los puntajes de la variable se distribuyen normalmente, se elige el estadístico t de Student para una muestra, cuya ecuación es:

$$t = \frac{\bar{x}_{\text{post test}} - \bar{x}_{\text{pre test}}}{\sqrt{\frac{s^2_{\text{pos test}}}{n} + \frac{s^2_{\text{pre test}}}{n}}}$$

Donde:

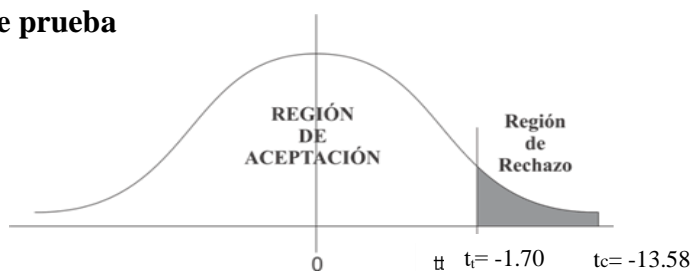
t = “t” de student

\bar{X} = Media aritmética

S = Desviación estándar

n = Tamaño de muestra

i. Esquema de prueba



j. Cálculo estadístico de la prueba

Estadísticos	Prueba de entrada (post test)	Prueba de salida (pre test)
Media aritmética	$\bar{x} = 8.7$	$\bar{x} = 17.8$
Desviación estándar	$s = 2.3$	$s = 1.2$
Tamaño de la muestra	$n = 15$	$n = 15$

$$t = \frac{17.8 - 8.7}{\sqrt{\frac{1.2^2}{15} + \frac{2.3^2}{15}}}$$

$$t = \frac{9.1}{\sqrt{0.096 + 0.3527}}$$

$$t = \frac{9.1}{0.67}$$

$$t = 13.58$$

k. Decisión y justificación

Como el valor de “t_c” calculado (13.58) es mayor que el “t_t” obtenido de la tabla (1,70) y se ubica en la zona de rechazo se decide rechazar la hipótesis nula (H₀) y por consiguiente se acepta la hipótesis alternativa (H₁).

l. Conclusión

Por conclusión afirmamos que el nivel de confiabilidad es del 95% en la aplicación del modelo didáctico "Me conozco jugando" eleva el nivel de la competencia construye su identidad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna.

4.3. Verificación de hipótesis

4.3.1. Verificación de la primera hipótesis específica

El nivel de la competencia “Construye su Identidad” se encuentra en el nivel de inicio, antes de la aplicación del modelo didáctico “Me Conozco Jugando” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024.

Los resultados de la tabla 6 y figura 2 demuestran que en la prueba de entrada; el 80% de los estudiantes de los estudiantes del nivel inicial se encuentran en el nivel de inicio. De la misma forma en la tabla y figura 3 el promedio obtenido es de 8.7 con puntajes (0-10) lo que significa que es menor a 10; siendo su desviación estándar 2.3.

En la “t” de Student calculada muestra un puntaje de -2.9, siendo a si menor al “t” obtenido en la tabla de números aleatorios, por lo que rechaza la hipótesis nula(H0) y a si se acepta la hipótesis alternativa (H1) por conclusión la confiabilidad es de un 95% en el nivel de elevación de la competencia “Construye su identidad” antes de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando” se sitúan en el nivel de inicio. Por ende, se verifica así la primera hipótesis específica.

4.3.2. Verificación de la segunda hipótesis específica

El nivel de la competencia “Construye su Identidad” se encuentra en el nivel de logro esperado, después de la aplicación del modelo didáctico “Me Conozco Jugando” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024.

Los resultados de la tabla 10 y figura 6 demuestran que en la prueba de salida; el 73.3% de los estudiantes de los estudiantes del nivel inicial se encuentran en el nivel de logro esperado. De la misma forma en la tabla y figura 7 el promedio obtenido es de 17.8 con puntajes (15-18); siendo su desviación estándar 1.2.

En la “t” de student calculada muestra un puntaje de 9.04, siendo a si mayor al “t” obtenido en la tabla de números aleatorios, por lo que rechaza la hipótesis nula(H0) y a si se acepta la hipótesis alternativa (H1) por conclusión la confiabilidad es de un 95% en el nivel de elevación de la competencia “Construye su identidad” después de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando” se sitúan en el nivel de logro esperado. Por ende, se verifica así la segunda hipótesis específica.

4.3.3. Verificación de la hipótesis general

La aplicación del modelo didáctico “Me Conozco Jugando” eleva el nivel de inicio a logro esperado de la competencia “Construye su Identidad” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024.

Los resultados de la tabla 14 y figura 10 demuestran que en la prueba de entrada; el 80% de los estudiantes de los estudiantes de 5 años del nivel inicial se encuentran en el nivel de inicio; en la prueba de salida alcanzaron el nivel de logro esperado con un 73.3%. De la misma forma en la tabla y figura 11 comprobamos el avance y/o mejora de los estudiantes de 5 años del nivel inicial y elevación de la competencia “Construye su identidad” en la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando”; siendo el promedio inicial de 8.7 con

puntajes de (0-10) en la prueba de entrada, contra un promedio de 17.8 con puntajes de (15-18) en la prueba de salida, obteniendo así el logro esperado.

Las desviaciones estándar de las pruebas de entrada y salida fueron de (2.3 y 1.2) esto afirma que en la prueba de salida el grupo resulto más homogéneo. Por consiguiente, el valor de “t” de student calculado (13.58) resulta ser mayor al “t” de tablas, situándose en la zona de rechazo, por lo que rechazamos la hipótesis nula y de esa manera aceptamos la hipótesis alternativa; siendo verificada la hipótesis general.

CONCLUSIONES

PRIMERA: El efecto del modelo didáctico “Me conozco jugando” permitió un avance significativo en la competencia Construye su identidad del área de Personal Social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna. Los resultados muestran un avance significativo, ya que del 80% que se ubicaba en el nivel de inicio y el 13.3% que se ubicaba en el nivel de proceso, el 73.3 % alcanzó el logro esperado y el 26,7 % el logro destacado, evidenciando la eficacia del modelo.

SEGUNDA: Los resultados de la prueba de entrada aplicada antes de la implementación del modelo didáctico “Me conozco jugando” evidencian limitaciones en el desarrollo de la competencia Construye su identidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna. El 80 % de los niños se ubicó en el nivel de inicio y el 13.3 % en el nivel de proceso, lo que refleja dificultades para socializar, expresar sus emociones y demostrar habilidades sociales básicas.

TERCERA: La prueba de salida aplicada después de la implementación del modelo didáctico “Me conozco jugando” en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna demuestra un avance significativo en la competencia construye su identidad. Los resultados evidencian que el 73.3% de los niños alcanzó el nivel de logro esperado y el 26,7% se ubicó en el nivel de logro destacado, lo que refleja un fortalecimiento de sus habilidades sociales y emocionales, así como una mayor capacidad para reconocer y expresar sus emociones de manera adecuada.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda a los directivos de la Institución Educativa Inicial N.º226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna considerar la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando” en el área de Personal Social con los próximos estudiantes, debido a los resultados favorables obtenidos. La implementación de este modelo que se dejó en dicha I.E permitirá fortalecer de manera significativa las dimensiones de autorregulación emocional y valoración personal, contribuyendo al bienestar integral de los niños y niñas y al fortalecimiento de la calidad del trabajo pedagógico en la institución.

SEGUNDA: Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa Inicial N.º226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna incorporar de manera permanente actividades lúdicas en el proceso de enseñanza, tomando como referencia el modelo didáctico “Me conozco jugando”. El uso de juegos favorece el desarrollo de la creatividad, fortalece la confianza en los estudiantes y contribuye a generar un ambiente de aula acogedor, motivador y emocionalmente **seguro**, donde los niños se sientan cómodos para expresarse y aprender.

TERCERA: Se sugiere que los padres de familia de la Institución Educativa Inicial N.º226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna conozcan y se involucren activamente en el modelo didáctico “Me conozco jugando”, ya que su participación resulta fundamental en el desarrollo emocional y personal de sus hijos e hijas. Al integrarse en las actividades lúdicas y en las experiencias de aprendizaje, los padres pueden fortalecer los vínculos afectivos, promover un clima de confianza y brindar seguridad emocional a los niños y niñas. Asimismo, cuando los estudiantes se sienten escuchados, valorados y respetados en el entorno familiar, logran desenvolverse con mayor seguridad, expresar sus emociones con libertad y construir una identidad positiva, lo que favorece su desarrollo integral y su adaptación al entorno escolar.

REFERENCIAS

- Amar, J. J. (2007). *Impacto de los programas de hogares de bienestar en la superación de la pobreza y el desarrollo de los niños en Colombia.*
- Bach. Sosa Juárez, T. J. (2023). *Autoestima y aprendizaje en el área de personal social de niños de 5. Tumbes.*
- Condori, C. y. (2019). *Desarrollo de la competencia Construye su identidad a través del modelo didáctico "Buscando quien Soy" en el área de Personal Social en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 415 " Sagrada Familia" del distrito de Ciudad Nueva. Tacna.*
- Curimilma, C. (2015). *La educación sexual infantil para desarrollar la identidad y autonomía de los niños y niñas de 4-5 años de la escuela alonso de mercadillo de la ciudad de loja, periodo septiembre 2013-julio 2014.*
- Cutipa, L., Mamani, A., & Melendez, M. (2017). *Estrategia "Niños Científicos" para desarrollar el Pensamiento Científico en los niños y niñas de 5 años de la Institucion Educativa Inicial N°229-A "Mafalda Cespedes Quelopana" de la ciudad de Tacna en el 2015.* Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "José Jiménez Borja", Educación Inicial, Tacna. Recuperado el 10 de 04 de 2019
- Díaz, G. (7 de Octubre de 2019). *Didáctica educativa* .
<https://blogdidacticaedu.blogspot.com/2019/10/los-modelos-didacticos.html>
- Educación, M. d. (2017). *Programa Curricular de Educación Inicial.* Lima: Dirección de Imprenta Perú.
- Fernández, L. (2019). *Validación de instrumentos como garantía de la credibilidad en las investigaciones científicas.* Revista cubana de medicina miliar.
- Flavell, J. (1984). *Desarrollo cognitivo: pasado, presente y futuro.*

- Flores, K., Quispe, J., & Sucapuca, F. (2017). *Mejora el nivel de comprender y aplicar conocimientos científicos con el modelo pedagógico "Forjando Científicos" en los estudiantes de 5 años de la I.E.I "Niños Héroe" de Tacna en el año 2017. Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "José Jiménez Borja", Educación Inicial, Tacna. Recuperado el 09 de 04 de 2019*
- Gálvez, J. (2000). *Métodos y técnicas de aprendizaje*. Cajamarca: San Marcos. Recuperado el 28 de Abril de 2019
- Gómez, S., & Pérez, M. (2013). *El pensamiento científico: la incorporación de la indagación guiada a los proyectos de aula*. Corporación Universitar
- González, V. (2001). *Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje*. México: Pax Mexic.
- José Juan Amar Amar, D. T. (2007). *impacto de los programas de hogares de*.
- Latorre, F. L. (2013). *Trabajando la identidad positiva con las personas adoptadas: familias, apegos y vínculos como estrategias de consolidación de la identidad*.
- Linda, V. M. (2018). *Competencias emocionales y nivel de logro en el área de Personal Social en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Pequeño Benjamín de Los Olivos. 2018*.
- Lupaca Cauna, Y. B. (2019). *Influencia de la autonomía en la convivencia democrática de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 378, Tacna, 2018*.
- Manrique, A., & Gallego, A. (2012). *el material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos*.
- Martins, S. P. (2010). *Metodología de la investigación cuantitativa*.
- Maslow, A. H. (1954). *Motivation and Personality*.
- Melo, B. N. (2018). *Competencias emocionales y nivel de logro en el área de Personal Social en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Pequeño Benjamín de Los Olivos. 2018*. Lima.

- Meza, A. (2014). Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición. *Propósitos y Representaciones*, 1(2), 195-213.
- MINEDU. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Lima: Ministerio de educación.
- Ministerio de Educación. (2012). *Materiales educativos para los niños y niñas de para los niños y niñas de*. Lima : nazca estudio gráfico s.a.c.
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas de Aprendizaje*. Lima: Industria Gráfica Cimagraf S.A.C.
- Ministerio de Educación. (Marzo de 2016). Currículo Nacional. En M. d. Educación, & E. d. Inicial (Ed.), *Programa Curricular de Educación Inicial*. Lima. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Lima. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación. (2017). Currículo Nacional. En M. d. Educación, & E. d. Inicial (Ed.), *Programa Curricular de Educación Inicial* (pág. 248). Lima: Ministerio de Educación. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Parra, D. (2003). *Manual de estrategias de enseñanza/aprendizajes*. Medellín: Antioquia.
- Pinto, A., & Castro, L. (2000). *Los modelos Pedagógicos*. Universidad del Tolima, Bogotá.
- Rosado, G. G. (2016). Derecho de identidad y filiación de la niña, niño y adolescente.

- Rubio. (2019). *El juego dramático y su relación con la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.P. "Risas y Trazos" del distrito de Magdalena del Mar, Lima, 2018.*
- Salinas, W., & De Volder, C. (2011). *Historia de los exos escolares Argentinos.* Biblioteca Nacional, Buenos Aires.
- Shaffer, D. (2002). *Desarrollo social y de la personalidad.* Mexico: Thomson.
- Sosa Juárez, T. J. (2023). *Autoestima y aprendizaje en el área de personal social de niños de 5 años de la Institución Educativa 001, Zarumilla, 2021.*
- Ticona, D. (2004). *Estrategias de aprendizaje.* Arequipa: edimag.
- Universidad Estatal a Distancia. (2004). *Modelo Pedagógico.* Área de Informacio y Documentación Institucional, San José.
- Vásquez, A. (2012). Modelos pedagogicos: medios, no fines de la educación. *Cuaderno de Linguística Hispánica.*
- Vega, E. y. (2020). *La actividad física como medio para el desarrollo personal y social en los estudiantes del cuarto grado del nivel primario de la institución educativa Santa Teresita del Niño Jesús Tacna, 2019.*
- Veytia, G. (2020). *Validez y confiabilidad para evaluar la rúbrica analítica socioformativa del diseño de secuencias didácticas .* Revista espacios .
- Vivanco, M. (2017). Los manuales de procedimientos como herramientas de control interno de una organización. *Universidad y sociedad*, 249 - 252. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v9n3/rus38317.pdf>.



ANEXOS





Anexo 1

Matriz de
consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: MODELO DIDÁCTICO “ME CONOZCO JUGANDO” Y SU EFECTO EN COMPETENCIA “CONSTRUYE SU IDENTIDAD” EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE TACNA, 2024.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿Cuál es el efecto del modelo didáctico “Me conozco jugando” en el nivel de logro de la competencia “Construye su Identidad” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024?	Determinar el efecto del modelo didáctico “Me conozco jugando” en el nivel de logro de la competencia “Construye su Identidad” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024	La aplicación del modelo didáctico “Me Conozco Jugando” eleva el nivel de inicio a logro destacado de la competencia “Construye su Identidad” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024	<p>Variable dependiente:</p> <p>Construye su Identidad</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valora todo de sí mismo. • Reconoce y maneja sus propias emociones. <p>Variable independiente:</p> <p>Modelo didáctico “Me Conozco Jugando”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menciona • Proyectar las ideas • Desarrollar la composición • Reconstruir las ideas 	<p>Tipo de investigación: Experimental</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental</p> <p>Población y muestra: Población: Conformado por 56 estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la I.E. N° 226 “Rosa Virginia Pelletier”</p> <p>Muestra: Lo conforman 15 estudiantes de 5 años de Educación Inicial de la I.E. N° 226 “Rosa Virginia Pelletier”</p> <p>Muestreo: No probabilístico, por conveniencia.</p> <p>Técnica e instrumentos de recolección de datos Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Rubrica de evaluación</p> <p>Técnica de procesamiento y análisis de la información: Procesamiento: Hoja de cálculo Excel y SPSS v. 24</p> <p>Análisis: Estadística descriptiva e inferencial. T de student.</p>
¿Cuál es el nivel de logro de la competencia “Construye su Identidad”, antes de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024?	Identificar el nivel de logro de la competencia “Construye su Identidad”, antes de la aplicación del modelo didáctico “Me conozco jugando” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024?	El nivel de la competencia “Construye su Identidad” se encuentra en el nivel de inicio, antes de la aplicación del modelo didáctico “Me Conozco Jugando” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024		
¿Cuál es el nivel de logro de la competencia “Construye su Identidad”, después de la aplicación del modelo didáctico “Me Conozco Jugando” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024?	Establecer el nivel de logro de la competencia “Construye su Identidad”, después de la aplicación del modelo didáctico “Me Conozco Jugando” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024?	El nivel de la competencia “Construye su Identidad” se encuentra en el nivel de logro destacado, después de la aplicación del modelo didáctico “Me Conozco Jugando” en el área de Personal Social, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna, 2024.		



Anexo 2



Matriz de
operacionalización
de la variable
dependiente



OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

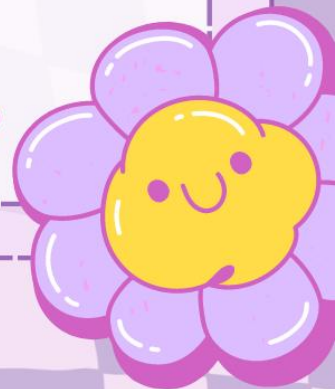
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	VALORACIÓN	ESCALA	INSTRUMENTO
Competencia: Construye su Identidad	Se valora así mismo.	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.	1. Reconoce y pinta las acciones que te gustan realizar 2. Elige la silueta con la que te identificas y dibuja tus características.	Bueno = 3 puntos Regular = 2 punto Deficiente = 1 punto	EN INICIO (c) (0-10)	RÚBRICA DE EVALUACION
		Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula	3. Dibuja y pinta a los miembros de tu familia.			
		Realiza acciones de cuidado personal, alimentación e higiene.	4. Une los útiles de aseo que utilizas al momento de asearte. 5. Recorta y pega los alimentos que creas que son saludables y pon los en tu lonchera.			
	Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos o movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	6. Dibuja la cara del monstruo según como te sientas y pinta de acuerdo a la emoción. 7. Une a cada niño con la emoción que está sintiendo.	Bueno = 3 puntos Regular = 2 punto Deficiente = 1 punto	EN LOGRO (A) (15-17)	
		Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere.	8. Reconoce y dibuja a las personas que te brindan confianza en el Jardín o en tu casa.		EN LOGRO DESTACADO (A+) (18-20)	



Anexo 3



Instrumento de recolección



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Esta rúbrica de evaluación sirve para la recolección de los datos con respecto a la competencia: “Construye su identidad” y será aplicada a los niños de 5 años sección “Estrellitas” de la Institución Educativa Inicial N°226 “Rosa Virginia Pelletier” de Tacna

DIMENSIÓN	ITEM	ESCALA DE VALORACIÓN		
		BUENO (3 puntos)	REGULAR (2 puntos)	DEFICIENTE (1 punto)
SE VALORA A SÍ MISMO	Reconoce y pinta las acciones que más te gustan realizar	Reconoce 3 o más acciones de las imágenes observadas, que son de su interés.	Reconoce al menos 2 acciones de las imágenes observadas, que son de su interés.	Reconoce solo 1 acción de las imágenes observadas, que son de su interés.
	Elige la silueta con la que te identificas y dibuja tus características.	Identifica su silueta y dibuja correctamente sus características.	Identifica con dificultad su silueta y dibuja sus características.	No identifica su silueta, ni dibuja correctamente sus características.
	Dibuja y pinta a los miembros de tu familia.	Reconoce y dibuja a todos los miembros de su familia, se incluye en el dibujo.	Reconoce y dibuja a algunos miembros de su familia, se incluye en dicho dibujo.	Reconoce y dibuja a 1 miembro de su familia, no se incluye en el dibujo.
	Une los útiles de aseo que utilizas al momento de asearte.	Une de manera correcta los 5 útiles de aseo personal.	Une al menos 3 o 4 útiles de aseo.	Une solo 1 o 2 útiles de aseo.
	Recorta y pega los alimentos que creas que son saludables y pon los en tu lonchera.	Identifica los 6 alimentos saludables y pega dentro de la lonchera.	Identifica de 3 a 5 alimentos saludables y pega dentro de la lonchera.	Identifica 1 o 2 alimentos saludables y pega dentro de la lonchera.
AUTORREGULA SUS EMOCIONES	Dibuja la cara del monstruo según como te sientas y pinta de acuerdo a la emoción.	Dibuja un rostro con expresión al monstruo según la emoción que siente y pinta de un color acorde a la emoción que dibujo.	Dibuja un rostro con expresión al monstruo según la emoción que siente y pinta con un color que no pertenece a la emoción que dibujo.	Dibuja un rostro al monstruo diferente a la emoción que siente y pinta con un color al azar.
	Une a cada niño con la emoción que está sintiendo	Relaciona correctamente las 7 imágenes con la emoción que corresponde.	Relaciona al menos de 4 a 6 imágenes con la emoción que corresponde.	Relaciona de 1 a 3 imágenes con la emoción que corresponde.
	Reconoce y dibuja a las personas que te brindan confianza en el Jardín o en tu casa.	Reconoce y dibuja a las personas que le brindan confianza en el Jardín o en su casa.	Reconoce con dificultad y dibuja las personas que le brindan confianza en el jardín o en su casa.	Reconoce y dibuja solo a 1 persona que le brinda confianza en el Jardín o en su casa.



Anexo 4

Cuadernillo
de
aplicación

FICHA DE APLICACIÓN

La presente ficha de aplicación es para medir el nivel de la competencia “Construye su identidad” en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 200 “Nelly Rojas de Arenas”

NOMBRE Y APELLIDO:

Desarrolla la presente ficha de aplicación con apoyo de tu docente.

A. Capacidad: Se valora así mismo.

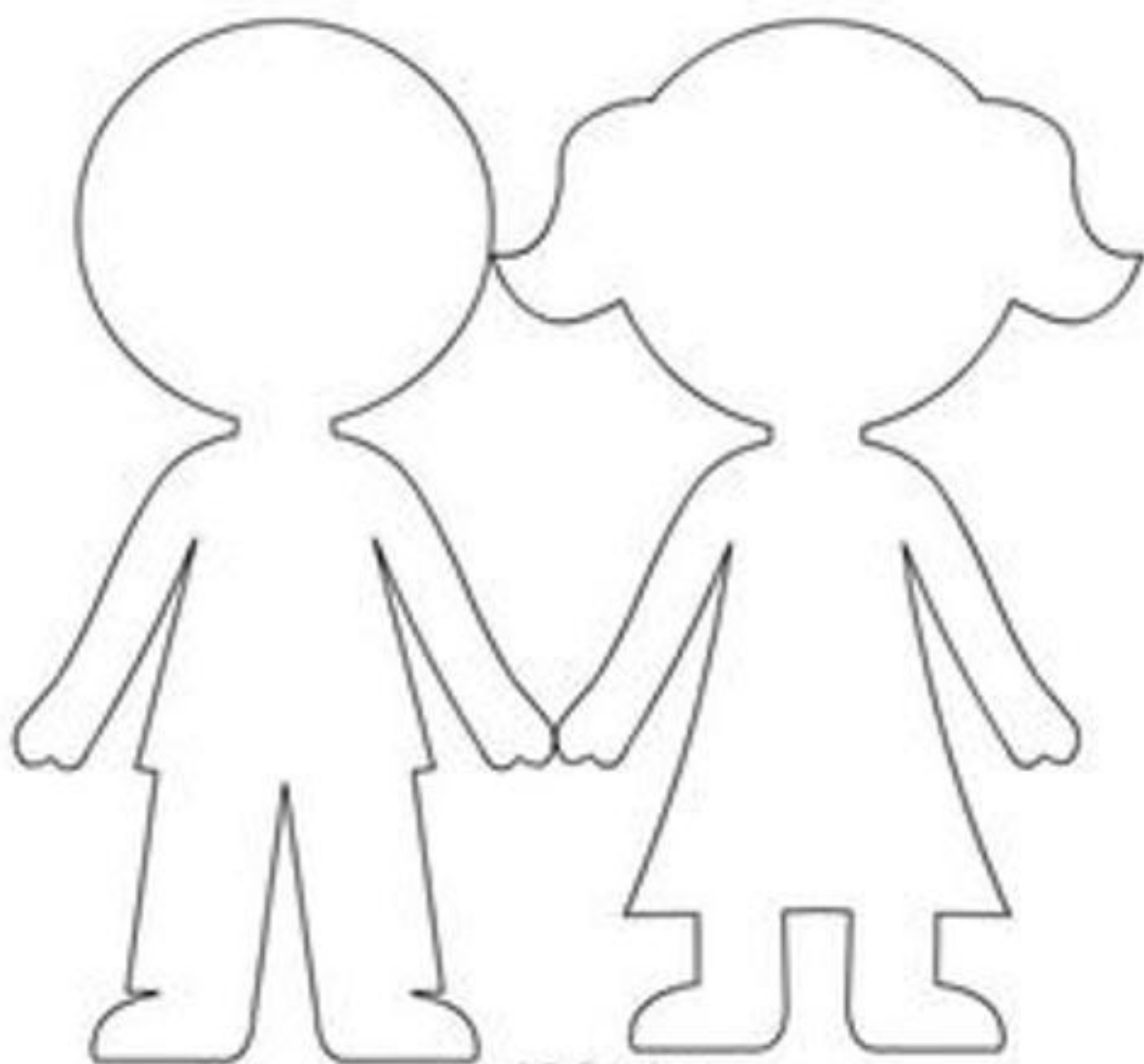
Indicador 1. Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.

1. Reconoce y pinta las acciones que te gustan realizar



Bueno 3	Regular 2	Malo 1
Reconoce 3 o más acciones de las imágenes observadas, que son de su interés.	Reconoce al menos 2 acciones de las imágenes observadas, que son de su interés.	Reconoce solo 1 acción de las imágenes observadas, que son de su interés.

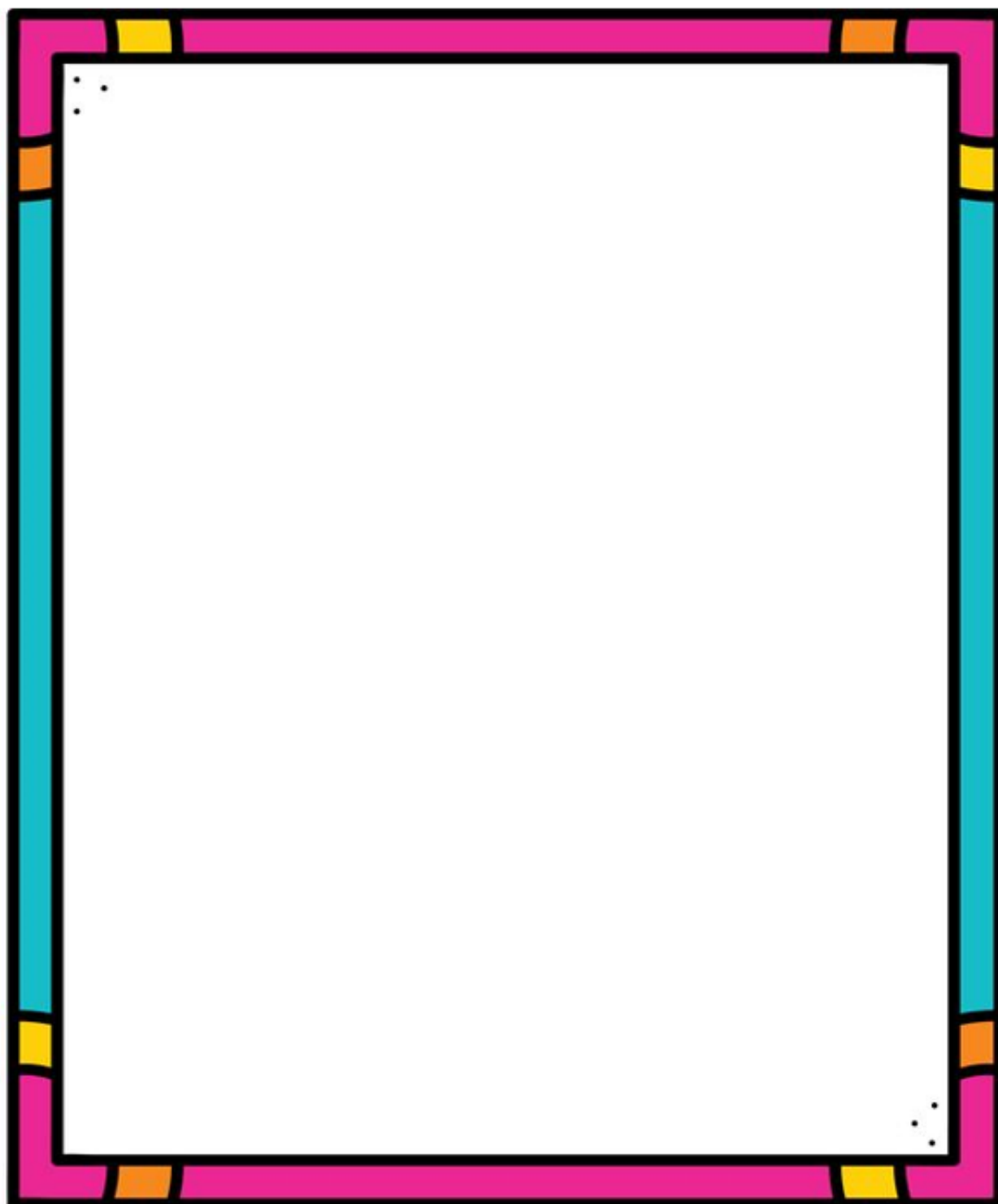
2. Elige la silueta con la que te identificas y dibuja tus características.



Bueno	Regular	Malo
Identifica su silueta y dibuja correctamente sus características.	Identifica con dificultad su silueta y dibuja sus características.	No identifica su silueta, ni dibuja correctamente sus características.

Indicador 2. Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula.

3. Dibuja y pinta a los miembros de tu familia.



Bueno	Regular	Malo
Reconoce y dibuja a todos los miembros de su familia, se incluye en el dibujo.	Reconoce y dibuja a algunos miembros de su familia, se incluye en dicho dibujo.	Reconoce y dibuja a 1 miembro de su familia, no se incluye en el dibujo.

Indicador 3. Realiza acciones de cuidado personal, alimentación e higiene.

4. Une los útiles de aseo que utilizas al momento de asearte.



Bueno	Regular	Malo
Une de manera correcta los 5 útiles de aseo personal.	Une al menos 3 o 4 útiles de aseo.	Une solo 1 o 2 útiles de aseo.

5. Recorta y pega los alimentos que creas que son saludables y pon los en tu lonchera.



Bueno	Regular	Malo
Identifica los 6 alimentos saludables y pega dentro de la lonchera.	Identifica de 3 a 5 alimentos saludables y pega dentro de la lonchera.	Identifica 1 o 2 alimentos saludables y pega dentro de la lonchera.

B. Capacidad: Auto regula sus emociones.

Indicador 1. Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos o movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.

6. Dibuja la cara del monstruo según como te sientas y colorea de acuerdo a la emoción.



Bueno	Regular	Malo
Dibuja un rostro con expresión al monstruo según la emoción que siente y pinta de un color acorde a la emoción que dibujo.	Dibuja un rostro con expresión al monstruo según la emoción que siente y pinta con un color que no pertenece a la emoción que dibujo.	Dibuja un rostro al monstruo diferente a la emoción que siente y pinta con un color al azar.

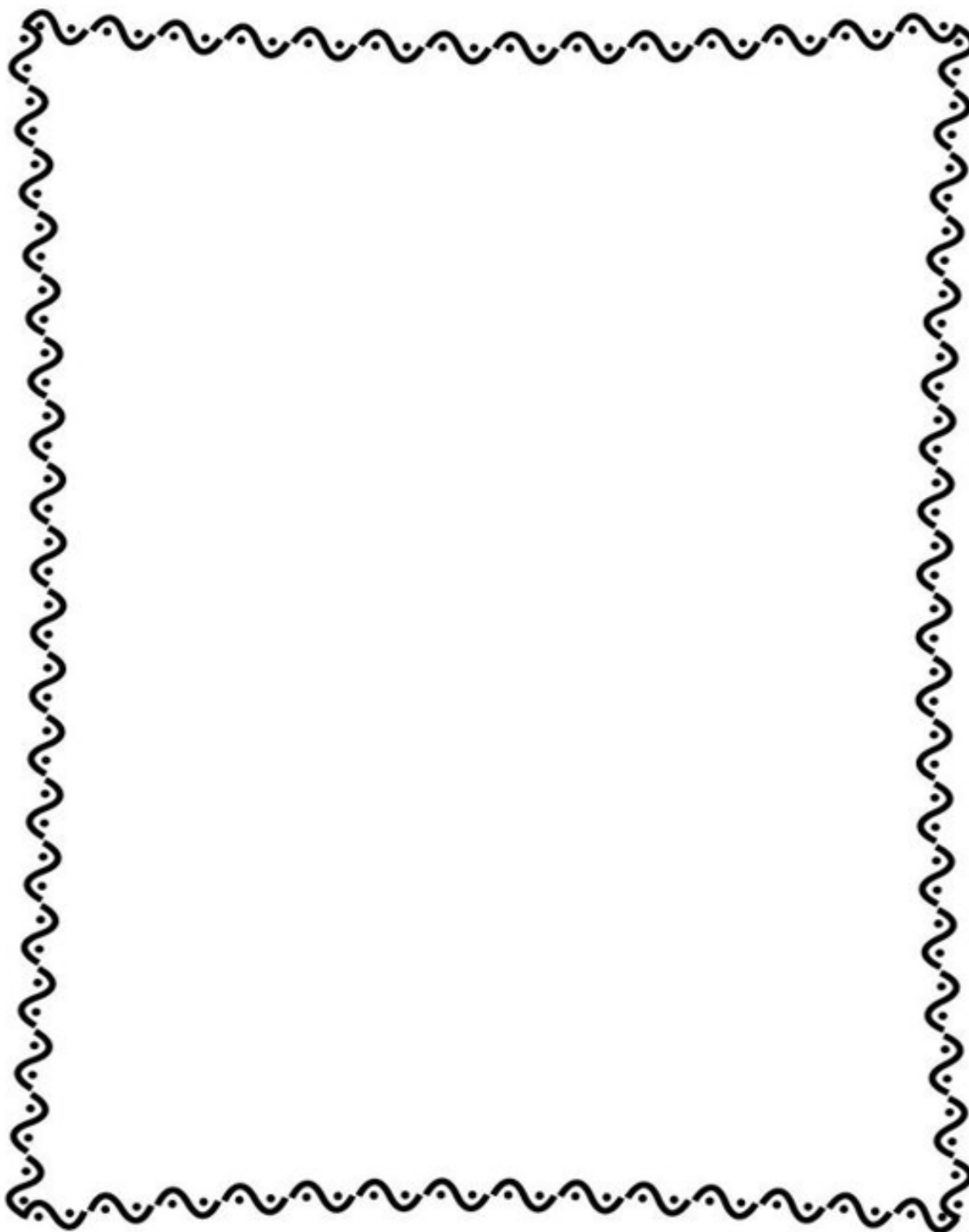
7. Relaciona cada niño con la emoción que está sintiendo.



Bueno	Regular	Malo
Relaciona correctamente las 7 imágenes con la emoción que corresponde.	Relaciona al menos de 4 a 6 imágenes con la emoción que corresponde.	Relaciona de 1 a 3 imágenes con la emoción que corresponde.

Indicador 2: Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere.

8. Reconoce y dibuja a las personas que te brindan confianza en el Jardín o en tu casa.



Bueno	Regular	Malo
Reconoce y dibuja a las personas que le brindan confianza en el Jardín o en su casa.	Reconoce con dificultad y dibuja las personas que le brindan confianza en el jardín o en su casa.	Reconoce y dibuja solo a 1 persona que le brinda confianza en el Jardín o en su casa.



Anexo 5

Validación
del
instrumento



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Ana Pino Davila
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Directora - profesora
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Rúbrica de evaluación
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Sihara Condori Chura y Elizabeth Herrera Garcia
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Sihara Condori Chura Elizabeth Herrera Garcia

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.				✓	
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				✓	
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.				✓	
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				✓	
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.				✓	
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.				✓	
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.				✓	
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración				✓	
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación				✓	
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse				✓	
Sub total					40	
TOTAL					40	

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

80

Calificación global:

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

Opinión de aplicabilidad: Si (X) No ()

Fecha: 13/05/24



Ana Pino Davila
Firma del Experto

Centro de Trabajo: IE los Angelitos
Celular: 995956333
Correo electrónico: los.angelitos - ana@hotmail.com



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: MANCILLA CALIZAYA EVA
- 1.2. Cargo e institución donde labora: DIRECTORA DESIGNADA - I.E.I. N° 2997 -
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Rúbrica de evaluación
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Sihara Condori Chura y Elizabeth Herrera García
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Sihara Condori Chura Elizabeth Herrera García

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					24	20
TOTAL					44	

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

88

Calificación global:

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

Opinión de aplicabilidad: Si (X) No ()
Fecha: 13/05/24



[Handwritten signature]

Firma del Experto
Centro de Trabajo: I.E.I. N° 2997 - HUANOARA
Celular: 990440034
Correo electrónico: eva.mancilla19@gmail.com



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: CONDORI CHURA, JASHINE MILAGROS
- 1.2. Cargo e institución donde labora: DOCENTE DE KA I.E.I. 297 - HUANUARA
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Rubrica de evaluación
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Sihara Condori Chura y Elizabeth Herrera García
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Sihara Condori Chura Elizabeth Herrera García

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					8	40
TOTAL					48	

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

96

Calificación global:

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

Opinión de aplicabilidad: Si (X) No ()

Fecha: 13/09/24

Firma del Experto

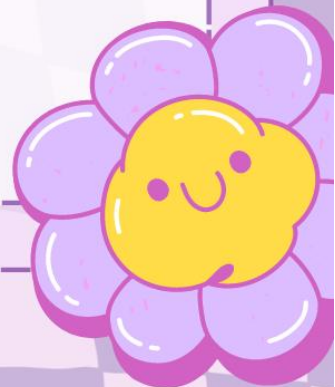
Centro de Trabajo: J.E.I. N° 297 - HUANUARA
 Celular: 981 30 7442
 Correo electrónico: my.kau26@gmail.com



Anexo 6



Confiabilidad del instrumento



Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	13	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	13	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,707	8

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
ITEM1	10,92	8,077	,114	,719
ITEM2	10,15	7,308	,089	,761
ITEM3	10,54	6,436	,436	,669
ITEM4	10,38	4,923	,828	,553
ITEM5	10,23	7,026	,299	,698
ITEM6	10,54	5,936	,610	,627
ITEM7	10,31	5,231	,739	,583
ITEM8	10,92	8,244	,008	,728



Anexo 7



Datos de
entrada de los
estudiantes



Estudiantes	Dimensiones			DIMENSIÓN 1. Autorregula sus emociones												DIMENSIÓN 2. Autorregula sus emociones									PUNTOS	NOTA			
	Ítems			Reconoce y pinta las acciones que te gustan realizar			Elige la silueta con la que se identificas y dibuja sus características.			Dibuja y pinta a los miembros de tu familia.			Une los útiles de aseo que utiliza al momento de asearte.			Recorta y pega los alimentos que creas que son saludables y pon los en tu lonchera.			Dibuja la cara del monstruo según como se siente y pinta de acuerdo a la emoción.			Une a cada niño con la emoción que está sintiendo.					Reconoce y dibuja a las personas que te brindan confianza en el Jardín o en tu casa.		
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1					
			X		X		X			X				X			X			X				18	15				
		X			X			X			X			X			X			X				13	11				
			X		X			X		X				X		X			X					12	10				
			X		X			X	X				X			X			X			X		13	11				
			X			X		X			X			X			X			X		x		11	9				
			X			X		X			X			X			X			X				10	8				
			X		X			X			X			X			X			X				10	8				
			X			X		X			X			X			X		X					9	8				
			X			X		X			X			X			X		X					8	7				
			X		X			X			X			X			X		X					11	9				
			X		X			X			X		X			X			X					10	8				
			X			X		X			X			X			X		X					8	7				
			X			X		X			X			X			X		X					8	7				
			X			X		X			X			X			X		X					8	7				
			X			X		X			X			X			X		X					8	7				



Anexo 8



Datos de
salida de los
estudiantes



Estudiantes	Dimensiones		DIMENSIÓN 1. Autorregula sus emociones												DIMENSIÓN 2. Autorregula sus emociones						PUNTOS	NOTA						
			Reconoce y pinta las acciones que te gustan realizar			Elige la silueta con la que se identificas y dibuja sus características.			Dibuja y pinta a los miembros de tu familia.			Une los útiles de aseo que utiliza al momento de asearte.			Recorta y pega los alimentos que creas que son saludables y pon los en tu lonchera.			Dibuja la cara del monstruo según como se siente y pinta de acuerdo a la emoción.					Une a cada niño con la emoción que está sintiendo.			Reconoce y dibuja a las personas que te brindan confianza en el Jardín o en tu casa.		
			3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			3	2	1			
	X			X			X				X			X			X			X				21	18			
		X		X				X	X				X			X			X			X			21	18		
	X			X				X	X				X			X			X			X			21	18		
	X			X				X	X				X			X			X			X			23	19		
	X			X			X				X			X			X			X		X			23	19		
	X			X				X			X			X			X	X			X	X			21	18		
	X				X			X	X				X			X	X			X	X				21	18		
	X			X			X				X			X			X			X		X			24	20		
	X			X				X	X				X			X			X	X		X			23	19		
	X				X			X			X				X			X			X		X		21	18		
		X		X				X				X			X			X			X		X		19	16		
		X		X				X	X					X			X			X		X			20	17		
	X			X				X			X				X			X			X		X		22	18		
	X				X			X	X					X			X			X		x			19	16		
		X		X				X	X				X			X			X			X			21	18		



Anexo 9



Matriz de operacionalización de la variable independiente




OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE




VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ACTIVIDADES Y/O RECURSOS
Modelo didáctico: “Me conozco jugando”	Identificación del problema	Se introduce al tema y se familiariza con el problema planteado, identificando sus vivencias para la comprensión del problema.	- Amigo imaginario - Ruleta de emociones - Peluches de las emociones - Cuentos de las emociones - Hora del año - Arbolito familiar
	Comprensión del problema	Capta información e interactúa en base al problema presentado para convertir su aprendizaje en algo significativo.	
	Aplicación de los conocimientos	Aplican el conocimiento adquirido para la resolución del problema planteado.	



Anexo 10



**Matriz del
modelo didáctico
“Me conozco
jugando”**



MATRIZ DE MODELO DIDÁCTICO “ME CONOZCO JUGANDO”




ENFOQUE DEL ÁREA	CAPACIDADES DE LA COMPETENCIA	TEORÍAS		MODELO DIDÁCTICO	RECURSOS
		PEDAGÓGICO	PSICOSOCIAL		
Desarrollo personal	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a si mismo • Autorregula sus emociones 	<p style="text-align: center;">Vigotsky: "Educativo, critico, reflexivo"</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cultura, interacción y aprendizaje social: La asimilación de la experiencia colectiva no consiste en una mera transmisión, sino que implica un verdadero proceso de construcción o reconstrucción de esa experiencia, saberes y modos de actuación colectivos que constituye la cultura. 2. El papel de los diferentes mediadores sociales: Es ayuda para el desarrollo, espacio de interacción para la construcción de realidad y conocimiento significativos. 3. - La zona de desarrollo próximo y las posibilidades de autonomía y aportación de la persona social: Coloca al individuo en el campo directo de la acción social y de construcción de su propio futuro personal. 	<p style="text-align: center;">Eric Erikson “Aprendizaje por descubrimiento”</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación del descubrimiento: Enfrentamiento con problemas observados para entender una situación o conseguir un propósito. 2. Comprobación del descubrimiento: Usan su conocimiento previo y sus observaciones para hacer conjeturas sobre posibles explicaciones. 3. Interpretación del descubrimiento: Observan los resultados y recogen datos para evaluar la validez de sus hipótesis. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación del problema: Se introduce al tema y se familiariza con el problema planteado, hace recuerdos de sus vivencias para la comprensión del problema. 2. Comprensión del problema. Interactúa en base al problema presentado y capta información para convertirlo en algo significativo 3. Aplicación de los conocimientos: Aplican el conocimiento adquirido a nuevas situaciones y problemas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Amigo imaginario - Ruleta de emociones - Peluches de las emociones - Cuentos - Hora del año - Arbolito familiar - Ludo



Anexo 11



Manual del modelo didáctico “Me conozco jugando”



Actividad N°1
NUESTRO AMIGO IMAGINARIO

- 1. OBJETIVO:** Crea a su amigo imaginario con características únicas.
- 2. APRENDIZAJE ESPERADO:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Personal social	Se valora a sí mismo	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.

3. PROCEDIMIENTO:

A. Identificación del problema

Reunidos en asamblea se presentará a los estudiantes una bolsa mágica, se les pregunta ¿Qué creen que hay dentro? Y con ayuda de una varita mágica descubrirán lo que hay dentro (Un amigo imaginario y objetos para realizar distintas acciones). Los estudiantes escuchan atentamente e identifican el problema planteado.



Niños, les presento a Bing bong mi amiguito imaginario que cree cuando era niña, este amigo nos trajo varios objetos con los que nosotros nos divertimos en nuestro tiempo libre, a nosotros nos gusta pintar y jugar vóley, pero... a veces es un poco difícil jugar vóley, porque Bing bong tiene una nariz muy larga y sus piernas cortas, tiene muchas características físicas diferentes a las mías.

Reconocen el problema planteado a través de las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Cómo podría ser tu amigo imaginario?
- ✓ ¿Nuestros amigos imaginarios podrían tener características físicas diferentes a nosotros?
- ✓ ¿Qué actividades podrías realizar con tu amigo imaginario?
- ✓ ¿Te podrías divertir junto a tu amigo imaginario?
- ✓ ¿Qué partes de su cuerpo usan para realizar esas actividades?

B. Comprensión del problema

Para que comprendan el problema se menciona a los estudiantes lo siguiente:

Terminando de crear a sus amigos pasan ordenadamente a sus asientos para plasmar sus ideas. Se les indica que:

Cierren sus ojitos y comiencen a usar toda su creatividad para imaginar a sus amigos imaginarios...¿Tendrá brazos largos o cortos?¿Sera alto o bajito?¿Robusto o delgado?¿Ojos gigantes o pequeños?¿Como podría ser?

Sus amigos imaginarios serán quienes los acompañen en diferentes aventuras y es por ello que deben tener un nombre al igual que ustedes.

Los niños recibirán una cartulina A-4 y sus propias cartucheras para que puedan dibujar y pintar a su amigo imaginario.

C. Aplicación de los conocimientos

Una vez terminen sus dibujos cada niño pasara a la pizarra para que puedan presentar a su amigo imaginario y responden a las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué características físicas tienen tu amigo...?
- ✓ ¿Qué características físicas no compartes con tu amigo imaginario?
- ✓ ¿Qué acciones de tu agrado vas a realizar con tu amigo imaginario?

Se les recuerda la importancia de escuchar a sus compañeros y conocer qué otros amigos imaginarios se han creado.

4. TIEMPO: 40 minutos

5. MATERIALES:

- ✓ Cartulina A-4
- ✓ Colores

6. INSTRUMENTO DE EVALUACION: Lista de cotejo

Actividad N°2

LOS MIEMBROS DE MI FAMILIA

1. **OBJETIVO:** Identificamos a los miembros que conforman nuestras familias.

2. **APRENDIZAJE ESPERADO:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Personal social	Se valora a sí mismo	<ul style="list-style-type: none"> Se reconoce como parte de su familia, comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.

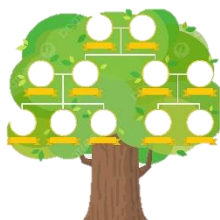
3. **PROCEDIMIENTO:**

A. Identificación del problema

Reunidos en asamblea comento a los estudiantes que:

Yo tengo una familia muy muy grande, en mi familia hay miembros de todas las edades, pero eso no impide que nos llevemos bien ya que nos amamos mucho por ser familia.

Los estudiantes observan con atención una lámina grande de un arbolito



Este es un arbolito genealógico, el cual me ayuda a saber quiénes conforman mi familia.

Voy presentando uno a uno a los miembros de mi familia mientras lo ubico en el arbolito.

Se mencionan algunas características de los miembros de mi familia y al final les comento que:

Cada familia es distinta, porque cada familia tiene distintos miembros.
¿Ustedes saben quiénes conforman su familia?

B. Comprensión del problema

Se invita a los estudiantes a recordar:

- ✓ ¿Quiénes conforman tu familia?
- ✓ ¿Cuántos miembros en total hay en tu familia?
- ✓ ¿Tolos miembros de tu familia serán iguales?

Responden y son escuchados con atención.

Los estudiantes pasan a sus asientos y reciben un arbolito genealógico para dibujar a los miembros de sus familias.

Finalizando los dibujos cada estudiante decora su arbolito a su gusto para presentarlo a sus amiguitos.

C. Aplicación de los conocimientos

Terminando sus dibujos cada niño pasara a la pizarra para presentar a cada integrante de su familia y responden a la siguiente pregunta:

- ✓ ¿Quiénes integran tu familia?
- ✓ ¿Qué integrante de tu familia te causa confianza?

Se les recuerda la importancia de escuchar a sus compañeros.

Se conversa con los niños que:

Cada familia es única y especial, ya que contamos con diferentes miembros en nuestros hogares...
Así como también hay miembros que nos causan más o menos confianza.

4. TIEMPO: 40 minutos

5. MATERIALES:

- ✓ Cartulina A-4
- ✓ Colores

6. INSTRUMENTO DE EVALUACION: Lista de cotejo

Actividad N°3

CUIDAMOS NUESTRO CUERPO

1. **OBJETIVO:** Conoce las acciones de cuidado Personal

2. **APRENDIZAJE ESPERADO:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Personal social	Se valora a sí mismo	<ul style="list-style-type: none"> Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma.

3. **PROCEDIMIENTO:**

A. Identificación del problema

Se pregunta a los estudiantes:

- ✓ ¿Ustedes conocen de qué manera podemos cuidar nuestro cuerpo?

Se escucha atentamente la respuesta de cada estudiante.

Los estudiantes observan una bolsa mágica, la cual contiene diversos productos para el aseo personal.

Observan e identifican para que sirve cada producto, responden las siguientes preguntas:

- ✓ ¿En dónde ven estos productos de aseo?
- ✓ ¿Saben para que sirve cada producto?
- ✓ ¿Cuáles usan al momento de bañarse?
- ✓ Se felicita a los estudiantes por sus respuestas

B. Comprensión del problema

Se les hace recuerdo que:

Es muy importante cuidar de nuestro cuerpo tanto fuera como por dentro para estar sanos y prevenir distintas enfermedades.

Se realiza la siguiente pregunta:

- ✓ Ahora que sabemos la importancia de estar limpios para cuidar de nuestro cuerpo, ¿Quisieran demostrar a sus amiguitos como se mantienen limpios en sus casitas?

C. Aplicación de los conocimientos

Les presento a la “Ducha viajera” que en esta oportunidad quiso visitar a los niños del salón “Estrellitas” para que demuestren a sus compañeros como es que se bañan. Cada niño pasa por la ducha y demuestra a sus compañeros que útiles de aseo usa al momento de bañarse.

Ahora que ya están limpios:

- ✓ ¿Están listos para comer su lonchera?
- ✓ ¿Qué pasaría si comen sus alimentos con las manos sucias?

4. TIEMPO: 40 minutos

5. MATERIALES:

- ✓ Cartulina A-4
- ✓ Colores

6. INSTRUMENTO DE EVALUACION: Lista de cotejo

Actividad N°4

CUIDAMOS NUESTRO CUERPO

- 1. OBJETIVO:** Conoce las acciones de cuidado Personal
- 2. APRENDIZAJE ESPERADO:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Personal social	Autorregula sus emociones	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.

3. PROCEDIMIENTO:

A. Identificación del problema

Los estudiantes escuchan la siguiente situación para identificar el problema

Mis niños, en esta oportunidad un amiguito vino conmigo porque quiere que le ayudemos a solucionar un gran problema. Se metió en un lio tremendo porque todavía no sabe identificar las emociones que siente.

Se les plantea la siguiente pregunta:

- ✓ ¿Ustedes si saben identificar las emociones que sienten?

Les presento a mi amigo el monstruo de las emociones revueltas.



B. Comprensión del problema

Los estudiantes escuchan el cuento “El monstruo de las emociones”



Se le plantea las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué emociones vimos en el cuento?
- ✓ ¿Qué hacemos cuando estamos felices?
- ✓ ¿Qué hacemos cuando estamos tristes?
- ✓ ¿Qué hacemos cuando estamos enojados?
- ✓ ¿Qué hacemos cuando sentimos miedo?
- ✓ ¿Qué hacemos cuando estamos en calma?

Nuestro amigo el monstruo de las emociones revueltas invita a sus demás amigos los monstruos de las emociones



Estos amiguitos duermen dentro de nosotros, pero algunos despiertan cuando nos sucede una situación. Debemos aprender a identificar cada emoción que sentimos para no encontrarnos en el mismo lío que nuestro amigo el monstruo de las emociones revueltas. Para poder ayudarlo debemos reconocer que emociones sentimos.

C. Aplicación de los conocimientos

Los monstruos de las emociones están aquí para ayudarnos a identificar como nos sentimos.

Se invita a que los niños pasen ordenadamente adelante para abrazar al monstruo de la emoción que sienten, se realiza la siguiente pregunta:

- ✓ ¿Qué emoción estas abrazando?
- ✓ ¿Por qué te sientes así?
- ✓ ¿Cómo es tu rostro cuando sientes esa emoción?
- ✓ ¿En qué situaciones sientes esa emoción?

Nos despedimos de nuestros amigos los monstruos de las emociones para verlos en otra oportunidad.

4. TIEMPO: 40 minutos

5. MATERIALES:

- ✓ Cartulina A-4
- ✓ Colores

6. INSTRUMENTO DE EVALUACION: Lista de cotejo

Actividad N°5

¡LUDO DE EMOCIONES!

- 1. OBJETIVO:** Crea las reglas del juego para ayudar a los monstruos de las emociones
- 2. APRENDIZAJE ESPERADO:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Construye su identidad	Autorregula sus emociones	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.

3. PROCEDIMIENTO:

A. Identificación del problema

Los niños y niñas pasan a sus respectivos sitios de trabajo y se les comenta que este no es un juego cualquiera, nuestro juego tiene por nombre LUDO DE LAS EMOCIONES

¡Niños!...¿Ustedes recuerdan a nuestros amigos los monstruos de las emociones?

Nuestros amiguitos me pidieron ayuda, se encuentran perdidos y necesitan llegar a sus casitas para descansar después de haber ayudado a todas las personas a reconocer sus emociones.

Se presenta las partes del tablero y se indica que cada color del tablero representa una emoción.

Ahora que ya sabemos con qué materiales vamos a trabajar: ¿Cómo comenzara nuestro juego? ¿Podemos crear reglas para comenzar a jugar?

Los niños proponen las reglas del juego

LUDO DE EMOCIONES

REGLA 1:

REGLA 2:

REGLA 3:

Después de crear nuestras reglas, en cada mesa se ubicarán 4 niños para repartir los tableros y fichas.

B. Comprensión del problema

Cuando los equipos estén formados, con ayuda de la RULETA DE LAS EMOCIONES, se designará un color a cada jugador por equipo.

Ejemplo: Matthias llega tu turno, gira la ruleta de las emociones y saber a qué monstruo ayudarás para que llegue a su casita. Te toco el color amarillo ¿qué monstruo es? Demuéstranos ¿cómo es esa emoción en tu rostro?

Recordamos una vez más nuestras reglas del juego y ¡Comenzamos!

Mientras realizan el juego comprobaremos que tan efectivas son nuestras reglas.

Terminado el juego recogen los materiales y lo guardan en la caja mágica.

C. Aplicación de los conocimientos

Los niños se reúnen en asamblea felicitar a los ganadores de cada equipo. Seguidamente se les realiza las siguientes preguntas:

- ¿Creen que nuestras reglas fueron efectivas?
- ¿Las reglas que hemos creado servirán para todos los juegos?
- ¿Para qué otras cosas podemos crear reglas?

4. TIEMPO: 40 minutos

5. MATERIALES:

- ✓ Cartulina A-4
- ✓ Colores

6. INSTRUMENTO DE EVALUACION: Lista de cotejo




Anexo 12



Sesiones de aprendizaje



	<p>Problemática: ¿Alguna vez crearon a un amigo imaginario? ¿Ustedes creen que sea posible?</p> <p>Propósito: Les comunico que hoy vamos a crear a nuestros amigos imaginarios con características únicas.</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<div data-bbox="459 331 879 398" style="border: 1px solid #f8d7da; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Identificación del problema</p> </div> <p>Reunidos en asamblea se presentará a los estudiantes una bolsa mágica, se les pregunta ¿Qué creen que hay dentro? Y con ayuda de una varita mágica descubrirán lo que hay dentro (Un amigo imaginario y objetos para realizar distintas acciones). Los estudiantes escuchan atentamente e identifican el problema planteado.</p> <div data-bbox="459 600 1141 824" style="display: flex; align-items: center;">  <div data-bbox="646 600 1141 824" style="border: 1px dashed #f8d7da; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-left: 10px;"> <p>Niños, les presento a Bing bong mi amiguito imaginario que cree cuando era niña, este amigo nos trajo varios objetos con los que nosotros nos divertimos en nuestro tiempo libre, a nosotros nos gusta pintar y jugar vóley, pero... a veces es un poco difícil jugar vóley, porque Bing bong tiene una nariz muy larga y sus piernas cortas, tiene muchas características físicas diferentes a las mías.</p> </div> </div> <p>Reconocen el problema planteado a través de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo podría ser tu amigo imaginario? ✓ ¿Nuestros amigos imaginarios podrían tener características físicas diferentes a nosotros? ✓ ¿Qué actividades podrías realizar con tu amigo imaginario? ✓ ¿Te podrías divertir junto a tu amigo imaginario? ✓ ¿Qué partes de su cuerpo usan para realizar esas actividades? <div data-bbox="459 1189 879 1256" style="border: 1px solid #f8d7da; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Comprensión del problema</p> </div> <p>Para que comprendan el problema se menciona a los estudiantes lo siguiente:</p> <div data-bbox="496 1346 1129 1480" style="border: 1px dashed #f8d7da; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Cierren sus ojitos y comiencen a usar toda su creatividad para imaginar a sus amigos imaginarios...¿Tendrá brazos largos o cortos?¿Sera alto o bajito?¿Robusto o delgado?¿Ojos gigantes o pequeños?¿Como podría ser?</p> </div> <p>Terminando de crear a sus amigos pasan ordenadamente a sus asientos para plasmar sus ideas. Se les indica que:</p> <div data-bbox="491 1570 1134 1682" style="border: 1px dashed #f8d7da; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Sus amigos imaginarios serán quienes los acompañen en diferentes aventuras y es por ello que deben tener un nombre al igual que ustedes.</p> </div> <p>Los niños recibirán una cartulina A-4 y sus propias cartucheras para que puedan dibujar y pintar a su amigo imaginario.</p> <div data-bbox="459 1765 890 1832" style="border: 1px solid #f8d7da; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Aplicación de los conocimientos</p> </div> <p>Una vez terminen sus dibujos cada niño pasara a la pizarra para que puedan presentar a su amigo imaginario y responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué características físicas tienen tu amigo...? • ¿Qué características físicas no compartes con tu amigo imaginario? 	<p>Cartulinas A-4</p> <p>Colores</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué acciones de tu agrado vas a realizar con tu amigo imaginario? <p>Se les recuerda la importancia de escuchar a sus compañeros y conocer qué otros amigos imaginarios se han creado.</p>	
CIERRE	<p>Se pide a los niños que se reúnan en asamblea y se les presenta al sombrero mágico, quien se posara en cualquier niño para realizarle una de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué fue lo que más te gustó de la actividad de hoy? ¿Fue fácil o difícil crear a tu amigo imaginario?, ¿Por qué? De las creaciones de tus compañeros, ¿Qué amigo imaginario te llamó la atención? 	Sombrero mágico

V. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
<p>Se expresa de manera oral gestual para contar sobre su amigo imaginario</p> <p>Dialoga manteniendo el hilo de la conversación y espera su turno para participar.</p>	Registro de observación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	N°226 “Rosa Virginia Pelletier”
1.2. Nombre de la Docente de Aula:	Celia Quispe Cruz
1.3. Estudiante Practicante	Sihara Condori Chura
1.4. Sección – Edad	“Estrellitas 5 años”
1.5. Fecha:	17/06/24
1.6. Programa de Estudios	Educación inicial
1.7. Ciclo	VII-A

II. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

DENOMINACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	Mi familia es única
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Los miembros de mi familia
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Identificamos a los miembros que conforman nuestras familias.

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	ENFOQUE TRANSVERSAL (considerar el valor)	PRODUCTO O EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Personal social	Construye su identidad	Se reconoce como parte de su familia, comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.	Enfoque de derechos Valor: Diálogo y concertación	Identifica y dibuja a los miembros de su familia.

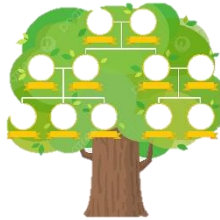
IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p>Motivación: Reunidos en asamblea, los niños observan con atención el sobre mágico que se les presenta, se realiza la siguiente pregunta: ¿Quieren descubrir lo hay dentro? Responden los niños. Al abrir el sobre los niños descubren una imagen grande de una familia, la cual se procede a pegar en la pizarra.</p> <p>Saberes Previos: ¿Qué observamos en la imagen? ¿Quiénes conforman esa familia? ¿</p> <p>Problematización: ¿Quiénes integran tu familia? ¿Cómo se divierten en familia? ¿Todas las familias serán iguales?</p> <p>Propósito: Les comento que el propósito de hoy es identificar a los miembros que conforman nuestras familias.</p>	<p>Sobre mágico</p> <p>Imagen de familia</p>
DESARROLLO	<p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">Identificación del problema</p> <p>Reunidos en asamblea comento a los estudiantes que:</p>	Lamina de familia

Yo tengo una familia muy muy grande, en mi familia hay miembros de todas las edades, pero eso no impide que nos llevemos bien ya que nos amamos mucho por ser familia.

Miembros de una familia

Los estudiantes observan con atención una lámina grande de un arbolito



Este es un arbolito genealógico, el cual me ayuda a saber quiénes conforman mi familia.

Hojas A4

Voy presentando uno a uno a los miembros de mi familia mientras lo ubico en el arbolito.

Se mencionan algunas características de los miembros de mi familia y al final les comento que:

Cada familia es distinta, porque cada familia tiene distintos miembros.
¿Ustedes saben quiénes conforman su familia?

Comprensión del problema

Se invita a los estudiantes a recordar:

- ✓ ¿Quiénes conforman tu familia?
- ✓ ¿Cuántos miembros en total hay en tu familia?
- ✓ ¿Tolos miembros de tu familia serán iguales?

Responden y son escuchados con atención.

Los estudiantes pasan a sus asientos y reciben un arbolito genealógico para dibujar a los miembros de sus familias.

Finalizando los dibujos cada estudiante decora su arbolito a su gusto para presentarlo a sus amiguitos.

Aplicación de los conocimientos

Terminando sus dibujos cada niño pasara a la pizarra para presentar a cada integrante de su familia y responden a la siguiente pregunta:

- ✓ ¿Quiénes integran tu familia?
- ✓ ¿Qué integrante de tu familia te causa confianza?

Se les recuerda la importancia de escuchar a sus compañeros.

Se conversa con los niños que:

Cada familia es única y especial, ya que contamos con diferentes miembros en nuestros hogares...
Así como también hay miembros que nos causan más o menos confianza.

CIERRE	<p>Se pide a los niños que se reúnan en asamblea y se les presenta al sombrero mágico, quien se posara en cualquier niño para realizarle una de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué fue lo que más les gusto de la actividad de hoy? • ¿Les pareció fácil o difícil dibujar a sus familias? ¿Por qué? • ¿Todas las familias serán iguales? 	Sombrero mágico
---------------	---	-----------------

V. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
<p>Identifica a los miembros de su familia, se incluye en el dibujo</p> <p>Identifica a los miembros de su familia, no se incluye en el dibujo</p>	Registro de observación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°3

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	N°226 "Rosa Virginia Pelletier"
1.2. Nombre de la Docente de Aula:	Celia Quispe Cruz
1.3. Estudiante Practicante	Sihara Condori Chura
1.4. Sección – Edad	"Estrellitas 5 años"
1.5. Fecha:	24/06/24
1.6. Programa de Estudios	Educación inicial
1.7. Ciclo	VII-A


II. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

DENOMINACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	Me conozco Jugando
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Cuidamos nuestro cuerpo
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Conoce las acciones de cuidado Personal

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO	PRODUCTO O EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Personal social	Construye su identidad	Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma.	Menciona las acciones de cuidado personal y da razón de sus decisiones.	Identifica las acciones que se realizan para el cuidado personal

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p>Motivación: Los niños y niñas escuchan la canción que introduce a los niños al tema: "No me quiero bañar" https://www.youtube.com/watch?v=oupft13Cms8</p>  <p>Saberes previos: ¿Alguna vez estuvieron sucios y sin bañarte? Problematización: ¿Cómo podemos mantenernos limpios? ¿Cómo podemos mantener nuestro cuerpo sano? para estar felices y con mucha energía.</p>	Parlante

	<p>Propósito: El día de hoy vamos conocer qué acciones de cuidado personal podemos realizar; para cuidar de nuestro preciado cuerpo.</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p style="text-align: center;">Identificación del problema</p> <p>Se pregunta a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Ustedes conocen de qué manera podemos cuidar nuestro cuerpo? <p>Se escucha atentamente la respuesta de cada estudiante.</p> <p>Los estudiantes observan una bolsa mágica, la cual contiene diversos productos para el aseo personal.</p> <p>Observan e identifican para que sirve cada producto, responden las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿En dónde ven estos productos de aseo? ✓ ¿Sabes para que sirve cada producto? ✓ ¿Cuáles usan al momento de bañarse? <p>Se felicita a los estudiantes por sus respuestas.</p> <p style="text-align: center;">Comprensión del problema</p> <p>Se les hace recuerdo que:</p> <div style="border: 1px dashed red; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Es muy importante cuidar de nuestro cuerpo tanto fuera como por dentro para estar sanos y prevenir distintas enfermedades.</p> </div> <p>Se realiza la siguiente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ahora que sabemos la importancia de estar limpios para cuidar de nuestro cuerpo, ¿Quisieran demostrar a sus amiguitos como se mantienen limpios en sus casitas? <p style="text-align: center;">Aplicación de los conocimientos</p> <p>Les presento a la “Ducha viajera” que en esta oportunidad quiso visitar a los niños del salón “Estrellitas” para que demuestren a sus compañeros como es que se bañan. Cada niño pasa por la ducha y demuestra a sus compañeros que útiles de aseo usa al momento de bañarse.</p> <p>Ahora que ya están limpios:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Están listos para comer su lonchera? 	<p>Bolsa mágica</p> <p>Productos para el aseo</p> <p>“Ducha viajera”</p>

	✓ ¿Qué pasaría si comen sus alimentos con las manos sucias?	
CIERRE	<p>Se pide a los niños formar asamblea para realizar el juego “La papa caliente”</p> <p>Se pasa la pelota al niño que este a uno de los extremos para comenzar el juego, cuando la música se apague, el niño que se quedó con la pelota deberá responder una se las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué hábitos son importantes para cuidar nuestro cuerpo? • ¿Por qué es importante cuidar nuestro cuerpo? 	Pelota

V. EVALUACIÓN:

Crterios de Evaluación	Instrumento
Menciona las acciones de cuidado personal y da razón de sus decisiones.	Registro de observación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°4

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	N°226 “Rosa Virginia Pelletier”
1.2. Nombre de la Docente de Aula:	Celia Quispe Cruz
1.3. Estudiante Practicante	Sihara Condori Chura
1.4. Sección – Edad	“Estrellitas 5 años”
1.5. Fecha:	01/07/24
1.6. Programa de Estudios	Educación inicial
1.7. Ciclo	VII-A

II. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

DENOMINACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	Me conozco jugando
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Un viaje por las emociones
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Reconoce sus emociones y aprende a controlarlas

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PRODUCTO O EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Personal social	Construye su identidad	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	Expresa sus emociones Identifica las causas que originan sus emociones	Identifica y expresa la emoción que siente en clases

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p>Motivación: Se invita a los niños y niñas a participar de una asamblea, reunidos todos cantamos juntos “Si te sientes muy feliz” https://www.youtube.com/watch?v=UAwa3v0HfaA</p> <div style="border: 1px dashed red; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Si te sientes muy feliz, aplaude así Si te sientes muy feliz, aplaude así Si te sientes muy feliz y no paras de reír Si te sientes muy feliz, aplaude así Si te sientes muy feliz, da un pisotón Si te sientes muy feliz, da un pisotón Si te sientes muy feliz y no paras de reír Si te sientes muy feliz, da un pisotón Si te sientes muy feliz, toca tu cabeza Si te sientes muy feliz, toca tu cabeza Si te sientes muy feliz y no paras de reír Si te sientes muy feliz, toca tu cabeza</p> </div> <p>Saberes previos: ¿Cómo te sientes hoy? ¿Por qué? ¿Todos sentiremos lo mismo? Problematización: ¿Conocen las emociones que existen? ¿saben en que momentos sienten esas emociones?</p>	Parlante

Propósito: El día de hoy conoceremos cuales son las emociones que nos acompañan en nuestro día a día.

Identificación del problema

Los estudiantes escuchan la siguiente situación para identificar el problema

Mis niños, en esta oportunidad un amiguito vino conmigo porque quiere que le ayudemos a solucionar un gran problema. Se metió en un lío tremendo porque todavía no sabe identificar las emociones que siente.

Se les plantea la siguiente pregunta:

- ✓ ¿Ustedes si saben identificar las emociones que sienten?

Les presento a mi amigo el monstruo de las emociones revueltas.



Comprensión del problema

DESARROLLO

Los estudiantes escuchan el cuento “El monstruo de las emociones”




Se les plantea las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué emociones vimos en el cuento?
- ✓ ¿Qué hacemos cuando estamos felices?
- ✓ ¿Qué hacemos cuando estamos tristes?
- ✓ ¿Qué hacemos cuando estamos enojados?
- ✓ ¿Qué hacemos cuando sentimos miedo?
- ✓ ¿Qué hacemos cuando estamos en calma?

Peluches de las emociones

Cuento de las emociones

	<p>Nuestro amigo el monstruo de las emociones revueltas invita a sus demás amigos los monstruos de las emociones.</p>  <p>Estos amiguitos duermen dentro de nosotros, pero algunos despiertan cuando nos sucede una situación. Debemos aprender a identificar cada emoción que sentimos para no encontrarnos en el mismo lío que nuestro amigo el monstruo de las emociones revueltas. Para poder ayudarlo debemos reconocer que emociones sentimos.</p> <p>Aplicación de los conocimientos</p> <p>Los monstruos de las emociones están aquí para ayudarnos a identificar como nos sentimos.</p> <p>Se invita a que los niños pasen ordenadamente adelante para abrazar al monstruo de la emoción que sienten, se realiza la siguiente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué emoción estas abrazando? ✓ ¿Por qué te sientes así? ✓ ¿Cómo es tu rostro cuando sientes esa emoción? ✓ ¿En qué situaciones sientes esa emoción? <p>Nos despedimos de nuestros amigos los monstruos de las emociones para verlos en otra oportunidad.</p>	Peluches de las emociones
CIERRE	<p>Para finalizar realizamos el juego “La papa caliente”, reunidos en asamblea los niños se pasarán la pelotita hasta que pare la música, quienes se queden con la pelota responderán una de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué emociones conocimos hoy? • ¿será importante conocer a las emociones? • ¿Qué te causa miedo? • ¿Qué te causa alegría? • ¿Qué te causa felicidad? • ¿Qué te causa tristeza? • ¿Qué te transmite tranquilidad? 	Pelota

V. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
Expresa sus emociones Identifica las causas que originan sus emociones	Registro de observación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°5

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	N°226 “Rosa Virginia Pelletier”
1.2. Nombre de la Docente de Aula:	Celia Quispe Cruz
1.3. Estudiante Practicante	Sihara Condori Chura
1.4. Sección – Edad	“Estrellitas 5 años”
1.5. Fecha:	18/07/24
1.6. Programa de Estudios	Educación inicial
1.7. Ciclo	VII-A

II. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

DENOMINACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE	Me conozco jugando
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	¡Ludo de emociones!
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	Crea las reglas del juego para ayudar a los monstruos de las emociones

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	PRODUCTO O EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
Personal social	Construye su identidad	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	Expresa sus emociones y las emociones de los demás durante el juego.	Elabora las reglas del juego “Ludo de las emociones”

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p>Motivación: Se invita a los niños y niñas a participar de una asamblea, reunidos todos prestan atención a la caja mágica, para descubrir lo que hay dentro se pasara la caja por todos los sitios, los niños y niñas irán metiendo sus manos para sentir lo que hay dentro y descubrirlo.</p> <p>✓ ¿Qué creen que hay dentro de nuestra caja mágica? <i>Descubrimos lo que nos esconde la caja mágica (tablero de ludo, fichas y dado).</i></p> <p>Saberes previos: ¿Alguna vez jugaron Ludo? ¿Vieron jugar a algún conocido? ¿Saben cómo se juega?</p> <p>Problematización: ¿Saben cómo se juega Ludo? ¿Tendrá reglas este juego?</p> <p>Propósito: El día de hoy Jugaremos LUDO y crearemos todos juntos nuestras reglas para este juego.</p>	<p>Caja mágica</p> <p>Plumón de pizarra</p>
DESARROLLO	<div style="border: 1px solid black; background-color: #FFDAB9; padding: 5px; display: inline-block;">Identificación del problema</div>	

	<p>Los niños y niñas pasan a sus respectivos sitios de trabajo y se les comenta que este no es un juego cualquiera, nuestro juego tiene por nombre LUDO DE LAS EMOCIONES</p> <div data-bbox="539 302 1177 555" style="border: 1px dashed red; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>¡Niños!...¿Ustedes recuerdan a nuestros amigos los monstruos de las emociones?</p> <p>Nuestros amiguitos me pidieron ayuda, se encuentran perdidos y necesitan llegar a sus casitas para descansar después de haber ayudado a todas las personas a reconocer sus emociones.</p> </div> <p>Se presenta las partes del tablero y se indica que cada color del tablero representa una emoción.</p> <p>Ahora que ya sabemos con qué materiales vamos a trabajar: ¿Cómo comenzara nuestro juego? ¿Podemos crear reglas para comenzar a jugar?</p> <p><i>Los niños proponen las reglas del juego</i></p> <div data-bbox="646 824 1072 1025" style="border: 1px dashed pink; padding: 10px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>LUDO DE EMOCIONES</p> <p>REGLA 1:</p> <p>REGLA 2:</p> <p>REGLA 3:</p> </div> <p>Después de crear nuestras reglas, en cada mesa se ubicarán 4 niños para repartir los tableros y fichas.</p> <div data-bbox="496 1137 916 1200" style="border: 1px solid pink; padding: 5px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>Comprensión del problema</p> </div> <p>Cuando los equipos estén formados, con ayuda de la RULETA DE LAS EMOCIONES, se designará un color a cada jugador por equipo.</p> <div data-bbox="544 1326 1177 1518" style="border: 1px dashed red; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Ejemplo: Matthias llego tu turno, gira la ruleta de las emociones y saber a qué monstruo ayudaras para que llegue a su casita....Te toco el color amarillo ¿qué monstruo es? Demuéstranos ¿cómo es esa emoción en tu rostro?</p> </div> <p>Recordamos una vez más nuestras reglas del juego y ¡Comenzamos!</p> <p>Mientras realizan el juego comprobaremos que tan efectivas son nuestras reglas.</p> <p>Terminado el juego recogen los materiales y lo guardan en la caja mágica.</p> <div data-bbox="501 1774 943 1836" style="border: 1px solid pink; padding: 5px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>Aplicación de los conocimientos</p> </div> <p>Los niños se reúnen en asamblea felicitar a los ganadores de cada equipo. Seguidamente se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Creen que nuestras reglas fueron efectivas? • ¿Las reglas que hemos creado servirán para todos los juegos? 	<p>Ruleta</p> <p>Cartulina</p> <p>Tableros Fichas</p> <p>Caja mágica</p>
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Para qué otras cosas podemos crear reglas? 	
5CIERRE	<p>Para finalizar realizamos el juego “La papa caliente”, reunidos en asamblea los niños se pasarán la pelotita hasta que pare la música, quienes se queden con la pelota responderán una de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué juego realizamos el día hoy? • ¿Qué emociones nos acompañaron en el juego? • ¿Cómo se sintieron durante el juego? • ¿Cuántos jugadores eran por equipo? 	Pelota

V. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
Expresa sus emociones y las emociones de los demás durante el juego.	Registro de observación



Anexo 13



Fotografías



EVIDENCIAS DE LA APLICACIÓN DEL MODELO DIDÁCTICO “ME CONOZCO JUGANDO”



Foto 1: Los estudiantes describen a sus amigos imaginarios



Foto 2: Los estudiantes son participes de la estrategia “Hora del baño”



Foto 3: Los estudiantes conocen a los monstruos de las emociones



Foto 4: Los estudiantes desarrollan la actividad "Ludo de emociones"

Geovanna Vicente Pacco

4. CONDORI SIHARA Y HERRERA ELIZABETH_removed.pdf

- TURNITIN DE TESINAS 2024
- TESIS - 2025
- Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Jiménez Borja

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3442409162

99 páginas

Fecha de entrega

11 dic 2025, 10:29 p.m. GMT-5

18.861 palabras

Fecha de descarga

11 dic 2025, 10:35 p.m. GMT-5

97.760 caracteres

Nombre del archivo

4._CONDORI_SIHARA_Y_HERRERA_ELIZABETH_removed.pdf

Tamaño del archivo

1.4 MB






23% 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

- 13%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 21%  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

- 13%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 21%  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.

 Trabajos del estudiante Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Jimenez Borja	14%
 Internet www.colegiorazuri.edu.pe	<1%
 Internet hdl.handle.net	<1%
 Internet alicia.concytec.gob.pe	<1%
 Internet www.icbf.gov.co	<1%
 Internet repositorio.unu.edu.pe	<1%
 Internet repositorio.eesppjbtacna.edu.pe	<1%
 Internet www.revistaespacios.com	<1%
 Internet repositorio.upt.edu.pe	<1%
 Internet pepsic.bvsalud.org	<1%
 Internet ri.uaemex.mx	<1%

 Trabajos del estudiante CORPORACIÓN UNIVERSTTARIA IBEROAMERICANA	<1%
 Internet laicismo.org	<1%
 Internet iesppmgp.edu.pe	<1%
 Trabajos del estudiante monterrico	<1%
 Trabajos del estudiante Universidad Técnica Nacional de Costa Rica	<1%
 Internet dspace.unitru.edu.pe	<1%
 Trabajos del estudiante unsaac	<1%
 Trabajos del estudiante Infile	<1%
 Internet riujap.ujap.edu.ve	<1%
 Trabajos del estudiante Universidad Cesar Vallejo	<1%
 Internet repository.uniminuto.edu:8080	<1%
 Internet apirepositorio.unu.edu.pe	<1%
 Trabajos del estudiante Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD	<1%
 Internet periodismo.userena.cl	<1%

26	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo	<1%
27	Internet	repositorio.unc.edu.pe	<1%
28	Publicación	Escobedo Perez, Zeida Yris. "El modelo de Klausmeier como estrategia de la form..."	<1%
29	Trabajos del estudiante	Instituto de Educación Superior Pedagógico Público JUAN XXIII de ICA	<1%
30	Publicación	Ramos Rojas, Agueda Adela. "El PNI como estrategia para desarrollar la toma de ..."	<1%
31	Internet	repositorio.umch.edu.pe	<1%