UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

JUEGOS DE ROLES Y SU INFLUENCIA CON LA IDENTIDAD PERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA - JARDÍN N° 346 ROSA MERINO, PUCALLPA – 2023

Tesis para obtener el título profesional de

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

FLOR KAROL AMBROSIO PALMA

ROSARIO THESIBEL CALDERON CASAS

Pucallpa, Perú

2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TITULOS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los 31 días del mes de Julio del 2024 siendo las 10.00 a.m. horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

Presidente: **DR. JHONN ROBERT RUIZ DE LA CRUZ.**

Secretario: **DRA. BETZABETH DIAZ TORRES.**

Miembro: **DRA. JESSENIA CHOY SANCHEZ PANDURO.**

Para proceder a la sustentación publica de la tesis titulada:

"JUEGOS DE ROLES Y SU INFLUENCIA CON LA IDENTIDAD PERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA - JARDÍN N° 346 ROSA MERINO, PUCALLPA - 2023".

Presentado (a) por el (la) bachiller: **FLOR KAROL AMBROSIO PALMA.**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido APROBADO por UNANIMIDAD

Quedando expedito para que se le otorgue el **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** Inicial **Especialidad** ——

Siendo las 11:00 a.m. horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa 31 de Julio del 2024

Presidente	Secretario	Miembro

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI SECRETARIA ACADEMICA PUCALLPA

Secretario académico de la FEyCsSs.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números).

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TITULOS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los 31 días del mes de Julio del 2024 siendo las 10.00 a.m horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

Presidente: **DR. JHONN ROBERT RUIZ DE LA CRUZ.**

Secretario: **DRA. BETZABETH DIAZ TORRES.**

Miembro: **DRA. JESSENIA CHOY SANCHEZ PANDURO.**

- Para proceder a la sustentación publica de la tesis titulada:

"JUEGOS DE ROLES Y SU INFLUENCIA CON LA IDENTIDAD PERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA - JARDÍN N° 346 ROSA MERINO, PUCALLPA - 2023".

Presentado (a) por el (la) bachiller: **ROSARIO THESIBEL CALDERON CASAS.**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido APROBADO por UNANIMIDAD.

Quedando expedito para que se le otorgue el **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** Inicial **Especialidad** ———

Siendo las 11:00 a.m horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa 31 de Julio del 2024

Presidente	Secretario	Miembro

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI SECRETARIA ACADEMICA PUCALLPA

Secretario académico de la FEyCsSs.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números).

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

TESIS

"JUEGOS DE ROLES Y SU INFLUENCIA CON LA IDENTIDAD PERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA – JARDÍN N° 346 ROSA MERINO, PUCALLPA - 2023".

APROBADO POR:

Dr. Jhonn Robert Ruíz de la Cruz
Presidente

Dra. Betzabeth Díaz Torres
Secretario

Dra. Jessenia Choy Sanchez Panduro
Miembro

Dra. Llesica Soria Ramírez
Asesor

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

CONSTANCIA

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

N° **V/0226-2024**.

La Dirección de Producción Intelectual de la Universidad Nacional de Ucayali, hace constar por la presente, que el trabajo académico de investigación, titulado:

"**JUEGOS DE ROLES Y SU INFLUENCIA CON LA IDENTIDAD PERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA - JARDÍN N° 346 ROSA MERINO, PUCALLPA - 2023**"

Autor(es)	:	**AMBROSIO PALMA, FLOR KAROL**
		CALDERÓN CASAS, ROSARIO THESIBEL
Facultad	:	**EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES**
Escuela	:	**EDUCACIÓN INICIAL**
Asesor(a)	:	**Dra. SORIA RAMIREZ, LLESICA**

Presenta un **porcentaje de similitud de 7%,** verificado en el Sistema Antiplagio COMPILATIO,

De acuerdo a los criterios de porcentaje establecidos en el artículo 9 de la DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO, el cual indica que todo trabajo de investigación no debe superar el 10%. **En tal sentido, se declara, que el presente trabajo de investigación: SI Contiene un porcentaje aceptable de similitud,** procediéndose a emitir la presente Constancia de Originalidad de Trabajo de Investigación (COTI) a solicitud del asesor.

En señal de conformidad se firma y sella el presente documento.

Fecha: 20/05/2024

Mg. JOSÉ MANUEL CÁRDENAS BERNAOLA
Director de Producción Intelectual

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Repositorio de la Universidad Nacional de Ucayali

Yo, Flor Karol Ambrosio Palma

Autor de la tesis titulada : "Juegos de roles y su influencia con la identidad personal de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial cuna-jardin N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023".

Sustentada el año 2024.

Asesor(a): Dra. Llesica Soria Ramirez.

Facultad: Educación y Ciencias sociales

Escuela Profesional: Educación Inicial

Autorizo la publicación:

PARCIAL [ ] TOTAL [x]

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y el Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 31 / 07 / 2024

Email: florkarolr@gmail.com Firma: [signature]

Teléfono: 916722360 DNI: 60219300

www.repositorio.unu.edu.pe
repositorio@unu.edu.pe

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Repositorio de la Universidad Nacional de Ucayali

Yo, Rosario Thesibel Calderon Casas

Autor de la tesis titulada : "Juego de roles y su influencia con la identidad personal de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa inicial cuna -jardin N°345 Rosa Merino, Pucallpa - 2023"

Sustentada el año 2024

Asesor(a): Dra. Llesica Sonia Ramirez.

Facultad: Educación y ciencias Sociales.

Escuela Profesional: Educación Inicial.

Autorizo la publicación:

PARCIAL [ ] TOTAL [X]

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y el Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 31 / 07 / 2024

Email: thesibelcalderon@gmail.com Firma:

Teléfono: 948656354 DNI: 77668358

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de tesis con mucho amor a mi madre YONA PALMA CANALES por su apoyo incondicional, por siempre impulsarme a ser mejor y lograr con éxito mi carrera, “te amo”. A mi padre LIMBER AMBROSIO SOTO y mis hermanos, por todas sus bendiciones y colaboración en todo momento.

FLOR.

Dedico este trabajo de tesis con mucho cariño a mi madre ELIZABETH CASAS AUCAYAURI a mi padre ALEJANDRO FIDEL CALDERON PORRAS por haberme apoyado en cada uno de mis pasos y enseñarme buenos valores, por la motivación constante que permitieron que hoy en día sea la persona que soy y por su amor incondicional, también quiero dedicar a mi hermano ALVARO FIDEL CALDERON CASAS y a mis familiares, gracias a su apoyo y aliento incondicional puedo culminar uno de mis sueños ser maestra de inicial.

ROSARIO.

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios por otorgarme la fuerza y voluntad de seguir superándome cada día, al igual que agradecer por otorgarme como familia a mis padres, que me apoyaron en todo este proceso, ya que sin sus apoyo y sacrificio no habría podido llegar sola. Agradecer a mi compañera de tesis y mejor amiga ROSARIO THESIBEL CALDERON CASAS, por ser parte de este proceso académico. A mis amigas 2019 por compartir estos 5 años maravillosos, del mismo modo, agradecer a la facultad de educación por otorgarme grandes docentes profesionales que no solo impartieron conocimientos sino también lecciones de vida y grandes experiencias.

Flor Karol Ambrosio Palma.

En primer lugar, quiero agradecer a Dios, quien ha sido mi fuerza y mi guía en todo momento, y ha hecho posible que pueda culminar con éxito este proyecto. Agradecimiento muy grande a la Universidad Nacional de Ucayali, a la facultad de educación y ciencias sociales, por haberme formado en sus aulas, con los conocimientos y habilidades para lograr ser una profesional de calidad en la carrera de educación inicial, Agradecer a los docentes profesionales por sus enseñanzas Agradecer a mi compañera de tesis y mejor amiga, FLOR KAROL AMBROSIO PALMA, por ser parte de este proceso académico, mis amigas 2019, Karin Milena Chacón Ruiz, Sheyla Vanessa Reátegui Zapata y Jessica Pérez Shuña, por estos 5 maravillosos años de amistad, donde compartimos momentos inolvidables, y a todas las personas que me apoyaron, y por hacer de esta etapa una experiencia enriquecedora y llena de aprendizaje.

Rosario Thesibel calderón Casas.

ÍNDICE DE GENERAL

DEDICATORIA……viii

AGRADECIMIENTO……..ix

ÍNDICE GENERAL…..……x

ÍNDICE DE TABLAS……xiii

ÍNDICE DE FIGURAS…….……xiv

RESUMEN……..xvi

ABSTRACT……...xvii

INTRODUCCIÓN……xviii

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema de investigación…….……1

1.2. Formulación del problema…….……3

1.2.1. Problema general…….……3

1.2.2. Problemas específicos……3

1.3. Objetivos de la investigación……....4

1.3.1. Objetivo general……..……4

1.3.2. Objetivos específicos…….……4

1.4. Justificación e importancia…….…….....5

1.5. Viabilidad…….....6

1.6. Limitaciones…….....6

1.7. Hipótesis, variables y Operacionalización de las variables……..…….7

1.7.1. Hipótesis de la investigación……..……7

1.7.1.1. Hipótesis general……7

1.7.1.2. Hipótesis específicos……..……..7

1.7.2. Variables……..…….8

1.7.3. Operacionalización de las variables……..……..…..10

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del problema…….……11

2.1.1. Internacional…….……11

2.1.2. Nacional……..……12

2.1.3. Local……..13

2.2. Planteamiento teórico del problema…….……13

2.2.1. Juego de roles…….……13

2.2.2. Identidad personal……..……..19

2.3. Definición de términos básicos……..……..20

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

3.1. Método de investigación educativa…….……23

3.2. Diseño de investigación……..……23

3.3. Población y muestra……..……..24

3.3.1. Población…….…….24

3.3.2. Muestra…….…….24

3.4. Instrumento de recolección de datos…….…….25

3.5. Procesamiento de recolección de datos……...…26

3.6. Tratamiento de datos…….26

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados…….……..27

4.2. Prueba de normalidad……...37

4.3. Prueba de hipótesis……...38

4.4. Discusión…….43

CONCLUSIONES……..……46

RECOMENDACIONES……..…..48

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS…...…….……49

ANEXOS…….……51

ANEXO 01. MATRIZ DE CONCISTENCIA.....52

ANEXO 02. MATRIZ DE VALIDACION.....54

ANEXO 03. EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS.....81

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 01. Operacionalización de las variables.....10

Tabla 02. Distribución de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa, 2023.....24

Tabla 03. Distribución de la muestra de estudio de estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.....24

Tabla 04: Resultados de puntajes y niveles del pre test de Identidad Personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N°346 Rosa Merino, Pucallpa, 2023…….27

Tabla 05: Resultados porcentuales del Pre test de Identidad Personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N°346 Rosa Merino, Pucallpa, 2023……..28

Tabla 06: Resultados porcentuales del Pre test por dimensiones de Identidad Personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N°346 Rosa Merino, Pucallpa, 2023……30

Tabla 07: Resultados de puntajes y niveles del Post test de Identidad Personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N°346 Rosa Merino, Pucallpa, 2023…….33

Tabla 08: Resultados porcentuales del Post test por dimensiones de Identidad Personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N°346 Rosa Merino, Pucallpa, 2023……..34

Tabla 09. Prueba de normalidad - Grupo experimental.....37

Tabla 10. Grupo control.....37

Tabla 11. Prueba de hipótesis general juegos de roles sobre la identidad personal……38

Tabla 12. Prueba de hipótesis especifica 1……39

Tabla 13. Prueba de hipótesis especifica 2……40

Tabla 14. Prueba de hipótesis especifica 3……...41

Tabla 15. Prueba de hipótesis especifica 4……...42

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Resultados porcentuales del Pre test de Identidad Personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N°346 Rosa Merino, Pucallpa, 2023……28

Figura 2: Resultados porcentuales del Pre test por dimensiones de Identidad Personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N°346 Rosa Merino, Pucallpa, 2023……..……31

Figura 3: Resultados porcentuales del Post test por dimensiones de Identidad Personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N°346 Rosa Merino, Pucallpa, 2023……..…35

RESUMEN

La investigación tuvo como propósito, Demostrar la influencia que tiene el juego de roles sobre la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N°346 Rosa Merino, Pucallpa, 2023, 2023; el diseño de la investigación fue cuasi experimental; la muestra de estudio fue de 47 niños; el instrumento fue una lista de cotejo, este instrumento fue sometido a la confiabilidad de Alfa de Cronbach; los resultados fueron: En el pre test el grupo experimental el 68% tienen un nivel proceso, en el grupo control el 44% tienen un nivel proceso; la prueba “t” Student arrojó el 34,529 el $p = 0.000 < 0.05$, siendo la $tc > 0.05$ demostrándose que las canciones infantiles afectan de manera significativa para desarrollar el esquema corporal.

Palabra clave: canciones, identidad, emoción, personal y rol.

ABSTRACT

The research aimed to demonstrate the influence of role-playing on personal identity in 5-year-old students at the Early Education Institution Cuna Jardín N°346 Rosa Merino, Pucallpa, 2023. The research design was quasi-experimental, with a study sample of 37 children. The observation sheet was used as the instrument, and its reliability was assessed using Cronbach's Alpha. The results showed that in the pre-test, 68% of the experimental group were in the process, while in the control group, 44% were in the process. The "t" Student test yielded a value of 34.529 with $p = 0.000 < 0.05$, indicating that role-playing significantly influences the development of personal identity.

Keywords: Songs, identity, emotion, personal, and role.

INTRODUCCIÓN

En el capítulo I, se describe la problemática de la investigación, asimismo, se desarrolla la formulación del problema, los objetivos, la justificación, la viabilidad, las limitaciones, las hipótesis, las variables y la Operacionalización de las variables. En el capítulo II, desarrollamos los antecedentes del estudio del ámbito internacional, nacional y local, las bases teóricas que sustentan las variables, la definición conceptual de los términos. En el capítulo III, se explica la metodología de la investigación, es decir, el método, el diseño, la población, la muestra, el instrumento, el procesamiento y tratamiento de datos. En el capítulo IV, se analiza los resultados del procedimiento de los datos en tablas, figuras y prueba de hipótesis. En el capítulo V, se revela la comparación de los resultados obtenidos con los antecedentes del estudio. Por último, presentamos las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos respectivos.

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema de investigación.

Durante el desarrollo de nuestras prácticas pre profesionales, se pudo observar que muchos niños y niñas aún no han podido desarrollar su identidad personal, por muchos factores que les suele obstaculizar, teniendo como problemas las inseguridades durante su proceso de aprendizaje.

La ONU (2019), describe en sus últimas publicaciones que los niños y niñas de edad pre escolar tienen problemas de relaciones e interrelaciones con los demás, no pudiendo conectarse con el otro, dificultando sus emociones y la valoración de su participación con los demás.

Además, Rubio (2019), expresa que en nuestra practica pre profesional, hemos podido observar que los niños y niñas del nivel inicial vienen afrontando problemas relacionados con su desarrollo personal, ya sea en cuanto su propia identidad como al de la regulación de sus emociones y formas de comportamiento. Ello implica, en que sean capaces de desenvolverse de manera cada vez más autónoma, en los distintos contextos y situaciones que le ayuden a encaminar su vida, en armonía con el ambiente social y familiar.

En el Perú, en una investigación realizado por Litano (2021), nos indica que el problema de la identidad radica en la falta de autoestima que tiene el niño y la niña, donde sus procesos de asimilación y aceptación no logran desarrollarse adecuadamente

dificultando su socialización y el control de emociones que tiene hacia sí mismo. El no control de sus emociones permitirá crear en el niño un mundo de miedo en las cosas que pueda realizar y el temor en poder relacionarse con los demás.

Así mismo, por medio de la Ugel de Coronel Portillo también se encontró la problemática sobre la identidad personal del niño donde López (2019), manifiesta que el trabajo de las maestras de educación inicial debe enfocarse en el desarrollo de competencias y capacidades que permita al niño desarrollar su identidad, valoración hacia sí mismo, por ello, se recomienda el trabajo de estrategias que permitan que el niño y la niña sean capaz de crear espacios de autonomía y la libertad de ser protagonistas de sus actividades y que tengan el espacio de poder socializar con los demás, con la intensión de ayudar a mejorar la educación.

Frente a la problemática, es necesario desarrollar dicha investigación teniendo en cuenta la variable identidad personal, para estudiarlo en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, con el fin de poder estudiar cómo influye el juego de roles sobre la identidad personal en niños y niñas de 5 años. Realizaremos diferentes sesiones que ayudarán a crear nuevas estrategias pedagógicas teniendo como fin garantizar al niño su seguridad durante su proceso de aprendizaje.

1.2. Formulación del problema.

1.2.1. Problema general.

¿Cuál es la influencia del juego de roles sobre la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023?

1.2.2. Problemas específicos.

- ¿Cuál es la influencia del juego de roles sobre la dimensión reconoce sus características de la identidad personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023?
- ¿Cuál es la influencia del juego de roles sobre la dimensión inicio del desarrollo de su autonomía de la identidad personal d los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023?
- ¿Cuál es la influencia del juego de roles sobre la dimensión identifica sus emociones de la identidad personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023?
- ¿Cuál es la influencia del juego de roles sobre la dimensión comprende sus emociones de la identidad personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023?

1.3. Objetivos de la investigación.

1.3.1. Objetivo general.

Demostrar la influencia que tiene el juego de roles sobre la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N°346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

1.3.2. Objetivos específicos.

- Evaluar la influencia que tiene el juego de roles sobre la dimensión reconoce sus características de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.
- Analizar la influencia que tiene el juego de roles sobre la dimensión inicio del desarrollo de la autonomía de la identidad personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.
- Determinar la influencia que tiene el juego de roles sobre la dimensión identifica sus emociones de la identidad personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N°346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.
- Determinar la influencia que tiene el juego de roles sobre la dimensión comprende sus emociones de la identidad personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N°346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

1.4. Justificación e importancia.

En la actualidad, las situaciones cruciales hacen que las personas no puedan tener una identidad personal de manera identificada y fortalecida. Eso es una problemática que nos hace buscar que nuestros estudiantes de 5 años puedan tener una identidad personal consolidada en todos los contextos en el cual puedan moverse de manera dinámica, creemos conveniente que la identidad personal debe estar bien identificado en los estudiantes de 5 años, porque gracias a ello, podrán desarrollarse de manera correcta en el proceso de sus aprendizajes, y tendrán una base sólida para sus futuros contextos en el cual tendrán una posición y aprenderán a reconocer el conjunto de características que posee como persona el cual le permitirá reconocerse ante los demás.

Mencionamos que es una problemática, porque así se pudo observar durante el desarrollo de nuestras prácticas pre profesionales, muy aparte los investigadores de nivel internacional y nacional, así también lo identifican, por lo que, este estudio servirá para dar a conocer la influencia de los juegos de roles sobre la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

El aporte de dicho estudio va contribuir en el aspecto pedagógico, considerando los siguientes aspectos:

Entregar resultados a la Institución N° 346 de como los juegos de roles influye sobre la identidad personal.

Servirá a las docentes para que puedan utilizar correctamente los juegos de roles con la finalidad de que los estudiantes puedan desarrollar la identidad personal.

Presentar resultados de reconocimientos de los conjuntos de características que tienen los estudiantes a través de la identidad personal.

Presentar puntos críticos en los indicadores tanto de juegos de roles y de identidad personal, para ponerlos énfasis y mejorarlo.

1.5. Viabilidad.

El estudio de la investigación es viable considerando:

Es viable porque contamos con información que nos ayudará a desarrollar sesiones de aprendizaje aplicando los juegos de roles para analizar su influencia sobre la identidad personal. Existen investigaciones en los niveles internacional y nacional, donde describen que la variable juego de roles es una variable idónea para poder construir la identidad personal, como el desarrollo de la valoración hacia uno mismo, como la regulación de sus emociones. Asimismo, nos permitirán ingresar a la Institución Educativa para poder realizar el trabajo de campo, la facilidad de las docentes de las aulas para poder desarrollar la investigación.

1.6. Limitaciones.

Problemas con la muestra de investigación y la selección de datos.

1.7. Hipótesis, variables y Operacionalización de las variables.

1.7.1. Hipótesis de la investigación

1.7.1.1. Hipótesis general

El juego de roles tiene influencia significativa sobre la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

1.7.1.2. Hipótesis específicos

- El juego de roles tiene influencia significativa sobre la dimensión reconoce sus características de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.
- El juego de roles tiene influencia significativa sobre la dimensión inicio del desarrollo de la autonomía de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.
- El juego de roles tiene influencia significativa sobre la dimensión identifica sus emociones de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.
- El juego de roles tiene influencia significativa sobre la dimensión comprende sus emociones de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

1.7.2. Variables

- **Definición conceptual.**

Juego de roles

Cobo & Valdivia (2017), indica que “El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico donde puedan estimular, reconocer, desarrollar y facilitar todos sus aprendizajes y procesos” (p.5).

Definición operacional

Para operacionalizar nuestra variable independiente (juego de roles) aplicaremos durante un periodo de tres meses por días intercalados sesiones de aprendizajes en el área de personal social con estudiantes de educación inicial de 5 años, sesiones de aprendizaje que deben ser visados por el profesor del curso, tomando en cuenta la secuencia de la elaboración de una sesión de aprendizaje.

- **Variable dependiente**

Definición conceptual

Identidad personal

Ministerio de Educación del Perú (2016), indica que, el estudiante conoce y valora su cuerpo, su forma de sentir, de pensar y de actuar desde el reconocimiento de las distintas identidades que lo definen (histórica, étnica, social, sexual, cultural, de género, ambiental, entre otras) como producto de las interacciones continuas entre los individuos y los diversos contextos en los que se desenvuelven (familia, escuela, comunidad). No

se trata de que los estudiantes tengan la identidad personal ideal, sino que cada estudiante pueda a su propio ritmo y criterio ser consciente de las características que lo hacen único y de aquellas que lo hacen semejante a otros. (p.45).

Definición operacional.

La variable identidad personal será medida con un instrumento que permita el recojo de la información y atención de las dimensiones estipuladas para este estudio: reconoce sus características físicas, inicio del desarrollo de su autonomía, identifica sus emociones, comprende sus emociones, para operacionalizar nuestra variable dependiente tendremos en cuenta una ficha de observación donde vamos a poder medir la influencia de la variable juegos de roles sobre la variable identidad personal.

1.7.3. Tabla 01. Operacionalización de las variables.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Juego de roles Identidad personal	Estimular	Comprende su comportamiento. Promueve un proceso.	Inicio [13-22] Proceso [23-32] Logro [33-42] Inicio [13-22] Proceso [23-32] Logro [33-42]
	Reconocer	Forman alternativas de pensar. Desarrolla relaciones interpersonales.	
	Facilitar Reconoce sus características	Transfiere su aprendizaje. Aplica su aprendizaje. Reconoce sus características fisicas. Reconoce sus cualidades. Reconoce sus limitaciones. Reconoce sus condiciones Reconoce su autonomía.	
	Inicio del desarrollo de la autonomía	Toma conciencia. Regula su comportamiento. Demuestra independencia. Visibiliza sus intereses.	
	Identifica sus emociones	Pone nombre a sus emociones. Reacciones físicas basado a sus emociones.	
	Comprende sus características	Capacidad de pensar. Capacidad de reflexionar. Capacidad actuar.	

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.

2.1.1. A nivel Internacional.

Ordoñez (2023), en su tesis titulado “Juego de roles en el desarrollo de la identidad personal en niños de 4 a 5 años”, el diseño de investigación que se utilizó fue cuasi experimental, la muestra estaba conformado por 45 niños, el instrumento que se utilizó fue la ficha de observación, concluye que, el juego de roles influye significativamente en el desarrollo de la identidad personal en niños de 4 a 5 años, dado que, la ejecución continua de este tipo de juego que permite al infante a prepararse o desarrollar habilidades y estrategias de desenvolvimiento social a partir de la experimentación con su entorno, los niños forman sus propios conceptos sobre la realidad, mientras exista más interacción entre pares el aprendizaje será más fructífera. (p. 38).

López (2018), en su tesis titulado “El juego como recurso pedagógico para la construcción de la identidad personal en los niños de 5 años de la edad preescolar”, el diseño que se utilizó en la investigación es cuasi experimental, la muestra estuvo conformado por 56 niños de 5 años de edad, el instrumento que se utilizó fue la ficha se observación, concluye que, la construcción de la identidad personal sin que crezcan anhelando ser alguien que no es y nunca será, porque cada uno de nosotros ya venimos

con un don especial que nos hace ser únicos y maravillosos dentro de esta esfera llamado tierra. (p. 76)

2.1.2. A nivel Nacional.

Huancas & Matinez (2022), en sus tesis titulado “Juegos infantiles para construir la identidad personal en los niños menores de cinco años-Lambayeque, 2021”, el diseño de la investigación fue cuasi experimental, la muestra estuvo conformado por 47 niños, el instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo, concluyeron que “Con la aplicación de la propuesta del juego infantil se ha demostrado que tiene resultados positivos, por ende, se logró construir la identidad personal de los niños menores de cinco años” (p. 6).

Orellana & Salazar (2022), en sus tesis titulado “El cuento infantil como herramienta para construir la identidad personal en niños de 5 años desde la perspectiva del docente de un aula de una escuela privada de Lima, 2022”, el diseño que utilizó la investigación fue cuasi experimental, la muestra estuvo conformado por 50 niños, l instrumento que utilizaron fue la ficha de observación, concluyeron que, del objetivo general que los cuentos infantiles del aula apoyan al aprendizaje del niño estimulándolo a poder formar su identidad personal con los valores, creencias, costumbres que tenga él o su familia siendo una herramienta que fortalecerá lazos dentro del hogar. Lograremos también que el niño pueda ser más creativo, que logre tener una imaginación, que tenga más comprensión de textos, más criterio a la hora que lea un cuento todo esto fortalecerá su identidad personal desarrollando que él sea más sociable a la hora de compartir momentos o expresarse. (p. 35)

2.1.3. A nivel Local.

A nivel local no se registra estudios con la variable dependiente a estudiar.

2.2. Planteamiento teórico del problema.

2.2.1. Juego de roles.

Definición

Cobo & Valdivia (2017), indica que “El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales y realistas propias del mundo académico donde puedan estimular, reconocer, desarrollar y facilitar todos sus aprendizajes y procesos” (p. 5).

Dimensiones:

- **Estimular**

Cobo & Valdivia (2017), indica que “Los estudiantes exploren y comprendan sus propio comportamiento y el de otras personas en situaciones simuladas. Promover un proceso de auto análisis del rol asumido a partir de la retroalimentación brindada” (p. 7).

- **Reconocer**

Cobo & Valdivia (2017), manifiesta que son “Formas alternativas de pensar y actuar. Desarrollar relaciones interpersonales y habilidades de comunicación” (p. 7).

- **Facilitar**

Cobo & Valdivia (2017), indica que es “La transferencia del aprendizaje hacia situaciones de la vida cotidiana” (p. 7).

Peña (2021), nos dice que, los juegos de roles son juegos interpretativos narrativos de carácter mayormente imaginario en los cuales los jugadores asumen el rol de personajes ficticios con habilidades diversas en busca de emociones dentro de un para cosmos en el cual no se sigue un guion especifico, este tipo de juego es usado a nivel mundial como una válvula de escape para salir de la cotidianidad, constan de diversos géneros como lo son fantasía, terror, ciencia ficción, histórico, ucraniano realidades, alternativas entre otros, en las cuales se desarrollan emociones fuertes. (p. 28).

Modalidades del juego de reglas.

Calvo & Molina (2019), nos indica que en “el juego de reglas existen cuatro maneras que se puedan desarrollar y estas son clásico, espontaneo, de mesa y de línea” (p. 10). Los cuales los detallamos a continuación:

- **Clásico**: Está determinado por el ambiente que rodea al participante, es decir, siguen modelos asociados que se encuentra. En ellos, los niños suelen imitar a familiares, profesiones e incluso personales de películas y la televisión. (Calvo & Molina, 2019, p. 10)
- **Espontaneo**: Suelen desarrollarse con un mayor grado de dificultad, puesto que el desarrollo del juego se va dando automáticamente, las reglas van surgiendo de acuerdo a la situación, por ello, es imprescindible la imaginación para poder recrear un escenario y toma d decisiones para decidir qué acciones tomar. (Calvo & Molina, 2019, p. 10)
- **De mesa**: Sigue una temática establecida conde un grupo determinado de participantes describen las acciones que realizan sus personajes haciendo unos

de un medio físico como tablero, dados y cartillas que determinan el rumbo del juego (Calvo & Molina, 2019, p. 10)

- **En línea**: Debido a la popularidad que tienen los juegos de rol de mesa, se crearon plataformas que permiten un trabajo colaborativo entre jugadores por medio de la electrónica y conexión inalámbrica, uno de los beneficios este juego es que el jugador controla uno o varios personajes que persiguen uno o varios objetivos. (Calvo & Molina, 2019, p. 10).

- **Teorías del juego.**

Es menester indicar el sustento teórico sobre el juego, el juego se desarrolla entre la mitad del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX. Estas teorías que sustentan al juego en son variadas y lo detallaremos de la siguiente forma:

- **Teoría de la relajación de Lázarus (1833).**

La teoría de la relación, del descanso, de la distensión o de la recuperación, presupuesta por Lázarus, señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar para relajarse y para restablecer energía consumida en otras actividades más serias. (Gallardo, 2018, p. 6).

- **Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898).**

La teoría de Karl Groos destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Este autor concibe el juego como

un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de preejercicio de las funciones mentales y de los instintos. (Gallardo, 2018, p. 6)**.**

- **Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall (1904)**

  Para este autor el juego es una característica del comportamiento ontogénico que recoge el funcionamiento de la evolución filogenética de la especie. El juego, desde este planteamiento reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutan jugando al escondite, lo cual podría reflejar la actividad que miembros primitivos de la especie humana realizaban habitualmente al tener que ocultarse para escapar a la agresión de quienes podían atacarlo para arrebatarles sus pieles o armas; para este autor existe un orden evolutivo en el desarrollo de los juegos que tendría su paralelismo en los grandes periodos de la evolución de la cultura. (Gallardo, 2018, p. 7)

- **Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparéde (1932).**

  La teoría del juego elaborado por Édouard Claparéde recoge ciertos aspectos de la importante función que los juegos desempeñan en el desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo emocional del niño. Según este autor, cuya interpretación de los juegos infantiles es conocida como teoría de la derivación por ficción, no pudiendo el niño desplegar su personalidad, siguiendo la línea de su mayor interés, o por causa de su poco desarrollo, o porque las circunstancias se opongan a la manifestación de sus actividades serias y reales,

deriva por ficción a través del figurarse donde la imaginación sustituye a la realidad. (Gallardo, 2018, p. 8)

- **Importancia del juego de roles.**

Castro et al., (2022), estos investigadores indican que, en la infancia, el juego adquiere un valor educativo evidente, en primer lugar, porque despierta la curiosidad, que es motor del aprendizaje; también proporciona alegría, motivación, y satisfacción por aprender.

En el juego se desarrollan todas las funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales necesarias para un crecimiento sano y equilibrado, por lo que debemos promoverlo en todas las personas de cualquier edad y priorizar en la primera infancia.

Hay que tener en cuenta que en el juego se requiere tiempo: rico, pausado, sin prisa; donde podamos desplegar la imaginación y recogerla, recrear lo visto, experimentando y lo aprendido; tiempo para soñar e imaginar mientras se juega. Además, el espacio debe ser acondicionado para el juego, en las calles, en las casas, en las escuelas, donde se pueda jugar de manera libre y sin peligro; espacios que permitan imaginar y recrear la imaginación, y, por último, los compañeros de juego: papás, mamás, abuelos, docentes, pares (iguales); porque jugar solos tiene gran valor; pero es en el contexto de los juegos compartidos, donde el niño aprende como son los demás y van creando su propia imaginación. Cada uno de estos compañeros de juego desempeña un rol de suma importancia para los niños y niñas. (p. 40).

Características del juego de roles

García (citado por Aranciaga (2021), indican que, a través del juego, el niño descubre como investigar, crear y dominar las habilidades físicas y sociales. durante el juego, el niño examina el trabajo de la familia y el adulto, liberado de los puntos de quiebre del mundo adulto. El juego muestra al niño comunicarse con otros, primero como espectador y luego como miembro en tareas agradables o competitivas y grupales, y se consideran dos características básicas que son:

- **Ambientación**: El entorno, el ambiente motiva la participación de los estudiantes por lo que la profesora del aula tiene la capacidad de ordenar el ambiente y los pasos para la realización del juego, que el ambiente debe estar muy cómodo y atractivo a la vista del estudiante. Esta característica en ocasiones no es considerada en el momento del juego, la transformación en la educación, formación, donde el docente, tiene que ordenar el ambiente de manera cómoda y que llame la atención a los estudiantes para que pueda participar en el juego muy alentado y contento.
- **Implementación**: El juego de roles como técnica se considera la edad de los estudiantes, donde cada uno tiene iniciativa, creatividad y de considerar reglas de juego que sean divertidas y a la vez desarrollando su inteligencia. Es importante que la docente mediante el diálogo y la observación verifique que clases de juego pueda innovar en el aula para que los estudiantes puedan captar y aprender con un juego determinado. (p. 12-13).

2.2.2. Identidad personal

Definición

Ministerio de Educación del Perú (2016), expresa que, el estudiante conoce y valora su cuerpo, su forma de sentir, de pensar y de actuar desde el reconocimiento de las distintas identidades que lo definen (histórica, étnica, social, sexual, cultural, de género, ambienta, entre otras) como producto de las interacciones continuas entre los individuos y los diversos contextos en los que se desenvuelven (familia, escuela, comunidad). No se trata de que los estudiantes tengan la identidad personal ideal, sino que cada estudiante pueda a su propio ritmo y criterio ser consciente de las características que lo hacen único y de aquellas que lo hacen semejante a otros. (p. 45)

Dimensiones:

Reconoce sus características físicas.

Ministerio de Educación del Perú (2016), indica que, el estudiante reconoce sus características, cualidades, limitaciones y potencialidades que lo hacen ser quien es, que le permiten aceptarse, sentirse bien consigo mismo y ser capaz de asumir retos y alcanzar sus metas. Además, se reconoce como integrante de una colectividad sociocultural específica y tiene sentido de pertenencia a su familia, escuela, comunidad, país y mundo. (p. 45).

Inicio del desarrollo de su autonomía.

Ministerio de Educación del Perú (2016), indica que, el estudiante reconoce y toma conciencia de sus emociones, a fin de poder expresarlas de manera adecuada según el

contexto, los patrones culturales diversos y las consecuencias que estas tienen para sí mismo y para los demás. Ello le permite regular su comportamiento, en favor de su bienestar y el de los demás. (p. 45).

Identidad de emociones.

Merino et al., (2004), lo define como, la identidad de emociones es una característica exclusivamente humana, uno de los factores fundamentales que diferencian al hombre de todas las demás criaturas. La identidad de emociones no es algo meramente innato, sino que su formación, consolidación y evolución están directamente relacionadas con factores sociales, culturales, emocionales, familiares, históricos, etc. (p. 1).

Comprende sus emociones

Ocampo (2019), lo define como, la capacidad de pensar y actuar con flexibilidad usando lo que uno sabe, implica ser capaz de tomar el conocimiento de nuestras emociones y usarlo de diferentes formas, constituye un proceso basado al manejo emocional, articulando de esta forma un conocimiento generativo. (p. 12).

2.3. Definición de términos básicos.

- **Conciencia.**

Izaguirre (2010), indica que, la conciencia se define como el conocimiento que el ser humano tiene de sí mismo, como destino de los demás de su existencia y su actividad. Noción del bien y el mal, según el cual el hombre juzga la moralidad de sus acciones, se llama también conciencia moral. (p. 2).

- **Emociones.**

Denzin (citado por Bericat (2012), lo define como, una experiencia corporal viva, veraz, situada y transitoria que impregna el flujo de conciencia de una persona, que es percibida en el interior de y recorriendo el cuerpo, y que, durante el transcurso de su vivencia, sume a la persona y a sus acompañantes en una realidad nueva y trasformadora. (p. 1).

- **Identidad.**

Garcia (2015), lo define como “La identidad es considerada como un fenómeno subjetivo, de elaboración personal, que se construye simbólicamente en interacción de pertenecía a distintos grupos socio cultural como lo que consideramos que compartimos características en común” (p. 2).

- **Identidad personal**

Mata et al., (2010), lo definen como, una característica exclusivamente humana, uno de los factores fundamentales que diferencian al hombre de todas las demás criaturas. La identidad personal no es algo meramente innato, sino que su formación, consolidación y evolución están directamente relacionadas con factores sociales, culturales, emociónales, familiares, históricos y etc. (p. 1).

- **Juego de roles.**

Cobo & Valdivia (2017), expresan que “El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo” (p. 5).

- **Roles**

  Forselledo (2014), indica que “Es un código personal de comunicación social” (p. 1)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1. Método de investigación

El método que se utilizó en la investigación fue aplicado porque la variable identidad personal y la variable juego de roles ya están establecidas y solo se estudió la influencia que tuvo la variable independiente sobre la variable dependiente.

3.2. Diseño de investigación.

Carrasco (2006), de acuerdo a este autor el diseño de investigación que se utilizó del estudio de investigación es cuasi experimental, porque se ha medido varias veces la identidad personal y se repitió el estímulo para conocer la influencia que tendrá la variable juegos de roles sobre identidad personal.

El esquema es la siguiente:

GE	**O_1**	**X_1**	**O_2**
GC	**O_3**	**-**	**O_4**

Dónde

GE : Estudiantes de 5 años “Verde”.
GC : Estudiantes de 5 años “Blanco”.
GE: O_1 : Aplicación de la prueba de entrada al grupo experimental.
GC: O_3 : Aplicación de la prueba de entrada al grupo control.
GE: O_2 : Aplicación de la prueba post test al grupo experimental.
GE: O_4 : Aplicación de la prueba post test al grupo control.
X_1 : Juegos de roles.

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

Carrasco (2006), la población debe ser definida como “el conjunto de todos los elementos (unidad de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se realizara el trabajo de investigación” (p. 236).

El estudio de investigación está conformado por los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

Tabla 02. Distribución de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa, 2023.

	SECCIONES					
5 años	Blanco	Cocodrilo	Elefante	Única	Verde	**Total**
	25	20	20	20	22	**107**

Fuente: Matricula 2023.

3.3.2. Muestra

Carrasco (2006), define a la muestra como “una parte o fragmento representativo de la población, cuyas características esenciales son las de ser objetiva y reflejo de ellas” (p. 237).

Tabla 03. Distribución de la muestra de estudio de estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

	SECCIONES		
5 años	5 años Verde	5 años Blanco	**Total**
	22	25	**47**

La muestra de nuestra investigación lo constituyen dos grupos, el grupo control que son estudiantes de 5 años de la sección (Blanco) que lo conforman 25 estudiantes, y 22 estudiantes de la sección (Verde) que lo conforman 22 estudiantes que son el grupo experimental, haciendo un total de 47 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

El tipo de muestreo que se aplico es el de no probabilístico, porque la investigación eligió la muestra al azar por conveniencia de la investigación, ya que todos nuestros objetos de estudio tienen características que responden a la necesidad de nuestro estudio.

- **Criterios de inclusión**

  Todos los niños matriculados.

  Niños trasladados.

- **Criterio de exclusión**

  Estudiantes que faltan en la prueba de entrada y a la prueba de salida.

  Estudiantes que falten permanentemente a clases.

  Niños que se trasladen durante el desarrollo de la investigación.

3.4. Instrumento de recolección de datos.

La técnica que se aplicó para la recolección de datos se utilizó la lista de cotejo porque será la técnica más idónea para el recojo de la información en tiempo real.

Como los instrumentos empleamos la lista de cotejo donde se elaboró las preguntas que responden sobre la identidad personal y como los juegos de roles influyen sobre ella.

La lista de cotejo fue sometida a juicio de expertos y a una medición de alfa de Cronbach para medir el nivel de confiabilidad de los instrumentos a emplear mediante la aplicación de la prueba piloto.

3.5. Procesamiento de recolección de datos.

Para el recojo de datos se tomaron en cuenta las siguientes acciones:

- Se solicitó permiso a la Institución Educativa Inicial para su aplicación del estudio.
- Se solicitó permiso a las maestras de las dos secciones para la aplicación del pre test y post test sea el caso.
- Se estableció relación positiva con los estudiantes del grupo experimental para un buen desarrollo del estudio.

3.6. Tratamiento de datos.

Los datos que se utilizó para el tratamiento estadístico se hicieron utilizando la estadística y para procesar los datos se utilizó el Microsoft Excel y SPSS.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados.

Tabla 04. Resultados de puntajes y niveles del Pre test de Identidad Personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

N°	PRE TEST DE IDENTIDAD PERSONAL																			
	Reconoce sus características				Inicio del desarrollo de la Autonomía				Identifica sus Emociones				Comprende sus emociones				Identidad Personal			
	GE		GC		GE		GC		GE		GC		GE		GC		GE		GC	
	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel
1	9	Proceso	6	Proceso	12	Proceso	8	Inicio	5	Proceso	3	Proceso	6	Proceso	3	Inicio	32	Proceso	15	Inicio
2	8	Inicio	6	Proceso	12	Proceso	8	Inicio	4	Inicio	4	Logro	6	Proceso	6	Logro	30	Proceso	20	Inicio
3	8	Inicio	5	Inicio	10	Inicio	8	Inicio	5	Proceso	2	Inicio	6	Proceso	4	Proceso	29	Inicio	17	Inicio
4	7	Inicio	6	Proceso	10	Inicio	9	Proceso	4	Inicio	4	Logro	7	Proceso	4	Proceso	28	Inicio	21	Inicio
5	8	Inicio	7	Proceso	9	Inicio	11	Logro	4	Inicio	4	Logro	6	Proceso	6	Logro	27	Inicio	26	Proceso
6	8	Inicio	7	Proceso	10	Inicio	9	Proceso	5	Proceso	2	Inicio	6	Proceso	5	Proceso	29	Inicio	22	Inicio
7	10	Proceso	5	Inicio	9	Inicio	9	Proceso	5	Proceso	3	Proceso	7	Proceso	5	Proceso	31	Proceso	24	Inicio
8	11	Logro	7	Proceso	10	Inicio	9	Proceso	5	Proceso	2	Inicio	5	Inicio	4	Proceso	31	Proceso	23	Inicio
9	9	Proceso	8	Logro	11	Proceso	12	Logro	4	Inicio	4	Logro	7	Proceso	5	Proceso	31	Proceso	30	Proceso
10	10	Proceso	7	Proceso	11	Proceso	10	Proceso	5	Proceso	3	Proceso	6	Proceso	5	Proceso	32	Proceso	28	Proceso
11	7	Inicio	7	Proceso	12	Proceso	11	Logro	5	Proceso	4	Logro	7	Proceso	6	Logro	31	Proceso	32	Proceso
12	10	Proceso	5	Inicio	11	Proceso	9	Proceso	4	Inicio	2	Inicio	6	Proceso	4	Proceso	31	Proceso	27	Proceso
13	11	Logro	6	Proceso	12	Proceso	9	Proceso	5	Proceso	3	Proceso	8	Logro	4	Proceso	36	Logro	29	Proceso
14	8	Inicio	5	Inicio	10	Inicio	8	Inicio	4	Inicio	4	Logro	8	Logro	4	Proceso	30	Proceso	30	Proceso
15	8	Inicio	6	Proceso	12	Proceso	8	Inicio	5	Proceso	3	Proceso	8	Logro	4	Proceso	33	Proceso	30	Proceso
16	9	Proceso	5	Inicio	12	Proceso	7	Inicio	5	Proceso	3	Proceso	5	Inicio	4	Proceso	31	Proceso	30	Proceso
17	7	Inicio	5	Inicio	11	Proceso	8	Inicio	4	Inicio	3	Proceso	6	Proceso	3	Inicio	28	Inicio	31	Proceso
18	9	Proceso	7	Proceso	10	Inicio	8	Inicio	6	Logro	3	Proceso	6	Proceso	3	Inicio	31	Proceso	32	Proceso
19	9	Proceso	6	Proceso	13	Logro	7	Inicio	4	Inicio	4	Logro	6	Proceso	3	Inicio	32	Proceso	33	Logro
20	9	Proceso	7	Proceso	12	Proceso	9	Proceso	5	Proceso	3	Proceso	7	Proceso	4	Proceso	33	Proceso	36	Logro
21	9	Proceso	6	Proceso	14	Logro	8	Inicio	6	Logro	2	Inicio	7	Proceso	4	Proceso	36	Logro	35	Logro
22	9	Proceso	5	Inicio	11	Proceso	10	Proceso	5	Proceso	2	Inicio	7	Proceso	5	Proceso	32	Proceso	39	Logro
23			5	Inicio			7	Inicio			2	Inicio			4	Proceso			36	Logro
24			6	Proceso			10	Proceso			2	Inicio			4	Proceso			40	Logro
25			5	Inicio			8	Inicio			3	Proceso			4	Proceso			40	Logro

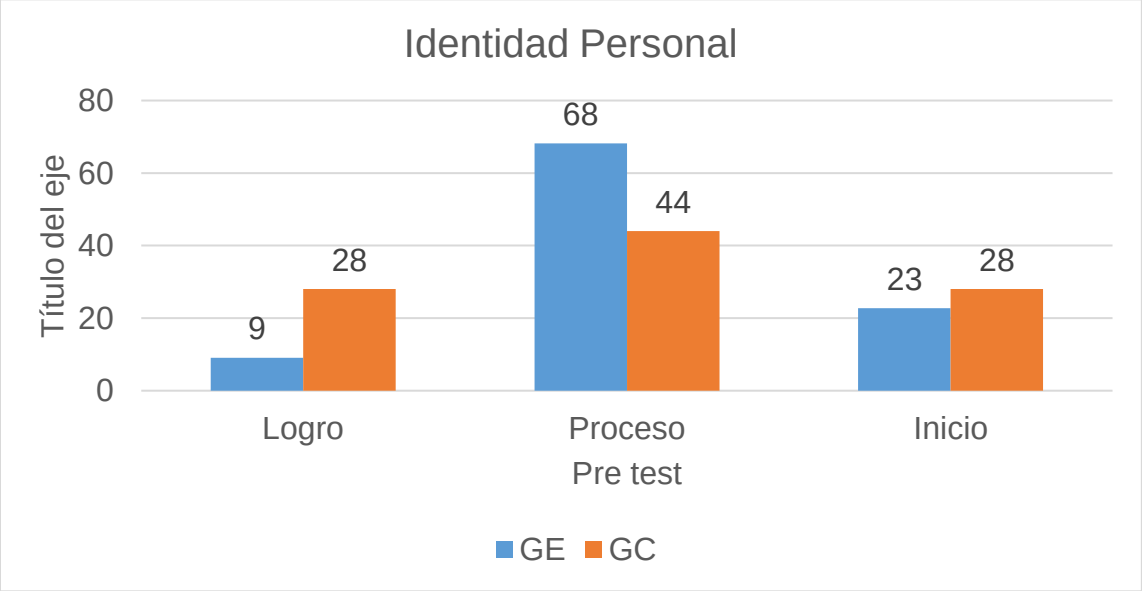
Fuente: Base de datos de la aplicación de la prueba de entrada del grupo experimental y grupo control.

Tabla 05. Resultados porcentuales del Pre test de Identidad Personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

	Grupo experimental			Grupo control		
Nivel	**Intervalo**	**fi**	**%**	**Intervalo**	**fi**	**%**
Logro	34-36	2	9	33-40	7	28
Proceso	30-33	15	68	26-32	11	44
Inicio	27-29	5	23	15-25	7	28
Total		**22**	**100**		**25**	**100**

Fuente: Tabla 03.

Figura 1: Resultados porcentuales del Pre test de Identidad Personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.



Fuente: Tabla 04.

Descripción:

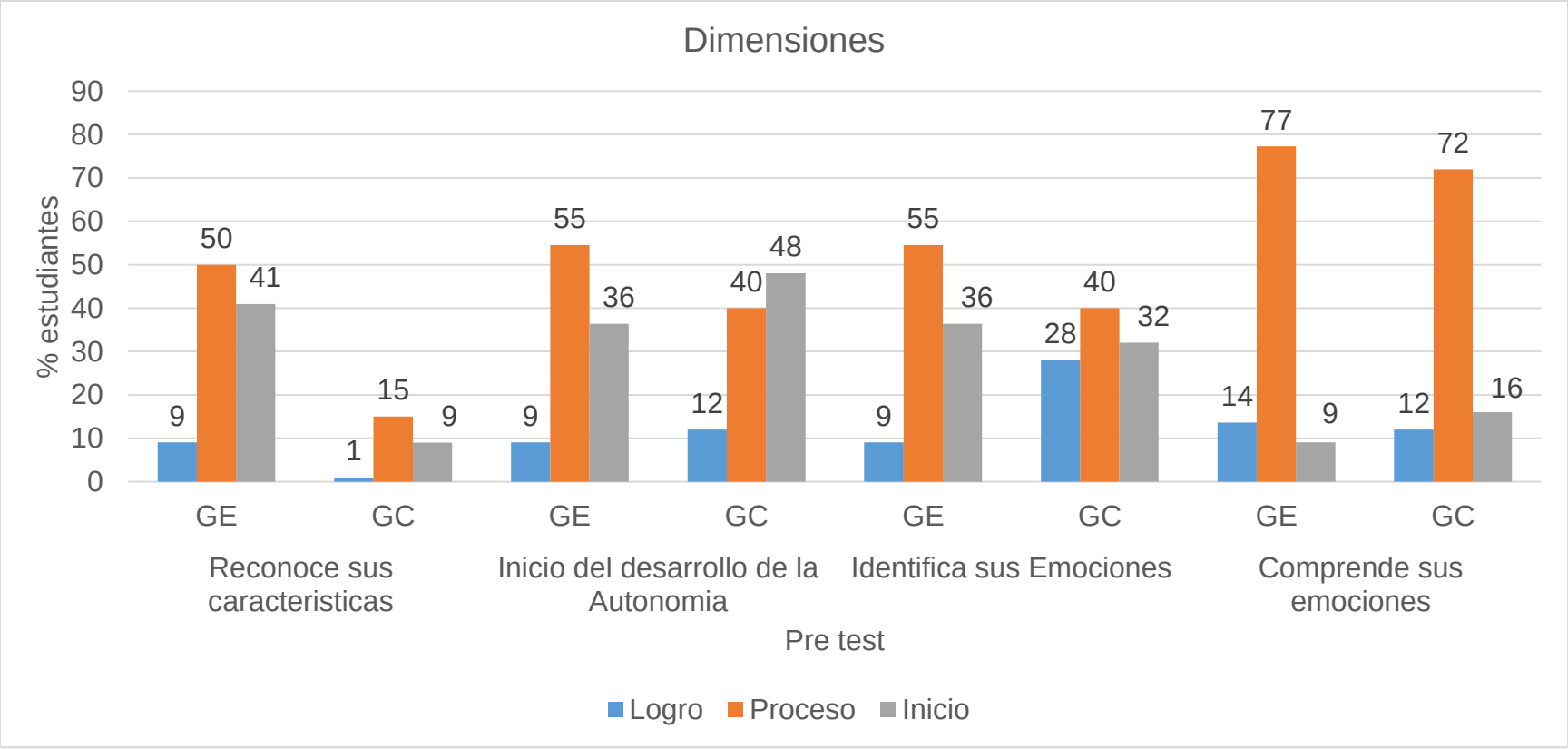
En la tabla 4 y figura 1: En los resultados porcentuales del pre test en la identidad personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Ucayali, 2023, en el grupo experimental en el nivel inicio se ubicaron 23%, en proceso 68% y en el nivel logro 9%. En el grupo control en el nivel inicio se ubicaron 28%, en proceso 44% y en el nivel logro 28%.

Tabla 06: Resultados porcentuales del Pre test por dimensiones de Identidad Personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

	PRE TEST															
Nivel	Reconoce sus características				Inicio del desarrollo de la Autonomía				Identifica sus Emociones				Comprende sus emociones			
	GE		GC		GE		GC		GE		GC		GE		GC	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro	2	9	1	4	2	9	3	12	2	9	7	28	3	14	3	12
Proceso	11	50	15	60	12	55	10	40	12	55	10	40	17	77	18	72
Inicio	9	41	9	36	8	36	12	48	8	36	8	32	2	9	4	16
TOTAL	22	100	25	100	22	100	25	100	22	100	25	100	22	100	25	100

Fuente: **Base de datos de la aplicación de la prueba de entrada del grupo experimental y grupo control.**

Figura 2: Resultados porcentuales del Pre test por dimensiones de Identidad Personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.



Fuente: Tabla 05.

Descripción:

En la tabla 5 y figura 2: En los resultados porcentuales del Pre test por dimensiones de Identidad Personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

En la dimensión reconoce sus características físicas, en el grupo experimental en el nivel inicio se ubicaron el 41%, en proceso 50%, y en el nivel logro el 9%. En el grupo control el 9% en inicio, en proceso el 15%, y en logro el 1%.

En la dimensión inicio del desarrollo de la autonomía, en el grupo experimental en el nivel inicio se ubicaron el 36%, en proceso el 55%, y en el nivel logro el 9%. En el grupo control el 48% en inicio, en proceso el 40%, y en logro el 12%.

En la dimensión identifica sus emociones, en el grupo experimental en el nivel inicio se ubicaron 36%, en proceso el 55%, y en el nivel logro el 9%. En el grupo control el 32% en inicio, en proceso el 40%, y en logro el 28%.

En la dimensión comprende sus emociones, en el grupo experimental en el nivel inicio se ubicaron 9%, en proceso el 77%, y en el nivel logro el 14%. En el grupo control el 16% en inicio, en proceso el 72%, y en logro el 12%.

Tabla 07: Resultados de puntajes y niveles del Post test de Identidad Personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

	POST TEST DE IDENTIDAD PERSONAL																			
N°	Reconoce sus características				Inicio del desarrollo de la Autonomía				Identifica sus Emociones				Comprende sus emociones				Identidad Personal			
	GE		GC		GE		GC		GE		GC		GE		GC		GE		GC	
	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel
1	11	Logro	7	Proceso	13	Logro	9	Proceso	5	Proceso	2	Inicio	9	Logro	5	Proceso	38	Logro	23	Inicio
2	11	Logro	6	Proceso	14	Logro	9	Proceso	6	Logro	4	Logro	9	Logro	4	Proceso	40	Logro	23	Inicio
3	10	Proceso	6	Proceso	12	Proceso	9	Proceso	6	Logro	2	Inicio	9	Logro	3	Inicio	37	Logro	20	Inicio
4	10	Proceso	6	Proceso	12	Proceso	10	Proceso	6	Logro	3	Proceso	9	Logro	3	Inicio	37	Logro	22	Inicio
5	12	Logro	7	Proceso	12	Proceso	10	Proceso	6	Logro	3	Proceso	9	Logro	4	Proceso	39	Logro	24	Inicio
6	11	Logro	8	Logro	12	Proceso	10	Proceso	6	Logro	2	Inicio	9	Logro	4	Proceso	38	Logro	24	Inicio
7	11	Logro	6	Proceso	11	Proceso	10	Proceso	6	Logro	3	Proceso	9	Logro	4	Proceso	37	Logro	23	Inicio
8	11	Logro	7	Proceso	12	Proceso	9	Proceso	6	Logro	2	Inicio	7	Proceso	3	Inicio	36	Logro	21	Inicio
9	10	Proceso	8	Logro	13	Logro	11	Logro	6	Logro	3	Proceso	9	Logro	4	Proceso	38	Logro	26	Proceso
10	10	Proceso	8	Logro	13	Logro	10	Proceso	6	Logro	2	Inicio	8	Logro	4	Proceso	37	Logro	24	Inicio
11	10	Proceso	6	Proceso	14	Logro	10	Proceso	6	Logro	3	Proceso	9	Logro	4	Proceso	39	Logro	23	Inicio
12	10	Proceso	6	Proceso	13	Logro	9	Proceso	6	Logro	2	Inicio	8	Logro	3	Inicio	37	Logro	20	Inicio
13	11	Logro	7	Proceso	14	Logro	9	Proceso	6	Logro	2	Inicio	9	Logro	4	Proceso	40	Logro	22	Inicio
14	11	Logro	6	Proceso	13	Logro	9	Proceso	6	Logro	2	Inicio	9	Logro	3	Inicio	39	Logro	20	Inicio
15	11	Logro	7	Proceso	14	Logro	9	Proceso	6	Logro	3	Proceso	9	Logro	3	Inicio	40	Logro	22	Inicio
16	11	Logro	6	Proceso	14	Logro	8	Inicio	6	Logro	3	Proceso	8	Logro	3	Inicio	39	Logro	20	Inicio
17	10	Proceso	6	Proceso	14	Logro	8	Inicio	6	Logro	2	Inicio	9	Logro	3	Inicio	39	Logro	19	Inicio
18	11	Logro	7	Proceso	12	Proceso	9	Proceso	6	Logro	2	Inicio	9	Logro	3	Inicio	38	Logro	21	Inicio
19	10	Proceso	6	Proceso	14	Logro	8	Inicio	6	Logro	3	Proceso	9	Logro	3	Inicio	39	Logro	20	Inicio
20	11	Logro	8	Logro	14	Logro	8	Inicio	6	Logro	2	Inicio	9	Logro	3	Inicio	40	Logro	21	Inicio
21	11	Logro	7	Proceso	14	Logro	9	Proceso	6	Logro	2	Inicio	9	Logro	3	Inicio	40	Logro	21	Inicio
22	11	Logro	6	Proceso	13	Logro	10	Proceso	4	Inicio	2	Inicio	9	Logro	4	Proceso	37	Logro	22	Inicio
23			6	Proceso			8	Inicio			2	Inicio			3	Inicio			19	Inicio
24			7	Proceso			10	Proceso			2	Inicio			3	Inicio			22	Inicio
25			6	Proceso			9	Proceso			2	Inicio			3	Inicio			20	Inicio

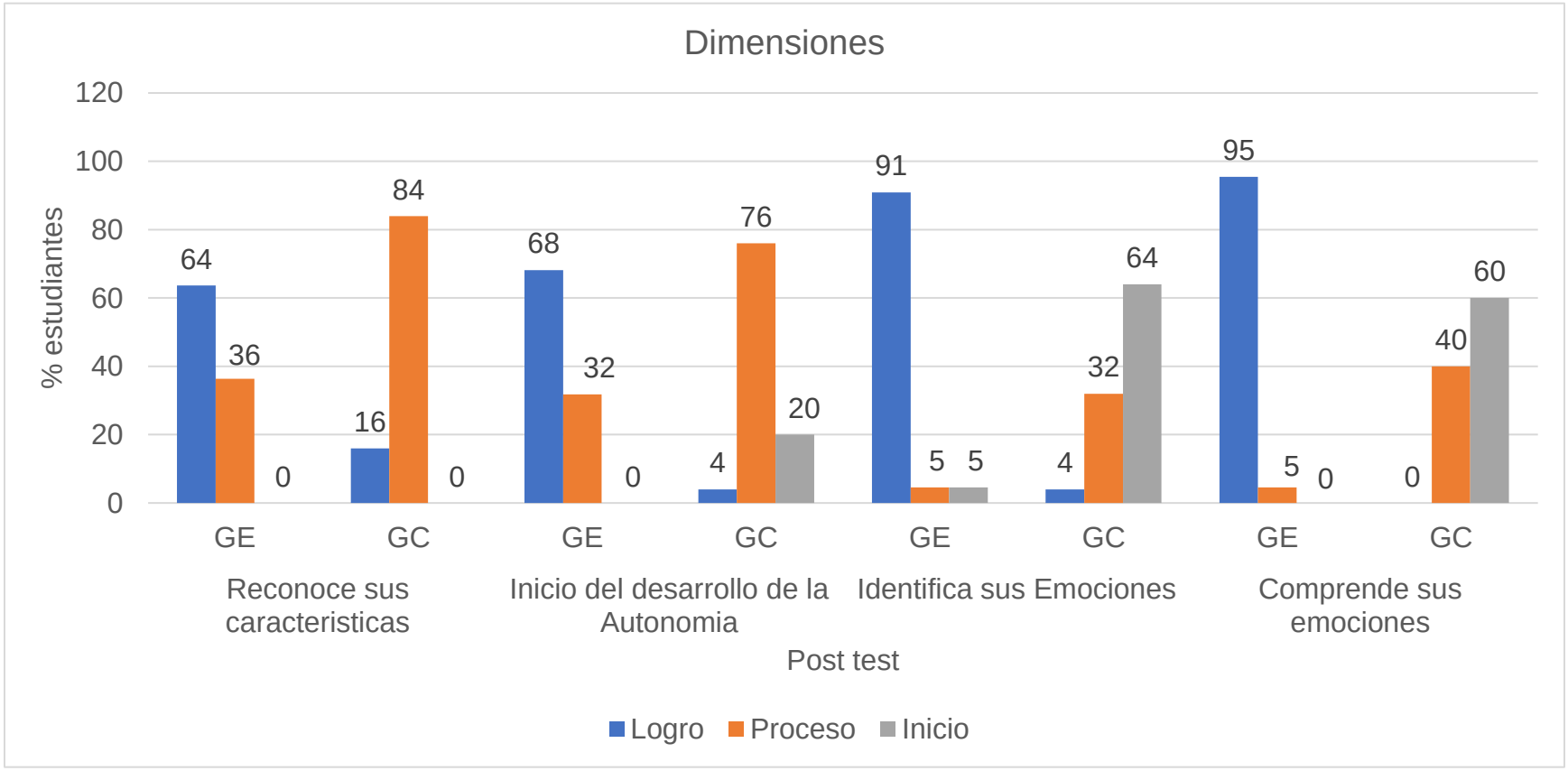
Fuente: Base de datos de la aplicación de la prueba de salida del grupo experimental y grupo control.

Tabla 08: Resultados porcentuales del Post test por dimensiones de Identidad Personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

Nivel	POST TEST															
	Reconoce sus características				Inicio del desarrollo de la Autonomía				Identifica sus Emociones				Comprende sus emociones			
	GE		GC		GE		GC		GE		GC		GE		GC	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro	14	64	4	16	15	68	1	4	20	91	1	4	21	95	0	0
Proceso	8	36	21	84	7	32	19	76	1	5	8	32	1	5	10	40
Inicio	0	0	0	0	0	0	5	20	1	5	16	64	0	0	15	60
TOTAL	22	100	25	100	22	100	25	100	22	100	25	100	22	100	25	100

Fuente: Tabla 06.

Figura 3: Resultados porcentuales del Post test por dimensiones de Identidad Personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.



Fuente: Tabla 07.

Descripción:

En la tabla 7 y figura 3: En los resultados porcentuales del Post test por dimensiones de Identidad Personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

En la dimensión reconoce sus características físicas, en el grupo experimental en el nivel inicio se ubicaron el 0%, en proceso 36%, y en el nivel logro el 64%. En el grupo control el 0% en inicio, en proceso el 84%, y en logro el 16%.

En la dimensión inicio del desarrollo de la autonomía, en el grupo experimental en el nivel inicio se ubicaron el 0%, en proceso el 32%, y en el nivel logro el 68%. En el grupo control el 20% en inicio, en proceso el 76%, y en logro el 4%.

En la dimensión identifica sus emociones, en el grupo experimental en el nivel inicio se ubicaron 5%, en proceso el 5%, y en el nivel logro el 91%. En el grupo control el 64% en inicio, en proceso el 32%, y en logro el 4%.

En la dimensión comprende sus emociones, en el grupo experimental en el nivel inicio se ubicaron 0%, en proceso el 5%, y en el nivel logro el 95%. En el grupo control el 60% en inicio, en proceso el 40%, y en logro el 0%.

4.2. Tabla 09. Prueba de normalidad - Grupo experimental

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Reconoce sus características	,918	22	,000
Inicio del desarrollo de la Autonomía	,930	22	,000
Identifica sus Emociones	,773	22	,000
Comprende sus emociones	,871	22	,000
Identidad Personal	,933	22	,000

Fuente: Base de datos de la prueba de entrada del grupo experimental.

La prueba de normalidad del pre test del grupo experimental se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk, porque el grado de libertad es menor que 50; la prueba indica que la dimensión reconoce sus características, inicio del desarrollo de la autonomía, identifica sus emociones y comprende sus emociones pertenecientes a la variable identidad personal la significancia es menor que 0.05, por lo que los datos son normales.

Tabla 10. Grupo control

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Reconoce sus características	,844	25	,000
Inicio del desarrollo de la Autonomía	,903	25	,000
Identifica sus Emociones	,809	25	,000
Comprende sus emociones	,849	25	,000
Identidad Personal	,971	25	,000

Fuente: Base de datos de la prueba de entrada del grupo control.

La prueba de normalidad del pre test del grupo control se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk, porque el grado de libertad es menor que 50; la prueba indica que la dimensión reconoce sus características, inicio del desarrollo de la autonomía, identifica sus emociones y comprende sus emociones pertenecientes a la variable identidad personal la significancia es menor que 0.05, por lo que los datos son normales.

4.3. Prueba de hipótesis

Hipótesis general

H_i: El juego de roles tiene influencia significativa sobre la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

H_o: El juego de roles no tiene influencia significativa sobre la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

Tabla 11. Prueba de hipótesis general juegos de roles sobre la identidad personal.

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Post text – Pre text	16,500	2,241	,478	15,506	17,494	34,529	21	,000

Fuente: Base de datos de la aplicación de la prueba de salida del grupo experimental y grupo control.

Decisión

En la tabla 8 se observa que la probabilidad del estadístico p =0,000, es mucho menor a 0,05 por lo que la puntuación t_o (34,529) cae en la región de rechazo, aceptándose la hipótesis de investigación y rechazando la hipótesis nula, se demostró que los juegos de roles influyen significativamente en la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

Hipótesis especifica 1

Tabla 12: Prueba de hipótesis especifica 1

H_i: El juego de roles tiene influencia significativa sobre la dimensión reconoce sus características de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

H_o: El juego de roles no tiene influencia significativa sobre la dimensión reconoce sus características de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	**Post test – Pre test**	**4,000**	**,873**	**,186**	**3,613**	**4,387**	**21,494**	**21**	**,000**

Fuente: Base de datos de la aplicación de la prueba de salida del grupo experimental y grupo control.

Decisión

En la tabla 9 se observa que la probabilidad del estadístico p =0,000, es mucho menor a 0,05 por lo que la puntuación t_o (21,494) cae en la región de rechazo, aceptándose la hipótesis especifica 1 de investigación y rechazando la hipótesis nula, se demostró que los juegos de roles influyen significativamente en la a dimensión reconoce sus características de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa, 2023.

Hipótesis especifica 2

Tabla 13: Prueba de hipótesis especifica 2

H_i: El juego de roles tiene influencia significativa sobre la dimensión inicio del desarrollo de la autonomía de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

H_o: El juego de roles no tiene influencia significativa sobre la dimensión inicio del desarrollo de la autonomía de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	**Post test – Pre test**	**3,818**	**1,532**	**,327**	**3,139**	**4,497**	**11,692**	**21**	**,000**

Fuente: Base de datos de la aplicación de la prueba de salida del grupo experimental y grupo control.

Decisión

En la tabla 10 se observa que la probabilidad del estadístico p =0,000, es mucho menor a 0,05 por lo que la puntuación t_o (11,692) cae en la región de rechazo, aceptándose la hipótesis especifica 2 de investigación y rechazando la hipótesis nula, se demostró que los juegos de roles influyen significativamente en la a dimensión inicio del desarrollo de la autonomía de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

Hipótesis especifica 3

Tabla 14: Prueba de hipótesis especifica 3

H_i: El juego de roles tiene influencia significativa sobre la dimensión identifica sus emociones de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

H_o: El juego de roles no tiene influencia significativa sobre la dimensión identifica sus emociones de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior	Superior			
Par 1	**Post test – Pre test**	**3,409**	**,666**	**,142**	**3,114**	**3,704**	**24,005**	**21**	**,000**

Fuente: Base de datos de la aplicación de la prueba de salida del grupo experimental y grupo control.

Decisión

En la tabla 11 se observa que la probabilidad del estadístico p =0,000, es mucho menor a 0,05 por lo que la puntuación t_o (24,005) cae en la región de rechazo, aceptándose la hipótesis especifica 3 de investigación y rechazando la hipótesis nula, se demostró que los juegos de roles influyen significativamente en la a dimensión identifica sus emociones identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

Hipótesis especifica 4

Tabla 15: Prueba de hipótesis especifica 4

H_i: El juego de roles tiene influencia significativa sobre la dimensión comprende sus emociones de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

H_o: El juego de roles no tiene influencia significativa sobre la dimensión comprende sus emociones de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	**Post test – Pre test**	**5,273**	**,703**	**,150**	**4,961**	**5,584**	**35,205**	**21**	**,000**

Fuente: Base de datos de la aplicación de la prueba de salida del grupo experimental y grupo control.

Decisión

En la tabla 12 se observa que la probabilidad del estadístico p =0,000, es mucho menor a 0,05 por lo que la puntuación t_o (35,205) cae en la región de rechazo, aceptándose la hipótesis especifica 4 de investigación y rechazando la hipótesis nula, se demostró que los juegos de roles influyen significativamente en la a dimensión comprende sus emociones de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

4.4. Discusión

La tabla 4 y 6 no se van a discutir porque no sirvieron como fuentes para las siguientes tablas.

En la tabla 3 y figura 1: En los resultados porcentuales del pre test en la identidad personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Ucayali, 2023, en el grupo experimental en el nivel inicio se ubicaron 23%, en proceso 68% y en el nivel logro 9%. En el grupo control en el nivel inicio se ubicaron 28%, en proceso 44% y en el nivel logro 28%. En la tabla 8 se observa que la probabilidad del estadístico p =0,000, es mucho menor a 0,05 por lo que la puntuación to (34,529) cae en la región de rechazo, aceptándose la hipótesis de investigación y rechazando la hipótesis nula, se demostró que los juegos de roles influyen significativamente en la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

Este resultado de investigación se relaciona con el estudio de Ordoñez (2023), cunado indica que, el juego de roles influye significativamente en el desarrollo de la identidad personal en niños de 4 a 5 años, dado que, la ejecución continua de este tipo de juego que permite al infante a prepararse o desarrollar habilidades y estrategias de desenvolvimiento social a partir de la experimentación con su entorno, los niños forman sus propios conceptos sobre la realidad, mientras exista más interacción entre pares el aprendizaje será más fructífera. (p. 38)

También podemos relacionarlo con la investigación de Huancas & Matinez (2022), porque indica que “Con la aplicación de la propuesta del juego infantil se ha demostrado

que tiene resultados positivos, por ende, se logró construir la identidad personal de los niños menores de cinco años” (p. 6).

En la tabla 9 se observa que la probabilidad del estadístico p =0,000, es mucho menor a 0,05 por lo que la puntuación t_o (21,494) cae en la región de rechazo, aceptándose la hipótesis especifica 1 de investigación y rechazando la hipótesis nula, se demostró que los juegos de roles influyen significativamente en la a dimensión reconoce sus características de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

En la tabla 10 se observa que la probabilidad del estadístico p =0,000, es mucho menor a 0,05 por lo que la puntuación t_o (11,692) cae en la región de rechazo, aceptándose la hipótesis especifica 2 de investigación y rechazando la hipótesis nula, se demostró que los juegos de roles influyen significativamente en la a dimensión inicio del desarrollo de la autonomía de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

En la tabla 11 se observa que la probabilidad del estadístico p =0,000, es mucho menor a 0,05 por lo que la puntuación t_o (24,005) cae en la región de rechazo, aceptándose la hipótesis especifica 3 de investigación y rechazando la hipótesis nula, se demostró que los juegos de roles influyen significativamente en la a dimensión identifica sus emociones identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

En la tabla 12 se observa que la probabilidad del estadístico p =0,000, es mucho menor a 0,05 por lo que la puntuación t_o (35,205) cae en la región de rechazo,

aceptándose la hipótesis especifica 4 de investigación y rechazando la hipótesis nula, se demostró que los juegos de roles influyen significativamente en la a dimensión comprende sus emociones de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

Por lo que, a todos los resultados de la presente investigación podemos dar un grado de relación con la investigación de Orellana & Salazar (2022), cuando hace mención que, del objetivo general que los cuentos infantiles del aula apoyan al aprendizaje del niño estimulándolo a poder formar su identidad personal con los valores, creencias, costumbres que tenga él o su familia siendo una herramienta que fortalecerá lazos dentro del hogar. Lograremos también que el niño pueda ser más creativo, que logre tener una imaginación, que tenga más comprensión de textos, más criterio a la hora que lea un cuento todo esto fortalecerá su identidad personal desarrollando que él sea más sociable a la hora de compartir momentos o expresarse. (p. 35)

CONCLUSIONES

- Se observa que la probabilidad del estadístico p =0,000, es mucho menor a 0,05 por lo que la puntuación to (34,529) cae en la región de rechazo, aceptándose la hipótesis de investigación y rechazando la hipótesis nula, se demostró que los juegos de roles influyen significativamente en la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.
- Se observa que la probabilidad del estadístico p =0,000, es mucho menor a 0,05 por lo que la puntuación to (21,494) cae en la región de rechazo, aceptándose la hipótesis especifica 1 de investigación y rechazando la hipótesis nula, se demostró que los juegos de roles influyen significativamente en la a dimensión reconoce sus características de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.
- Se observa que la probabilidad del estadístico p =0,000, es mucho menor a 0,05 por lo que la puntuación to (11,692) cae en la región de rechazo, aceptándose la hipótesis especifica 2 de investigación y rechazando la hipótesis nula, se demostró que los juegos de roles influyen significativamente en la a dimensión inicio del desarrollo de la autonomía de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.
- Se observa que la probabilidad del estadístico p =0,000, es mucho menor a 0,05 por lo que la puntuación to (24,005) cae en la región de rechazo, aceptándose la hipótesis especifica 3 de investigación y rechazando la hipótesis nula, se demostró que los juegos de roles influyen significativamente en la a dimensión identifica sus

emociones identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

- Se observa que la probabilidad del estadístico p =0,000, es mucho menor a 0,05 por lo que la puntuación to (35,205) cae en la región de rechazo, aceptándose la hipótesis especifica 4 de investigación y rechazando la hipótesis nula, se demostró que los juegos de roles influyen significativamente en la a dimensión comprende sus emociones de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a las docentes de aula a seguir realizando juegos que permitan cada día a los niños y niñas poder descubrir su propia identidad personal.
- Se recomienda a las maestras de las aulas responsables que en su documentación de planificación deben considerar los temas de juegos de roles para que los niños puedan desarrollar su identidad personal en su proceso de aprendizaje.
- Se recomienda a las maestras de aula que en todo tiempo deben trabajar con los padres de familia como aliados estratégicos para ayudar a los niños y niñas en su proceso de formación de su identidad personal.
- Se recomienda a toda la comunidad institucional a trabajar constantemente en las diferentes áreas todo lo que a identidad personal de los niños y niñas se refiere.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aranciaga, S. E. V. (2021). *El juego como roles para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuarto años de la Institución Educativa Inicial N° 167 El Progrso, Ambo, Huanuco, 2019.*

Bericat, E. (2012). Emociones. *Emociones Sociopedia*, *Emociones*, 1–13.

Calvo, C. S. B., & Molina, A. L. H. (2019). *Juego de roles en la autonomía de niños del ciclo II.*

Carrasco, S. D. (2006). Metodología de la investigación científica. *Editorial: San Marcos*.

Castro, M., Castillo, R., & Ramírez, P. (2022). *El juego en la primera infancia: De la formación a la transformación.*

Cobo, G. G., & Valdivia, S. M. C. (2017). *Juego de roles*.

Forselledo. (2014). *Esquema de roles*.

Gallardo, J. A. L. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo.* 12.

Garcia, G. (2015). *La identidad*.

Huancas, D. M. D. la C., & Matinez, A. D. A. (2022). *Juego infantil para construir la identidad personal en los niños menores de cinco años - Lambayeque, 2021.*

Izaguirre, E. M. (2010). *Conciencia y evolución*.

López. (2019). *El problema de la identidad en los niños de educación inicial.*

López, L. G. S. (2018). *El juego como recurso pedagogico para la construcción de la identidad personal en los niños de 5 años de la edad preescolar.*

Merino, D. M., Rascón, T. G., & Ruiz, C. R. (2004). *La identidad personal Como eje central de los procesos de educación intercultural.*

Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial.*

Ocampo, A. G. (2019). *La comprensión en acción: un análisis sobre sus niveles y cualidades.*

Ordoñez, C. V. (2023). *Juego de roles en el desarrollo de la identidad personal en niños de 4 a 5 años*.

Orellana, L. F. R., & Salazar, A. C. O. (2022). *El cuento infantil como herramienta para construir la identidad personal en niños de 5 años desde la perspectiva del docente de un aula de una escuela privada de Lima, 2022*.

Peña, S. De. V. R. (2021). *Juegos de rol "Kapulca y el árbol de Kractus", una aventura de aprendizaje matemático y emocionalidad.*

ANEXOS

Anexo 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

JUEGO DE ROLES SOBRE LA IDENTIDAD PERSONAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDÍN N° 346 ROSA MERINO, PUCALLPA - 2023

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	MARCO METODOLÓGICO
General	**General**	**General**	**VARIABLE INDEPENDIENTE** Juego de roles **Dimensiones** - Estimular - Reconocer - Facilitar **VARIABLE DEPENDIENTE** **Identidad personal** **Dimensiones** - Reconoce sus características - Inicio del desarrollo de la autonomía - Identifica sus emociones	**TIPO DE INVESTIGACIÓN** Aplicada **DISEÑO DE INVESTIGACIÓN** Cuasi experimental **POBLACIÓN** 107 niños **MUESTRA** 47 niños **INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS** Lista de cotejo **TÉCNICA DE RECOJO DE PROCESAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE DATOS** SPSS 26 Excel Tablas estadísticas
¿Cuál es la influencia del juego de roles sobre la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023?	Demostrar la influencia que tiene el juego de roles sobre la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa – 2023..	El juego de roles tiene influencia significativa sobre la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa – 2023.		
Específicos	**Específicos**	**Específicos**		
¿Cuál es la influencia del juego de roles sobre la dimensión reconoce sus características de la identidad personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023? ¿Cuál es la influencia del juego de roles sobre la	Evaluar la influencia que tiene el juego de roles sobre la dimensión reconoce sus características de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Uncial Educativa Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa – 2023. Analizar la influencia que tiene el juego de roles sobre la	El juego de roles tiene influencia significativa sobre la dimensión reconoce sus características de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa – 2023. El juego de roles tiene influencia significativa sobre la		

dimensión inicio del desarrollo de la autonomía de la identidad personal d los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023? ¿Cuál es la influencia del juego de roles sobre la dimensión identifica sus emociones de la identidad personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023? ¿Cuál es la influencia del juego de roles sobre la dimensión comprende sus emociones de la identidad personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023?	dimensión inicio del desarrollo de la autonomía de la identidad personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa – 2023. Determinar la influencia que tiene el juego de roles sobre la dimensión identifica sus emociones de la identidad personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa – 2023. Determinar la influencia del juego de roles sobre la dimensión comprende sus emociones de la identidad personal de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa - 2023	dimensión inicio del desarrollo de la autonomía de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Ucayali, 2023. El juego de roles tiene influencia significativa sobre la dimensión identifica sus emociones de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa – 2023. El juego de roles tiene influencia significativa sobre la dimensión comprende sus emociones de la identidad personal en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 346 Rosa Merino, Pucallpa – 2023.	- Comprende sus características	Figuras de barras

Anexo 02

MATRIZ DE VALIDACIÓN

Experto 1: Mg. Alida Ysabel Vera Pérez

Título: Juego de roles y su influencia con la identidad personal de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial cuna - jardín integrada N°346, Rosa Merino, Pucallpa - 2023

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Opción de respuesta			Incorrecta								Observación y/o recomendación.
				Logro	Proceso	Inicio	Relación entre la variable y la dimensión.		Relación entre la dimensión y el indicador.		Relación entre el indicador y el ítems.		Relación entre el ítems y la opción de respuesta.		
							Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Identidad personal	Reconoce sus características	- Reconoce sus cualidades. - Reconoce sus limitaciones. - Reconoce sus condiciones - Reconoce sus características físicas	1 El niño señala y reconoce, el color de su piel, de cabello, ojos que tiene.				X		X		X		X		
			2 El niño reconoce su peso y talla y se acepta como es.				X		X		X		X		
			3 El niño identifica su género.				X		X		X		X		
			4 identifica sus rasgos físicos, que se parece a mamá y papá ¿Cómo te sientes con el parecido a ti?				X		X		X		X		
	Inicio del desarrollo de la autonomía	- Reconoce su autonomía. - Toma conciencia. - Regula su comportamiento. - Demuestra independencia. - Visibiliza sus intereses.	5 Los niños realizan actividades para reconozca y acepten las características y cualidades de los otros.				X		X		X		X		
			6 Los niños tomen iniciativa para realizar acciones de cuidado personal				X		X		X		X		
			7 Los niños participan voluntariamente y responsablemente, a la hora de la lonchera.				X		X		X		X		
			8 El niño decide en que sector jugar.				X		X		X		X		

			9 El niño estimula a sus compañeros a través de abrazos y palabras de elogio para realizar la actividad				X		X		X		X		
	Identifica sus emociones	- Pone nombre a sus emociones. - Reacciones físicas basado a sus emociones.	10 El niño se identifica mediante imágenes de las emociones.				X		X		X		X		
			11 El niño manifiesta sus emociones mediante el tono de voz (enojo, tristeza y alegría)				X		X		X		X		
	Comprende sus características	- Capacidad de pensar. - Capacidad de reflexionar. - Capacidad actuar.	12 El niño propone acción de cómo sentirse mejor a sus emociones (enojo y tristeza)				X		X		X		X		
			13 Cuando se narra un cuento el niño expresa sus emociones con algunos personajes del cuento.				X		X		X		X		
			14 El niño menciona con que emoción le gustaría cambiar.				X		X		X		X		

Resumen

N°	Criterios	Si = 1		No = 0		Total	
		N°	%	N°	%	N°	%
1	Relación entre la variable y la dimensión.						
2	Relación entre la dimensión y el indicador.						
3	Relación entre el indicador y el ítem.						
4	Relación entre el ítem y la opción de respuesta.						
	Total						

Pucallpa 24 de julio 2023

Mg. Alida Ysabel Vera Pérez

Validación del instrumento por ítem

Experto 1 :Mg. Alida Isabel Vera Pérez
Objetivo : Conocer la coherencia en la redacción de los ítems.
Instrucción : Lea detenidamente el ítem y marque con una (X) si está bien redactado o mal redactado en la opción que considera.
Valoración :

Si = 1 No = 0

Instrumento :

	ITEMS	Valoración	
		SI	NO
O1	El niño señala y reconoce, el color de su piel, de cabello, ojos que tiene.	X	
O2	El niño reconoce su peso y talla y se acepta como es.	X	
O3	El niño identifica su género.	X	
O4	Identifica sus rasgos físicos, que se parece a mamá y papá ¿Cómo te sientes con el parecido a ti	X	
05	Los niños realizan actividades para reconozca y acepten las características y cualidades de los otros	X	
06	Los niños toman iniciativa para realizar acciones de cuidado personal	X	
07	Los niños participan voluntariamente y responsablemente, a la hora de la lonchera	X	
08	El niño decide en que sector jugar.	X	
09	El niño estimula a sus compañeros a través de abrazos y palabras de elogio para realizar la actividad	X	
10	El niño se identifica mediante imágenes de las emociones.	X	
11	El niño manifiesta sus emociones mediante el tono de voz (enojo, tristeza y alegría)	X	
12	El niño propone acción de cómo sentirse mejor a sus emociones (enojo y tristeza)	X	
13	Cuando se narra un cuento el niño expresa sus emociones con algunos personajes del cuento.	X	
14	El niño menciona con que emoción le gustaría cambiar	X	

MATRIZ DE VALIDACIÓN

Experto 2: Lic. Katerin Alexandra Ramirez Rodriguez

Título: Juego de roles y su influencia con la identidad personal de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial cuna - jardín integrada N°346, Rosa Merino, Pucallpa - 2023

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Opción de respuesta			Incorrecta								Observación y/o recomendación.
				Logro	Proceso	Inicio	Relación entre la variable y la dimensión.		Relación entre la dimensión y el indicador.		Relación entre el indicador y el ítems.		Relación entre el ítems y la opción de respuesta.		
							Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Identidad personal	Reconoce sus características	- Reconoce sus cualidades. - Reconoce sus limitaciones. - Reconoce sus condiciones - Reconoce sus características físicas	1 El niño señala y reconoce, el color de su piel, de cabello, ojos que tiene.				X		X		X		X		
			2 El niño reconoce su peso y talla y se acepta como es.				X		X		X		X		
			3 El niño identifica su género.				X		X		X		X		
			4 identifica sus rasgos físicos, que se parece a mamá y papá ¿Cómo te sientes con el parecido a ti?				X		X		X		X		
	Inicio del desarrollo de la autonomía	- Reconoce su autonomía. - Toma conciencia. - Regula su comportamiento. - Demuestra independencia. - Visibiliza sus intereses.	5 Los niños realizan actividades para reconozca y acepten las características y cualidades de los otros.				X		X		X		X		
			6 Los niños tomen iniciativa para realizar acciones de cuidado personal				X		X		X		X		
			7 Los niños participan voluntariamente y responsablemente, a la hora de la lonchera.				X		X		X		X		
			8 El niño decide en que sector jugar.				X		X		X		X		

			9 El niño estimula a sus compañeros a través de abrazos y palabras de elogio para realizar la actividad				X		X		X		X		
	Identifica sus emociones	- Pone nombre a sus emociones. - Reacciones físicas basado a sus emociones.	10 El niño se identifica mediante imágenes de las emociones.				X		X		X		X		
			11 El niño manifiesta sus emociones mediante el tono de voz (enojo, tristeza y alegría)				X		X		X		X		
	Comprende sus características	- Capacidad de pensar. - Capacidad de reflexionar. - Capacidad actuar.	12 El niño propone acción de cómo sentirse mejor a sus emociones (enojo y tristeza)				X		X		X		X		
			13 Cuando se narra un cuento el niño expresa sus emociones con algunos personajes del cuento.				X		X		X		X		
			14 El niño menciona con que emoción le gustaría cambiar.				X		X		X		X		

Resumen

N°	Criterios	Si = 1		No = 0		Total	
		N°	%	N°	%	N°	%
1	Relación entre la variable y la dimensión.						
2	Relación entre la dimensión y el indicador.						
3	Relación entre el indicador y el ítem.						
4	Relación entre el ítem y la opción de respuesta.						
	Total						

Pucallpa 24 de julio 2023

Lic. Katerin Alexandra Ramirez Rodriguez

Validación del instrumento por ítem

Experto 2 : Lic: Katerin Alexandra Ramirez Rodriguez
Objetivo : Conocer la coherencia en la redacción de los ítems.
Instrucción : Lea detenidamente el ítem y marque con una (X) si está bien redactado o mal redactado en la opción que considera.
Valoración :

Si = 1 No = 0

Instrumento :

	ITEMS	Valoración	
		SI	NO
O1	El niño señala y reconoce, el color de su piel, de cabello, ojos que tiene.		
O2	El niño reconoce su peso y talla y se acepta como es.	X	
O3	El niño identifica su género.	X	
O4	Identifica sus rasgos físicos, que se parece a mamá y papá ¿Cómo te sientes con el parecido a ti	X	
05	Los niños realizan actividades para reconozca y acepten las características y cualidades de los otros	X	
06	Los niños toman iniciativa para realizar acciones de cuidado personal	X	
07	Los niños participan voluntariamente y responsablemente, a la hora de la lonchera	X	
08	El niño decide en que sector jugar.	X	
09	El niño estimula a sus compañeros a través de abrazos y palabras de elogio para realizar la actividad	X	
10	El niño se identifica mediante imágenes de las emociones.	X	
11	El niño manifiesta sus emociones mediante el tono de voz (enojo, tristeza y alegría)	X	
12	El niño propone acción de cómo sentirse mejor a sus emociones (enojo y tristeza)	X	
13	Cuando se narra un cuento el niño expresa sus emociones con algunos personajes del cuento.	X	
14	El niño menciona con que emoción le gustaría cambiar	X	

MATRIZ DE VALIDACIÓN

Experto 3: Lic. Fatima Viviana Guerra Paima

Título: Juego de roles y su influencia con la identidad personal de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial cuna - jardín integrada N°346, Rosa Merino, Pucallpa - 2023

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Opción de respuesta			Incorrecta								Observación y/o recomendación.
				Logro	Proceso	Inicio	Relación entre la variable y la dimensión.		Relación entre la dimensión y el indicador.		Relación entre el indicador y el ítems.		Relación entre el ítems y la opción de respuesta.		
							Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Identidad personal	Reconoce sus características	- Reconoce sus cualidades. - Reconoce sus limitaciones. - Reconoce sus condiciones - Reconoce sus características físicas	1 El niño señala y reconoce, el color de su piel, de cabello, ojos que tiene.				X		X		X		X		
			2 El niño reconoce su peso y talla y se acepta como es.				X		X		X		X		
			3 El niño identifica su género.				X		X		X		X		
			4 identifica sus rasgos físicos, que se parece a mamá y papá ¿Cómo te sientes con el parecido a ti?				X		X		X		X		
	Inicio del desarrollo de la autonomía	- Reconoce su autonomía. - Toma conciencia. - Regula su comportamiento. - Demuestra independencia. - Visibiliza sus intereses.	5 Los niños realizan actividades para reconozca y acepten las características y cualidades de los otros.				X		X		X		X		
			6 Los niños tomen iniciativa para realizar acciones de cuidado personal				X		X		X		X		
			7 Los niños participan voluntariamente y responsablemente, a la hora de la lonchera.				X		X		X		X		
			8 El niño decide en que sector jugar.				X		X		X		X		

			9 El niño estimula a sus compañeros a través de abrazos y palabras de elogio para realizar la actividad				X		X		X		X		
	Identifica sus emociones	- Pone nombre a sus emociones. - Reacciones físicas basado a sus emociones.	10 El niño se identifica mediante imágenes de las emociones.				X		X		X		X		
			11 El niño manifiesta sus emociones mediante el tono de voz (enojo, tristeza y alegría)				X		X		X		X		
	Comprende sus características	- Capacidad de pensar. - Capacidad de reflexionar. - Capacidad actuar.	12 El niño propone acción de cómo sentirse mejor a sus emociones (enojo y tristeza)				X		X		X		X		
			13 Cuando se narra un cuento el niño expresa sus emociones con algunos personajes del cuento.				X		X		X		X		
			14 El niño menciona con que emoción le gustaría cambiar.				X		X		X		X		

Resumen

N°	Criterios	Si = 1		No = 0		Total	
		N°	%	N°	%	N°	%
1	Relación entre la variable y la dimensión.						
2	Relación entre la dimensión y el indicador.						
3	Relación entre el indicador y el ítem.						
4	Relación entre el ítem y la opción de respuesta.						
	Total						

Pucallpa 24 de julio 2023

Lic, Fatima Viviana Guerra Paima

Validación del Instrumento por ítem

Experto 3 : Dra. Jessenia Choy Sanchez Panduro
Objetivo : Conocer la coherencia en la redacción de los ítems.
Instrucción : Lea detenidamente el ítem y marque con una (X) si está bien redactado o mal redactado en la opción que considera.
Valoración :
Si = 1 No = 0
Instrumento :

	ITEMS	Valoración	
		SI	NO
O1	El niño señala y reconoce, el color de su piel, de cabello, ojos que tiene.	X	
O2	El niño reconoce su peso y talla y se acepta como es.	X	
O3	El niño identifica su género.	X	
O4	Identifica sus rasgos físicos, que se parece a mamá y papá ¿Cómo te sientes con el parecido a ti	X	
05	Los niños realizan actividades para reconozca y acepten las características y cualidades de los otros	X	
06	Los niños toman iniciativa para realizar acciones de cuidado personal	X	
07	Los niños participan voluntariamente y responsablemente, a la hora de la lonchera	X	
08	El niño decide en que sector jugar.	X	
09	El niño estimula a sus compañeros a través de abrazos y palabras de elogio para realizar la actividad	X	
10	El niño se identifica mediante imágenes de las emociones.	X	
11	El niño manifiesta sus emociones mediante el tono de voz (enojo, tristeza y alegría)	X	
12	El niño propone acción de cómo sentirse mejor a sus emociones (enojo y tristeza)	X	
13	Cuando se narra un cuento el niño expresa sus emociones con algunos personajes del cuento.	X	
14	El niño menciona con que emoción le gustaría cambiar	X	

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

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDÍN Nº 346 ROSA MERINO

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN

EL QUE SUSCRIBE:

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDÍN Nº 346 ROSA MERINO, CORONEL PORTILLO DE LA REGIÓN UCAYALI.

HACE CONSTAR:

Que por medio de la presente dejamos constar que las estudiantes: **Ambrosio Palma, Flor Karol** con DNI N° 60219300, y **Calderon Casas, Rosario Thesibel** con DNI N° 77668358, de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Ucayali, han realizado la ejecución de su investigación de tesis denominado **"JUEGO DE ROLES Y SU INFLUENCIA CON LA IDENTIDAD PERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCACTIVA INICIAL CUNA - JARDÍN N° 346 ROSA MERINO, PUCALLPA – 2023"** a partir del 28 de Agosto hasta el 29 de noviembre del presente año.

Se expide la presente constancia a petición de las interesadas, para los fines que estime conveniente.

Pucallpa,19 de diciembre del 2023

I.E. INTEGRADA CUNA JARDÍN N° 346 SUB DIRECCIÓN INICIAL PUCALLPA

Mag. Laura Leveau Tufar
C.M. 1000087245
SUB DIRECTORA NIVEL INICIAL

INSTITUCION EDUCATIVA INTEGRADA N°64024 - 346
PUCALLPA - CALLERIA - CORONEL PORTILLO
JR. ZAVALA/ RAFAEL DE SOUZA S/N
C.M. PRIMARIA Nº 0271338 - C.M. INICIAL N° 0714980 - C. LOCAL Nº 493912

CARTA DE ACEPTACIÓN DE APLICACION DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Señores: Est. Flor Karol Ambrosio Palma
Est. Rosario Thesibel Calderon Casas

Estimados estudiantes:

Nos complace informales que su solicitud para realizar trabajo de investigación en nuestra institución educativa ha sido aceptada. Hemos revisado su propuesta y nos parece interesante y relevante para nuestra escuela. El tema de su investigación es: JUEGO DE ROLES Y SU INFLUENCIA CON LA IENTIDAD PERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA N° 64024-346, UCAYALI 2023, y que, para facilitar el desarrollo de su investigación, brindaremos toda la información que requiera, además los docentes de nuestro plantel están con toda la predisposición de colaborar.

Le agradecemos el interés por nuestra institución educativa integrada y esperamos que su investigación sea exitosa y fructífera. Si tienen alguna consulta o sugerencia, no duden en comunicarse con nosotros.

Reciban un cordial saludo.

Julio Hermenegildo Pinedo Castro
DIRECTOR DE LA I.E.I. N° 64024-346
DNI. N° 00127182

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUACION Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUACION INICIAL

PRE TEST- POST TEST

PRUEBA PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LA IDENTIDAD PERSONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS.

ELABORADO POR:

- AMBROSIO PALMA FLOR KAROL.
- CALDERON CASAS ROSARIO THESIBEL .



FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA IDENTIDAD PERSONAL

(PRE. TEST- POS-TEST)

APELLIDOS Y NOMBRES:

EDAD: 5 Años

ESCALA DE MEDICIÓN:

INICIO: 1	PROCESO: 2	LOGRO: 3

N°	ITEMS	PUNTAJE			Puntaje Obtenido
		1	2	3	
	Reconoce sus características físicas.				
O1	El niño señala y reconoce, el color de su piel, de cabello, ojos que tiene.				
O2	El niño reconoce su peso y talla y se acepta como es.				
O3	El niño identifica su género.				
O4	Identifica sus rasgos físicos, que se parece a mamá y papá ¿Cómo te sientes con el parecido a ti				
	Inicia el Desarrollo de la autonomía				
05	Los niños realizan actividades para reconozca y acepten las características y cualidades de los otros				
06	Los niños toman iniciativa para realizar acciones de cuidado personal				
07	Los niños participan voluntariamente y responsablemente, a la hora de la lonchera				
08	El niño decide en que sector jugar.				
09	El niño estimula a sus compañeros a través de abrazos y palabras de elogio para realizar la actividad				
	Identifica sus emociones				
10	El niño se identifica mediante imágenes de las emociones.				
11	El niño manifiesta sus emociones mediante el tono de voz (enojo, tristeza y alegria)				
	Comprende sus emociones				
12	El niño propone acción de cómo sentirse mejor a sus emociones (enojo y tristeza)				
13	Cuando se narra un cuento el niño expresa sus emociones con algunos personajes del cuento.				
14	El niño menciona con que emoción le gustaría cambiar				

SITUACIÓN 1: El niño señala y reconoce, el color de su piel, de cabello, ojos que tiene.




LOGRO ☐ **PROCESO** ☐ **INICIO** ☐

SITUACIÓN 2: El niño reconoce su peso y talla y se acepta como es.




LOGRO ☐ **PROCESO** ☐ **INICIO** ☐

SITUACIÓN 3: El niño identifica su género, (realizan el juego de armamos la rompe cabeza de niño y niña, mediante ello se van a identificar que genero son, si es niña o niño)




LOGRO ☐ **PROCESO** ☐ **INICIO** ☐

SITUACIÒN 4: Identifica sus rasgos físicos, que se parece a mamá y papá ¿Cómo te sientes con el parecido a ti




LOGRO **PROCESO** **INICIO**

SITUACIÒN 5: Los niños realizan actividades para que reconozca y acepten las características y cualidades de los otros




LOGRO **PROCESO** **INICIO**

SITUACIÒN 6: Los niños toman iniciativa para realizar acciones de cuidado personal




LOGRO **PROCESO** **INICIO**

SITUACIÓN 7: Los niños participan voluntariamente y responsablemente, a la hora de la lonchera





LOGRO ☐ **PROCESO** ☐ **INICIO** ☐

SITUACIÓN 8: El niño decide en que sector jugar.





LOGRO ☐ **PROCESO** ☐ **INICIO** ☐

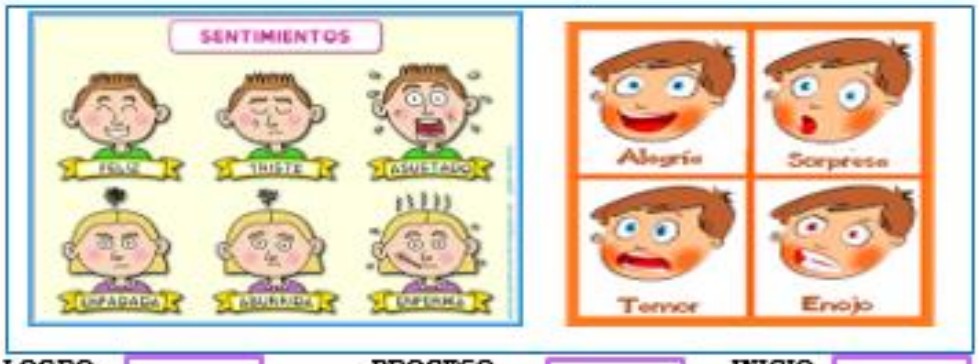
SITUACIÓN 9: El niño estimula a sus compañeros a través de abrazos y palabras de elogio para realizar la actividad





LOGRO ☐ **PROCESO** ☐ **INICIO** ☐

SITUACIÓN 10: El niño se identifica mediante imágenes de las emociones



LOGRO | **PROCESO** | **INICIO**

SITUACIÓN 11: El niño manifiesta sus emociones mediante el tono de voz (enojo, tristeza y alegría)



LOGRO | **PROCESO** | **INICIO**

SITUACIÓN 12: El niño propone acción de cómo sentirse mejor a sus emociones (enojo y tristeza)



LOGRO | **PROCESO** | **INICIO**

SITUACIÒN 13: Cuando se narra un cuento el niño expresa sus emociones con algunos personajes del cuento.



LOGRO ☐ **PROCESO** ☐ **INICIO** ☐

SITUACIÒN 14: El niño menciona con que emoción le gustaría cambiar a través de preguntas



LOGRO ☐ **PROCESO** ☐ **INICIO** ☐

DATOS INFORMATIVOS.



- INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 346 "ROSA MERINO"
- DIRECTOR :JULIO HERMENEGILDO PINEDO CASTRO.
- PROFESORA DE AULA: BETTY PUN CARDENAS
- EDAD : 5 AÑOS SECCIÓN : D
- DURACIÓN : 45 MIN
- FECHA : MARTES 29 DE AGOSTO DEL 2023
- RESPONSABLES : -FLOR KAROL AMBROSIO PALMA.
  -ROSARIO THESIBEL CALDERON CASAS.

ACTIVIDAD 2 : *"¿CÓMO SOY?"*

I.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
COMPETENCIA	**CAPACIDAD**	**DESEMPEÑOS**	**Criterio de Evaluación**
Construye su identidad.	• Se valora a sí mismo. •Autorregula sus emociones.	• Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.	Describe sus características físicas, cualidades, gustos y preferencias y comenta las semejanzas y diferencias entre sí misma/o y sus pares.
EVIDENCIA	Los niños expresan y describen así mismos.		

II.SECUENCIA DIDACTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos
Inicio	• Se propicia el ambiente, acomodando a los niños en el espacio adecuado para la actividad. • Se recuerda los acuerdos para el éxito de la actividad. • Se les muestra a los niños una bolsa se les pregunta: • ¿Qué tengo en mis manos? ¿Qué creen que habrá dentro de ella? Se les permite tocar algunos niños mientras se realiza las preguntas. La maestra pide a un niño sacar los objetos: cámara, un micro de juguete y un espejo pequeño que les permita ver su rostro. Y se les pregunta: ¿conocen este objeto? ¿Cómo lo usaran? ¿Dónde lo han visto? ¿Quiénes lo utilizan? ¿para qué nos servirá el día de hoy?, los niños responden: Niños y niñas hoy jugaremos a los reporteros y expresaremos como somos.	-Aula 
Desarrollo 	**Vivencia de experiencia.** Se inicia con todos al frente, la maestra les explica hoy jugaran a los reporteros, ¿saben quiénes son los reporteros? ¿en qué consiste sus trabajo?, se les explica brevemente que los reporteros buscan información a través de entrevistas (preguntas), y que hoy ellos asumirán el rol de los reporteros y jugaran a realizar preguntas a sus compañeros, un niño cogerá la cámara, otro niño hará con el micro las preguntas con respecto a su apariencia, gustos, preferencias, se acercaran a un compañero y le pedirán verse en el espejo con ayuda de la maestra y le realizan preguntas: obsérvate y dime ¿ Cómo eres? ¿Cómo son tus ojos? ¿Cómo es tu cabello? ¿Qué es lo que más te gusta de ti? ¿Qué es lo que menos te gusta?. Repetirán el juego las veces que sea necesario. **Dialogo a partir de la experiencia.** Después de realizar la entrevista, los niños se acomodan y responden las siguientes preguntas: ¿a qué jugaron? ¿Qué hacían los reporteros? ¿Qué querían saber los reporteros? ¿Si no hubieran tenido un espejo los reporteros, hubieran podido responder como son? ¿Por qué será importante saber cómo somos?	-espejo. -cámara -micro -Hoja bond. -Lápiz. 

	Después de dialogar mediante preguntas se entrega a cada niño una hoja para que él se dibuje como es, se coloca el espejo al frente para que los niños se acerquen y se observen si les es necesario. **Transferencia a otras situaciones.** Al finalizar el trabajo, pegan su trabajo y de manera voluntaria salen a contar cómo son. Mi bello es……., mi piel es……., mis ojos son:……. Entre otros. Luego se les explica brevemente que el conocer cómo somos fisicamente, nos permite aceptar como somos, nos enseña a querernos, a valorarnos y si no lo hacemos debemos empezar a aceptarnos.	
Cierre	¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué sintieron al conocerse más? ¿es importante saber cómo somos? ¿Por qué? ¿Les fue fácil o difícil expresarse? ¿por qué?	

PROFESORA DEL AULA

V°B° DE LA DIRECTOR (A)

DATOS INFORMATIVOS.

- INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: Nº 346 "ROSA MERINO"
- DIRECTOR :JULIO HERMENEGILDO PINEDO CASTRO.
- PROFESORA DE AULA: BETTY PUN CARDENAS
- EDAD : 5 AÑOS SECCIÓN : D
- DURACIÓN : 45 MIN
- FECHA : LUNES 27 DE AGOSTO DEL 2023
- RESPONSABLES : -FLOR KAROL AMBROSIO PALMA.
  -ROSARIO THESIBEL CALDERON CASAS.



TALLER 1 : "¿CÓMO SOY? ME LO DICEN MIS AMIGOS"

I.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
COMPETENCIA	**CAPACIDAD**	**DESEMPEÑOS**	**Criterio de Evaluación**
Construye su identidad.	• Se valora a sí mismo. •Autorregula sus emociones.	• Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.	Describe sus características físicas, cualidades, gustos y preferencias y comenta las semejanzas y diferencias entre sí misma/o y sus pares.
EVIDENCIA	Los niños expresan y describen cómo son sus amigos.		

II.SECUENCIA DIDACTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos
Inicio	• Se propicia el ambiente, acomodando a los niños en el espacio adecuado para la actividad. • Se recuerda los acuerdos para el éxito de la actividad. Se les dice que en esta clase jugaremos y expresaremos como es nuestro amigo.	-Aula
 **Desarrollo**	**Vivencia de experiencia.** Se inicia con todos al frente la maestra explica que bailarán el congelado, pero en esta oportunidad cuando la canción diga congelado ellos deberán estar muy atentos pues deberán imitar lo que ella está haciendo. Los niños participan activamente. Después se continúa explicándoles a los niños que hoy jugaremos a cambiar de roles hoy seremos nuestro amigo mediante el juego de la estatua, el juego consiste en juntar en parejas a los niños y se les pide colocarse frente a frente para que puedan observarse. Luego se le pide a uno de ellos que tome una posición especial o favorita, como el de una estatua, durante unos 30 segundos, y su amigo imitara lo que está haciendo el otro. **Dialogo a partir de la experiencia.** Después cambiaran y el otro niño hará de estatua y el otro observa y lo imita, durante el juego se acompaña a los niños con algunas preguntas como ¿Cómo es el cabello de tu compañero? ¿lo tiene largo, corto, lacio, ondulado? ¿de qué color es? ¿cómo está vestido? ¿Cómo son sus brazos, piernas, entre otras partes del cuerpo? ¿qué expresión tiene su rostro? ¿pudieras describir cómo son sus ojos, boca? ¿en qué se parece a ti? Luego de esta observación, se los invita a dibujar a su compañero y pensar en cómo es él, que es lo que le gusta hacer, a que suele jugar, con quienes juega. Para esta actividad se les entrega hoja bond, colores, entre otros. **Transferencia a otras situaciones.** Al finalizar el trabajo, en parejas se trabajará la presentación de sus dibujos a sus compañeros, cada uno expresara como es que dibujo a su amigo. Luego se les acompaña con algunas preguntas como ¿Qué sentiste al escuchar cómo te describió tu amigo? ¿eres como él te describe? ¿crees que se parecen en algo? ¿en qué?	-Hoja bond. -Lápiz. 

Cierre	¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué sintieron al describir a su amigo? ¿Cómo sentiste cuando tu amigo te dibujo? ¿Les fue fácil o difícil expresarse? ¿por qué? En casa juegan a la estatua con su familia y se describen como son.	

PROFESORA DEL AULA

V°. B°. DE LA DIRECTOR (A)

DATOS INFORMATIVOS.

- INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: N° 346 "ROSA MERINO"
- DIRECTOR :JULIO HERMENEGILDO PINEDO CASTRO.
- PROFESORA DE AULA: BETTY PUN CARDENAS
- EDAD : 5 AÑOS SECCIÓN : D
- DURACIÓN : 45 MIN
- FECHA : JUEVES 31 DE AGOSTO DEL 2023
- RESPONSABLES : -FLOR KAROL AMBROSIO PALMA.
  -ROSARIO THESIBEL CALDERON CASAS.



ACTIVIDAD 3: *"QUE ME GUSTA Y QUE NO ME GUSTA"*

I.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
COMPETENCIA	**CAPACIDAD**	**DESEMPEÑOS**	**Criterio de Evaluación**
Construye su identidad.	• Se valora a sí mismo. •Autorregula sus emociones.	• Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.	Describe sus características físicas, cualidades, gustos y preferencias y comenta las semejanzas y diferencias entre sí misma/o y sus pares.
EVIDENCIA	Los niños expresan lo que les gusta y lo que no les gusta.		

II.SECUENCIA DIDACTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos
Inicio	• Se propicia el ambiente, acomodando a los niños en el espacio adecuado para la actividad. • Se recuerda los acuerdos para el éxito de la actividad. • Se inicia con el juego base bacín, una de las maestras será el helado y otra será el brócoli, cada una pegara la imagen en su pecho, cantarán base bacín, adelante corre mucho y todos se irán a lo que más les gusta, los niños corren detrás de la maestra que tiene la imagen de lo que más les gusta. • A partir del juego se realiza las siguientes preguntas: ¿a qué jugamos? ¿con cuál maestra fueron la mayoría de niños? ¿Por qué? ¿Por qué dejaron a lo otra maestra con menos niños? ¿será importante saber lo que nos gusta y lo que no nos gusta? ¿Por qué? Niñas y niños hoy identificaremos que es lo que nos gusta y no nos gusta.	-Aula
 **Desarrollo**	**Vivencia de experiencia.** Se inicia con todos al frente, la maestra les explica hoy jugaremos al confesionario, para este juego haremos dos grupos uno de niñas y otro de niños, este juego consistirá en pasarse un ovillo de lana, o una cinta de mano en mano, como tejer una tela de araña, cada uno de ellos deben confesar que es lo que les gusta y no les gusta, ejemplo mi nombre es JORGE y confieso que me gusta el helado y no me gusta las verduras, agarra el ovillo y lo lanza a su amigo, y así hasta que todos hayan participado. No solo pueden decir lo que les gusta referente a comida, pueden decir que deporte les gusta, que música, entre otros. Si algún niño presenta dificultad y no desea participar, se le pasa y luego se le pregunta si desea volver a participar. **Dialogo a partir de la experiencia.** Después de jugar, los niños se acomodan y responden las siguientes preguntas: ¿a qué jugaron? ¿Qué tenían que confesar? ¿Qué querían saber los del confesionario? ¿Qué es lo que más le gusta a la mayoría? ¿qué es lo que no les gusta? ¿Cómo se sienten cuando algo les gusta y cuando algo no les gusta? ¿Por qué será importante saber qué es lo que nos gusta y lo que no nos gusta?	-ovillo de lana. -hoja bond -Colores -Lápiz. 

	Después de dialogar mediante preguntas se entrega a cada niño una hoja para que él se dibuje lo que le gusta y lo que no le gusta. **Transferencia a otras situaciones.** Al finalizar ponen su dibujo en el mural. Luego se les explica brevemente que nuestros gustos y preferencia nos hace únicos y diferentes, es por ello que es muy importante saber expresar lo que nos gusta y lo que no nos gusta puede ser en comida, en deporte, en ropa, en postres, música, entre otros..	
Cierre	¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué sintieron al conocerse más? ¿es importante saber nuestros gustos? ¿Por qué? ¿Les fue fácil o difícil expresarse? ¿por qué?	

PROFESORA DEL AULA

V° B° DE LA DIRECTOR (A)

Anexo 03

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS






REDMI NOTE 10S
19/09/2023 14:36

