



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**TEMA:**

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA AUTOIMAGEN  
DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA” DEL  
CANTÓN IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2016-2017**

**Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia  
en Educación Parvularia**

**AUTORA:**

**Farinango Torres Lorena del Carmen**

**DIRECTOR:**

**Dr. Vicente Yandún Yalamá Msc.**

**Ibarra, 2017**

**ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR**

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado participar como Director del Trabajo de Grado con el siguiente tema: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA AUTOIMAGEN DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA DEL CANTON IBARRA PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2016-2017.** Trabajo realizado por la señora estudiante: Farinango Torres Lorena del Carmen previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia en Parvularia

Al ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad.

El Director

  
Dr. Vicente Yandún Yalamá Msc.  
DIRECTOR TRABAJO DE GRADO

Ibarra, 14 de Mayo del 2017



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN  
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA**

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100354364 - 0		
APELLIDOS Y NOMBRES:	FARINANGO TORRES LORENA DEL CARMEN		
DIRECCIÓN:	IBARRA – BELLAVISTA DE CARANQUI HUACA 1-52		
EMAIL:	Lore22mateo@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	062650-852	TELÉFONO MÓVIL:	0988648308

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“ACTIVIDADES LUDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA AUTOIMAGEN DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA DEL CANTON IBARRA, PROVINCIA IMBABURA EN EL AÑO 2016-2017”
AUTOR :	FARINANGO TORRES LORENA DEL CARMEN
FECHA: AAAAMMDD	2017-07-20
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Docencia en EDUCACIÓN PARVULARIA
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Vicente Yandùn

la  
os

lo

## 2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, FARINANGO TORRES LORENA DEL CARMEN, con cédula de identidad Nro.100354364-0, en calidad de autora y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, a la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

## 3. CONSTANCIAS

La autora manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es el titular del derecho patrimonial, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 20 días del mes de JULIO del 2017

LA AUTORA:



(Firma).....

Nombre: **FARINANGO TORRES LORENA DEL CARMEN**

C.C.: **100354364-0**

Facultada por resolución de Consejo Universitario \_\_\_\_\_



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

### CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, FARINANGO TORRES LORENA DEL CARMEN, con cédula de identidad Nro. 100354364-0 , manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autora de la obra o trabajo de grado denominado: "ACTIVIDADES LUDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA AUTOIMAGEN DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA DEL CANTON IBARRA, PROVINCIA IMBABURA EN EL AÑO 2016-2017", que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Docencia en EDUCACIÓN PARVULARIA, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autora me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma).....

Nombre: **FARINANGO TORRES LORENA DEL CARMEN**

Cédula: **100354364-0**

Ibarra, a los 20 días del mes de JULIO del 2017

## DEDICATORIA

El presente trabajo que fue elaborado con mucho esfuerzo, dedicación, esmero y se lo dedico a mi esposo por su apoyo incondicional y sus palabras de aliento, a mis hijos por ser mi fuente de motivación e inspiración para poderme superar cada día más y así poder luchar por un futuro mejor. A mis padres y hermana quienes de una u otra manera me han sabido motivar y ayudar con el cuidado de mis hijos a los cuales he tenido que dejarlos a su cargo mientras me profesionalizaba, a mis compañeros y docentes quienes con alegría y entusiasmo me supieron compartir sus conocimientos, alegría y tristezas, hoy puedo decirle con un grito de emoción lo logré y esta felicidad es inmensa.

**Lorena**

## AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios quien me dio la fuerza y fe para creer en lo que me parecía imposible, pero que finalmente es un sueño hecho realidad el poder culminar con mi carrera. A mi esposo por su ayuda y por impulsarme a culminar con este proyecto de vida, a mi familia por cuidar de mis hijos mientras yo me ausentaba por estudiar y gracias por estar a mi lado.

A la Universidad Técnica del Norte, a la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología por abrirme las puertas para poder profesionalizarme, a mis maestros y de manera especial a Dr. Vicente Yandún Yalamá Msc. por compartirme sus conocimientos y darme aliento a seguir adelante con este trabajo de grado, a todos de manera especial les digo Dios les pague y gracias por su granito de arena para culminar esta meta.

**Lorena**

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xii
RESUMEN.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN.....	xvi
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>1</b>
<b>1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Antecedentes.....	1
1.2 Planteamiento del Problema.....	3
1.3 Formulación del Problema.....	4
1.4 Delimitación del Problema.....	5
1.4.1 Unidades de Observación.....	5
1.4.2 Delimitación Espacial.....	5
1.4.3 Delimitación Temporal.....	5
1.5 Objetivos.....	5
1.5.1 Objetivo General.....	5
1.5.2 Objetivos Específicos.....	5
1.6 Justificación.....	6
1.7 Factibilidad.....	7
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>8</b>

<b>2.</b>	<b>MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>8</b>
2.1	Fundamentación Teórica.....	8
2.1.1	Fundamentación Filosófica.....	8
2.1.2	Fundamentación Sociológica.....	10
2.1.3	Fundamentación Psicológica.....	10
2.1.4	Fundamentación Pedagógica.....	11
2.1.5	Fundamentación Legal.....	12
2.1.6	Actividades lúdicas.....	13
2.1.7	Juegos visuales motores.....	14
2.1.8	Juego simbólico.....	16
2.1.9	Juegos funcionales.....	18
2.1.10	Juegos sensorio motores.....	19
2.1.11	Actividades lúdicas cooperativas.....	21
2.1.12	Organización de espacios educativos.....	23
2.1.13	Autoimagen.....	26
2.1.14	Estrategias para promover la autoimagen.....	27
2.1.15	Importancia de la autoimagen.....	30
2.1.16.	Impacto potencial en el niño.....	36
2.2	Posicionamiento Teórico Personal.....	39
2.3	Glosario de Términos.....	40
2.4	Interrogantes de Investigación.....	42
2.5	Matriz Categorical.....	43
	<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>44</b>
<b>3.</b>	<b>MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>44</b>
3.1	Tipo de Investigación.....	44
3.2	Métodos.....	45

3.3	Técnicas e Instrumentos.....	46
3.4	Población.....	47
3.5	Muestra.....	47
<b>CAPÍTULO IV.....</b>		<b>48</b>
<b>4</b>	<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....</b>	<b>48</b>
4.1.1	Resultados de la encuesta aplicada a los docentes.....	49
4.1.2	Resultado de la Ficha aplicada a los niños.....	59
<b>CAPÍTULO V.....</b>		<b>69</b>
<b>5</b>	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>69</b>
5.1	Conclusiones.....	69
5.2	Recomendaciones.....	69
5.3	Contestación a las interrogantes de investigación.....	70
<b>CAPÍTULO VI.....</b>		<b>72</b>
<b>6</b>	<b>PROPUESTA ALTERNATIVA.....</b>	<b>72</b>
6.1	Título de la Propuesta.....	72
6.2	Justificación.....	72
6.3	Fundamentación.....	74
6.4	Objetivos.....	85
6.4.1	Objetivo General.....	85
6.4.2	Objetivos Específicos.....	85
6.5	Ubicación Sectorial y Física.....	85
6.6	Desarrollo de la Propuesta.....	86
6.7	Impacto.....	119
6.8	Difusión.....	119
6.9	Bibliografía.....	120
	Anexos.....	122

Árbol de Problemas.....	123
Matriz de Coherencia.....	124
Matriz Categorical.....	125
Encuesta a los docentes.....	126
Ficha de Observación.....	128
Certificaciones.....	129
Fotografías.....	132

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1	Población.....	47
Tabla N° 2	Conoce la metodología de la autoimagen.....	49
Tabla N° 3	Juego para fortalecer la autoimagen en los niños.....	50
Tabla N° 4	Material didáctico para fortalecer la autoimagen.....	51
Tabla N° 5	Tipo de autoimagen de los niños.....	52
Tabla N° 6	Conoce sobre una guía de actividades lúdicas.....	53
Tabla N° 7	Es necesario elaborar una guía metodológica lúdica.....	54
Tabla N° 8	Ha recibido talleres de actividades lúdicas.....	55
Tabla N° 9	Capacitación de actividades lúdicas.....	56
Tabla N° 10	Utilizan descalificativos para ofenderse entre niños.....	57
Tabla N° 11	Que clases de términos utilizan los niños para ofenderse.....	58
Tabla N° 12	Realiza con autonomía las tareas.....	59
Tabla N° 13	El niño expresa su opinión acerca de su autoimagen.....	60
Tabla N° 14	Manifiesta sus sentimientos y emociones.....	61
Tabla N° 15	Se integra fácilmente a los juegos grupales.....	62
Tabla N° 16	Establece vínculos afectivos de forma fácil.....	63
Tabla N° 17	En niño se identifica a través de un monigote.....	64
		65

Tabla N° 18	Asume roles a través del juego simbólico.....	66
Tabla N° 19	Reconoce algunas de sus características físicas.....	67
Tabla N° 20	El niño se identifica como un ser único e irrepetible.....	68
Tabla N° 21	Adquiere independencia en la ejecución de actividades.....	

<b>ÍNDICE DE GRÁFICOS</b>		49
Gráfico N° 1	Conoce la metodología de la autoimagen.....	50
Gráfico N° 2	Metodología del juego para fortalecer la autoimagen.....	51
Gráfico N° 3	Material didáctico para fortalecer la autoimagen.....	52
Gráfico N° 4	Tipo de autoimagen de los niños.....	53
Gráfico N° 5	Conoce sobre una metodología lúdica.....	54
Gráfico N° 6	Es necesario elaborar una guía metodológica lúdica.....	55
Gráfico N° 7	Ha recibido talleres de actividades lúdicas.....	56
Gráfico N° 8	Capacitación de actividades lúdicas.....	57
Gráfico N°9	Utilizan descalificativos para ofenderse entre niños.....	58
Gráfico N° 10	Que clases de términos utilizan los niños para ofenderse.....	59
Gráfico N° 11	Realiza con autonomía las tareas.....	60
Gráfico N° 12	El niño expresa su opinión acerca de su autoimagen.....	61
Gráfico N° 13	Manifiesta sus sentimientos y emociones.....	62
Gráfico N° 14	Se integra fácilmente a los juegos grupales.....	63
Gráfico N° 15	Establece vínculos afectivos de forma fácil.....	64
Gráfico N° 16	En niño se identifica a través de un monigote.....	65
Gráfico N° 17	Asume roles a través del juego simbólico.....	66
Gráfico N° 18	Reconoce algunas de sus características físicas.....	67

Gráfico N° 19 El niño se identifica como un ser único e irrepetible..... 68

Gráfico N° 20 Adquiere independencia en la ejecución de actividades.....

## RESUMEN

La presente investigación se refirió a las actividades lúdicas para el fortalecimiento de la autoimagen de los niños de 4 a 5 años de la unidad educativa “Atahualpa” del Cantón Ibarra provincia de Imbabura en el año 2016-2017. El trabajo de grado tuvo como propósito esencial determinar qué actividades lúdicas utilizan los docentes para el fortalecimiento de la autoimagen. La investigación se justifica porque, aquí se explicó las razones por las cuales se realiza este trabajo de investigación, considerando los siguientes aspectos como: su originalidad, importancia, interés, beneficiarios, utilidad y factibilidad. Para la elaboración del marco teórico se obtuvo información de acuerdo a las categorías formuladas en el tema de investigación, como las actividades lúdicas y la autoimagen de los niños de cuatro a cinco años, para la construcción de la base teórica y científica se recabo información en libros, revistas, artículos científicos, e internet. Luego se procedió a desarrollar la parte metodológica, que se refiere a los tipos de investigación como la bibliográfica, de campo, descriptiva y propositiva; métodos, como el inductivo, deductivo, analítico, sintético, estadístico, los mismos que guiaron el proceso de investigación; dentro de las técnicas e instrumentos se utilizó la encuesta y la ficha de observación, estas técnicas ayudaron a detectar la problemática formulada en este trabajo, conocidos los resultados se procedió a representar gráficamente, cada una de las preguntas formuladas en la encuesta y ficha de observación, posteriormente se redactó las conclusiones y recomendaciones, siendo estos resultados los que direccionaron para la elaboración de las actividades lúdicas para fortalecer la autoimagen de los niños. Las actividades lúdicas son un conjunto de juegos, que ayudan a los niños a que se desarrollen de forma cognoscitiva, motriz y afectiva, estas actividades ayudan a fortalecer aspectos relacionados con la autoimagen y la autoestima sea esta positiva o negativa la misma que se la adquiere en los contextos familiares y en el mundo que les rodea.

Descriptores: Actividades lúdicas. Autoimagen, Niños, Guía didáctica

## ABSTRACT

The present investigation referred to the recreational activities for the strengthening of the self - image of children from 4 to 5 years of the educational unit Atahualpa Canton Ibarra, province of Imbabura in 2016-2017. The purpose of the undergraduate work was to determine what play activities teachers use to strengthen self-image. The research is justified because, here we explained the reasons why this research work is done, considering the following aspects as its originality, importance, interest, beneficiaries, utility and feasibility. For the elaboration of the theoretical framework information was obtained according to the categories formulated in the research topic, such as play activities and the self-image of children from three to four years, for the construction of the theoretical and scientific base information was collected in Books, magazines, scientific articles, internet. We then proceeded to develop the methodological part, which refers to the types of research as the bibliographical, field, descriptive and propositive and methods, such as inductive, deductive, analytical, synthetic, statistical, the same that guided the research process, Within the techniques and instruments were used the survey and the observation sheet, these techniques helped to detect the problem formulated in this work, known the results were represented graphically, each of the questions formulated in the survey and observation sheet , Later the conclusions and recommendations were drawn up, being these results the ones that directed to the elaboration of the ludic activities to improve the self-image of the children. Play activities are a set of games, which help children to develop cognitive, motor and affective, these activities will help strengthen aspects related to self-image and self-esteem whether it is positive or negative the same as it is acquired in family contexts and in the world around them.

Descriptors: Leisure activities. Self-image, Children, Teaching guide

## INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas proporcionan experiencias que los niños pueden aprovechar al máximo, para elevar su autoimagen positiva, lo cual le permitirá resolver problemas y establecer vínculos afectivos con mayor facilidad, al mismo tiempo sirve para que los docentes se interrelacionen de mejor manera con sus niños, siendo entonces la oportunidad, para que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea más profundo. El motivar, alagar y resaltar los aspectos más relevantes del niño en los primeros años les permite tener la posibilidad de descubrir, indagar, observar e integrarse en su entorno, para de esta manera ejercitar la práctica de normas de convivencia y el desarrollo de valores, como por ejemplo: la cooperación, solidaridad, respeto, tolerancia, entre otros.

Luego de conocer la introducción del trabajo de grado se detalla a continuación los siguientes capítulos que se presentan de la siguiente manera:

En el Capítulo I: Se refiere al Problema, y contiene los antecedentes, planteamiento del problema, formulación del problema, unidades de observación, objetivos, justificación.

El Capítulo II: Se refiere al desarrollo de las fundamentaciones, categorías independiente y dependiente, relacionadas con el problema de investigación, y posteriormente se redacta el posicionamiento teórico personal, glosario de términos, preguntas de investigación y matriz categorial.

El Capítulo III: Contiene la Metodología de trabajo de grado, con los siguientes aspectos: los tipos de investigación, métodos, técnicas e instrumentos, población y muestra.

El Capítulo IV: Está basado en el análisis e interpretación de resultados obtenidos a través de la aplicación de una encuesta a los docentes y una ficha de observación a los niños de 4 a 5 años

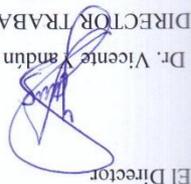
El Capítulo V: Trata sobre las conclusiones y recomendaciones y la contestación a las preguntas de investigación.

Al final el Capítulo VI: la Propuesta, contiene aspectos relacionados con la justificación, fundamentación, objetivos, ubicación sectorial y física: Desarrollo de la propuesta, Impacto, Difusión.

Por último se plantea la Bibliografía

Ibarra, 14 de Mayo del 2017

Dr. Vicente Yandun Yalama Misc.  
DIRECTOR TRABAJO DE GRADO



El Director

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad.

ante el tribunal que sea designado oportunamente.  
investigación que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente  
Al ser testigo presencial y responsable directo del desarrollo del presente trabajo de  
del título de Licenciada en Docencia en Parvularia  
realizado por la señora estudiante: Farinango Torres Lorena del Carmen previo a la obtención  
CANTON IBARRA PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2016-2017. Trabajo  
DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA ATAHUALPA DEL  
ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA AUTOMAGEN  
he aceptado participar como Director del Trabajo de Grado con el siguiente tema:  
Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra,  
Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

!!

## CAPÍTULO I

### EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

## 1.1 Antecedentes

El sistema educativo en el Ecuador está a travesando por un período de transición, de muchos cambios y de dificultades que día a día se va superando, por ejemplo el Ministerio de Educación ha contratado a expertos, consultores extranjeros que analizaron y llegaron a consensos de muchos cambios que se va dar a nivel de país de acuerdo a la realidad del sistema educativo ecuatoriano, se ha tratado de las reformas educativas que se han venido dando a lo largo de la historia, la actualización de los currículos de educación inicial, que existe algunos cambios a nivel de las diversas áreas del conocimiento, los modelos educativos en fin, una serie de problemas y dificultades que está atravesando el sistema educativo, que debe ser superado poco a poco mediante el compromiso de todos desde las autoridades nacionales, directivos, docentes, padres de familia, niños, con todos unidos se contribuirá al cambio de actitud de todos los actores sociales y académicos.

En la provincia a través del Distrito Provincial de Educación que viene trabajando en forma paralela con el Ministerio de Educación, con el propósito de mejorar en los aspectos antes mencionados, en la actualidad existe algunos cursos de actualización acerca de currículo, de didáctica, de pedagogía, de psicología, informática, todo con el único objetivo de ir superando estas dificultades y mejorar la calidad educativa, como se manifestó en párrafos anteriores el compromiso es de todos para que las propuestas educativas se cumplan y que sea el niño, el único beneficiario de estos cambios que se están dando a nivel psicopedagógico, para que los estudiantes de todos los niveles aprendan los diversos contenidos de manera significativa, duradera para de esta manera fortalecerse en todas las áreas del currículo actual, que ofrece el sistema educativo ecuatoriano

En la Unidad Educativa “Atahualpa” del Cantón Ibarra, como un breve comentario, se ha detectado muchos problemas, pero se va a tratar de manera particular aspectos relacionados

con las actividades lúdicas, que son una pequeña parte de las dificultades que atraviesa el sistema educativo ecuatoriano, pero que hoy por hoy va a ser tratado de manera particular. Las actividades lúdicas son ayudas didácticas pedagógicas o son herramientas didácticas de las que se valen los maestros para impartir las clases con calidad y calidez, para que los únicos beneficiarios de la utilización de estas actividades lúdicas sean los niños y niñas.

Para fortalecer algunas áreas del conocimiento como el desarrollo de la psicomotricidad, del lenguaje, de los valores, de las manualidades, creatividad, el maestro debe conocer a fondo de que se trata, su importancia, clasificación de estas actividades lúdicas con el único objetivo de que el niño aprenda los diversos contenidos de manera significativa y particular la autoimagen, que es un tema nuevo y que está ayudando a fortalecer su yo personal desde tempranas edades, la confianza en sí mismo. La responsabilidad personal, la resiliencia, autoestima, el autoconocimiento, autoimagen, que son aspectos que contribuyen con un granito de arena en su formación integral, que es lo que se persigue como política de estado del Plan Nacional del buen vivir, que el niño se fortalezca en las diferentes áreas del conocimiento, la psicomotricidad, la afectividad, que es nuestra área de estudio e investigación y el desarrollo del lenguaje, todo esto se conseguirá con la selección adecuada de las actividades lúdicas previamente planificadas por las maestras, para ello debe cumplir con algunos objetivos, para que los niños aprendan y valoren lo que aprenden de una manera significativa desde que están año a año en su proceso de constante formación y aprendizaje de nuevas cosas.

## **1.2 Planteamiento del problema**

El Estado Ecuatoriano tiene la obligación de capacitar al maestro de todos los niveles educativos, para ello se ha de tratar aspectos relacionados a nivel Macro con las nuevas propuestas educativas de la reforma curricular, los currículos de los diferentes niveles

educativos, los modelos pedagógicos y las corrientes psicopedagógicas, que ayudan a direccionar los procesos de enseñanza aprendizaje, es decir, maestro; educando.

A nivel Meso se puede destacar las estrategias metodológicas, donde se trata aspectos relacionados con los métodos, técnicas, procedimientos, materiales didácticos, formas de evaluación, que son elementos didácticos que cuando son adecuadamente utilizados, los frutos se verán a la luz como se quiere que los niños y niñas ecuatorianas se formen de manera integral, tal como reza el currículo de educación inicial del 2014, en lo conceptual, procedimental, actitudinal y finalmente desembocaremos a la correcta utilización de las actividades lúdicas, que son herramientas didácticas de las que se vale el maestro, para impartir clases de calidad y exitosas, capaz de que los niños y niñas fortalezcan los diversos contenidos que la maestra les imparte día a día porque los niños en estas edades, son como una masa moldeable, que poco a poco van dando forma y lo más importante que en estas edades el cerebro, su inteligencia se va desarrollando, para ello se le debe dar variedad de actividades lúdicas, si bien es cierto que los niños aprenden los contenidos mediante el juego. Luego de conocer estos antecedentes a nivel macro, meso, se da a conocer las siguientes causas que configuran el problema de investigación que a continuación se detallan.

A nivel Micro En la Unidad Educativa “Atahualpa” se puede observar que existen niños con una autoimagen negativa, esto se puede evidenciar en las aulas ya que se aíslan, no participan en clases, juegan solos y esto se ve en la gran mayoría de niños, tomando en cuenta que esto afecta a su vida social presente y futura también, ya que no podrá desenvolverse, comunicarse y estrechar vínculos afectivos más cercanos.

Las actividades lúdicas que utilizan las docentes en las clases son limitadas, es decir no utilizan variedad de actividades, por lo tanto las clases son monótonas, repetitivas y aburridas trayendo como consecuencia la falta de confianza en sí mismo y el desinterés del niño.

Los docentes no han recibido cursos específicos de capacitación acerca de la clasificación de las actividades lúdicas de acuerdo a las diferentes áreas del conocimiento por lo tanto al autoimagen de los niños, motivo de la investigación es inadecuado

Los docentes de estos niveles educativos no han profundizado sobre los objetivos que persiguen las actividades lúdicas de acuerdo a la edad biológica y cronológica por lo tanto los niños y niñas no han desarrolla el sentido del yo, lo cual dificulta su autoimagen

El maltrato intrafamiliar y a veces docente también influyen en la autoimagen, por lo que se ha evidenciado una actitud negativa, como aislarse, no participan en clases, jugar solos, estar aburridos, a veces muestran conductas agresivas o también hay niños que son tímidos.

El fortalecimiento de la autoimagen es una necesidad de los seres humanos, es indispensable trabajar desde edades tempranas en los niños. La autoimagen es el conjunto de sentimientos y pensamientos que cada ser tiene de sí mismo, los que pueden ser positivos o negativos. El comportamiento o la participación del niño en actividades dependen en gran parte de la valoración que tienen, ya sea positiva o negativa de su auto concepto y de su autoimagen.

### **1.3 Formulación del problema**

¿La inadecuada aplicación de las actividades lúdicas por parte de las docentes afectará en el fortalecimiento de la autoimagen de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Atahualpa” del Cantón, Ibarra provincia de Imbabura en el año 2016-2017?

### **1.4 Delimitación del problema**

#### ***1.4.1 Unidades de Observación***

Los actores directos de esta investigación fueron los niños, niñas, docentes de los diferentes paralelos de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” de la parroquia de Caranqui de la ciudad de Ibarra.

### ***1.4.2 Delimitación Espacial***

La investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa “Atahualpa” del Cantón, Ibarra provincia de Imbabura en el año 2016-2017

### ***1.4.3 Delimitación temporal***

El trabajo de investigación se llevó a cabo en el año 2016-2017

## **1.5 Objetivos**

### ***1.5.1 Objetivo General***

- Determinar las actividades lúdicas que utilizan los docentes para el fortalecimiento de la autoimagen de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Atahualpa” del Cantón Ibarra, provincia de Imbabura en el año 2016-2017.

### ***1.5.2 Objetivos Específicos***

- Diagnosticar el nivel de conocimientos que poseen los docentes acerca de las actividades lúdicas para fortalecer la autoimagen en los niños de 4 a 5 años.
- Valorar los aspectos positivos y negativos que tienen los niños con respecto a su autoimagen.
- Elaborar una propuesta alternativa de actividades lúdicas para fortalecer la autoimagen de los niños de la Unidad Educativa “Atahualpa” del Cantón, Ibarra provincia de Imbabura.

## **1.6 Justificación**

Esta investigación se justifica por las siguientes razones. Por el valor que tienen las actividades lúdicas para el fortalecimiento de la autoimagen de los niños. Las actividades lúdicas son juegos, que sirven como instrumento didáctico para llegar a los niños con calidad

y calidez. En la actualidad, en todos los niveles educativos se enseña por medio de juegos, estas permiten a los niños disfrutar de lo que aprenden de las diferentes áreas cognoscitivas, motrices, afectivas y desarrollo del lenguaje.

Esta investigación es original, porque se trata de las actividades lúdicas y por su trascendencia se eleva a nivel de trabajo de grado en esta institución, además se detectará cómo influyen las actividades lúdicas en el aprendizaje y desarrollo de la autoimagen, que son características psicológicas que van de la mano con la autoestima, el autoconocimiento, que son situaciones que se debe empezar desde temprana edad si bien es cierto las actividades lúdicas, son una necesidad del ser humano, es decir cuando el niño juega se siente más motivado, para hacer y aprender nuevas cosas.

Las actividades lúdicas son importantes, porque son herramientas didácticas que ayudan aprender los diversos contenidos que se presentan en el currículo preescolar, para poder comprender de que se trata su autoimagen y cómo repercute en la formación, en la autoestima del futuro ciudadano, sin perjuicios, que es lo que tanto daño hace en los procesos de formación integral. Es por ello que los docentes de estos niveles educativos deben conocer los objetivos de cada juego, su clasificación, y que es lo que se pretende desarrollar con cada uno de los juegos, estos pueden ser didácticos, cooperativos, funcionales, de reglas o simbólicos entre los más conocidos.

También para la realización de este trabajo de investigación se consideró tres tipos de utilidades que a continuación detallo, Utilidad Teórica, Práctica, Metodológica. Las tres son muy importantes dentro del convivir como por ejemplo la utilidad teórica es como un medio de consulta para los docentes de área, con el objetivo de mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje. La utilidad práctica, es cuando el docente va a poner en práctica lo investigado con sus niños, con el objetivo de que sus clases sean más dinámicas debido a la necesidad de

fortalecer la Autoimagen se ha propuesto como objetivo principal determinar las actividades lúdicas para el fortalecimiento de la autoimagen de los niños de 4 a 5 años, también se planteó objetivos específicos como diagnosticar, valorar, elaborar y socializar la propuesta.

### **1.7 Factibilidad**

Es factible realizar porque es la primera que se eleva a nivel del trabajo de grado, además no existe información bibliográfica de actualidad, la parte práctica estuvo conformada con una serie de actividades lúdicas para poder afianzar la autoimagen, a reconocer con otros compañeros, sus amistades que a futuro repercute a nivel del maestro y de los niños. La parte financiera será cubierta por el investigador, para la realización de este trabajo hubo predisposición de las autoridades y docentes de la institución.

## **CAPÍTULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

Las actividades lúdicas se han transformado en una herramienta de instrucción, ya que a través de ellas, los infantes aprenderán a enfrentarse con nuevos contextos. Las actividades lúdicas igualmente conservan un valor sustituto debido a que durante la primera y segunda infancia es un medio de avenencia, a situaciones adultas, por ejemplo, jugar a las muñecas hacen que los niños alcancen los roles de padre o madre en un futuro.

Asimismo las actividades lúdicas son estimadas como una acción con la cual el niño o niña pueda fomentar diferentes destrezas y habilidades, ya que cuando se lleva a cabo se despliega, no solo a nivel físico (desarrollo sensorial, motor, muscular y psicomotriz) sino también mental, ya que hace uso de la perspicacia y de la singularidad que tiene, así como su capacidad intelectual e imaginación.

Además las actividades lúdicas ayudan a la formación de prácticas de cooperación y solidaridad enfrentando situaciones vitales y, por tanto, a la comprensión más objetiva de su mundo. Posteriormente, las actividades lúdicas pueden pensarse como un vehículo de expresión afectiva, formándose en una técnica proyectiva por medio de la cual se hacen perceptibles los conflictos que puedan estar afectando al infante.

### **2.1.1 Fundamentación Filosófica**

#### ***Teoría Humanista***

Toda la vida es educación y todo el mundo es maestro, y todo el mundo es siempre estudiante, tratar del humanismo es una tarea bastante amplia y profunda, es por ello que se debe profundizar esta teoría, desde sus orígenes, es decir desde que el niño nace, crece, y cuando el infante crece necesita aprender nuevas cosas, de acuerdo al contexto donde se desarrolla, para ello la maestra debe dominar variedad de actividades lúdicas, para que los niños vayan asimilando nuevas aprendizajes de manera significativa.

Dentro del humanismo se tiene como representante a Abraham Maslow, en la que manifiesta que el aprendizaje no supone meramente la adquisición de datos y hechos, sino de reintegración holista del individuo, produciendo cambios continuos en la propia imagen, los sentimientos, la conducta y la relación con el entorno. El veía la educación como algo que sucedía a lo largo de toda la vida y no como algo limitada en el aula.

(Maslow, 1991, pág. 384)

Maslow, pensaba que despertar y cumplir y los “valores del ser” en los niños podría conducir a que floreciera una nueva clase de civilización. Como otros visionarios, el creía que se podía crear una nueva sociedad cambiando la educación de los jóvenes. Los valores humanísticos en la educación han sido el estandarte de muchos reformadores y pioneros de educación.

El enfoque humanístico de la educación concepto conocido como educación afectiva, acentúa el lado no intelectual del aprendizaje: el lado que tiene que ver con las emociones, sentimientos, intereses, valores y con el carácter. Los temas principales de la educación humanística incluyen: responsabilidad del propio aprendizaje y el desarrollo de la propia identidad. Apoyo y reconocimiento de la necesidad de amor en un sentimiento de autovaloración.

El profesor como agente organizador de una clase abierta, debe utilizar variedad de actividades lúdicas, con el propósito de que los niños de estas edades, asimilen de la mejor manera el conocimiento de los aspectos que están en su contexto, y además con estos aprendizajes, deben desarrollar su autoimagen personal, que es una situación de cómo se concibe uno mismo, es decir cómo se valora ante las demás personas que le rodean.

### **2.1.2 Fundamentación Sociológica**

#### ***Teoría Socio crítica***

Cuando un infante inicia su escolarización se provoca un encuentro entre dos instituciones, su familia y la escuela. Entre ambas se organizaran para formar una correspondencia cuyo eje central es la educación. Cada modelo de familia es una institución social que cumple un significativo papel como primer agente, pero no único, de socialización.

Según Vygotsky la escuela es un lugar predilecto para el desarrollo, pues beneficia la aparición de contextos donde el nivel de desarrollo potencial se convierte en actual. El

infante, al entrar en contacto con otros infantes y adultos, se vuelve más idóneo de solucionar situaciones-problemas que al principio le consideraban extrañas o imposibles. La escuela favorece la afiliación de diferentes herramientas culturales a las distintas culturas personales. (Baquero, 2004, pág. 26)

En este proceso, el infante va ajustándose a ese nuevo mundo que se le facilita y va edificando las estructuras básicas de su temperamento, poniendo en juego su desarrollo social. En ese desarrollo, cada miembro de la familia tiene papeles socializadores diferentes; así la madre, padre, hermanos, tíos, primos, abuelos o quienes ejercitan cada una de estas funciones parentales.

### **2.1.3 Fundamentación Psicológica**

#### ***Teoría Cognitiva***

El desarrollo cognoscitivo se refiere a los cambios en la forma en que los infantes piensan acerca del mundo. El psicólogo suizo Jean Piaget imaginó el desarrollo cognoscitivo como una forma de adaptarse al ambiente y planteó que resuelva en una serie de diferentes etapas, como la etapa sensoria motora, en esta etapa el infante obtiene la destreza para formar las representaciones mentales, es decir imágenes o símbolos mentales.

Los retratos mentales del infante actúan, por tanto, como símbolos por entidades individuales y como símbolos por una clase de entidades. Mientras que en el lenguaje se usan disparejas palabras para el ejemplar de una clase y para la clase en sí, las semejantes palabras están conectadas mediante una relación de inclusión

Según Piaget, lo ideal es crear las condiciones afables para que el infante pueda desenvolverse por sí mismo. Así podemos tratar de estimular al niño a que sea cada vez más independiente, haciéndolo considerar seguro en sus relaciones con los demás niños

y adultos. Debe también instruirse para respetar las emociones y derechos de los demás.  
(Pierre, 2000, pág. 88)

El desarrollo cognitivo en estas edades es primordial porque el cerebro todavía no está bien formado y la inteligencia del infante todavía está en proceso de formación. Por lo cual es necesario que el infante se desarrolle en un ambiente de conformidad en su entorno escolar y familiar, para mejorar sus relaciones interpersonales, y a su vez fortificar su autoimagen, seguridad, confianza y autonomía.

#### **2.1.4 Fundamentación Pedagógica**

##### ***Teoría Naturalista***

El aprendizaje significado basado en la recepción supone principalmente la adquisición de nuevos significados a partir del material de aprendizaje presentado. Requiere tanto una actitud de aprendizaje significativo como la presentación al estudiante de un material potencialmente significativo.

El aprendizaje significativo no es sinónimo de aprendizaje de material significativo. En primer lugar, el material de aprendizaje solo es potencialmente significativo, en segundo lugar, debe haber una actitud de aprendizaje significativo. El material de aprendizaje puede consistir en componentes que ya sean significativos como pares de objetivos, pero cada componente de la tarea de aprendizaje, además de la tarea de aprendizaje en su conjunto (aprender una lista de palabras relacionadas de una manera arbitraria), no son lógicamente significativos.

Según David Ausubel el sujeto debe manifestar una habilidad característica hacia el aprendizaje, lo que plantea la exigencia de una actitud activa y la importancia de los componentes de atención y exaltación. Este es un aspecto primordial ya que si el estudiante no se siente reconocido y no se envuelve activamente en el transcurso del

aprendizaje, este no podrá ser descubierto y procesado con atención activa. (Martínez, 2008, pág. 248)

El niño, desde tempranas edades, se interesa por aprender nuevas cosas de manera significativa, es decir para ello, el docente debe utilizar una herramienta didáctica fundamental como son las actividades lúdicas, que no son más que juegos. Los juegos didácticos constituyen la base fundamental para que el niño aprenda nuevos conocimientos, nuevas experiencias, es decir por medio de las actividades lúdicas el niño aprenderá el concepto de autoimagen personal, es decir el niño desde tempranas edades debe aprender a valorarse.

### **2.1.5 Fundamentación legal**

#### **Código de la niñez y la adolescencia 2009**

**Art. 2.- Sujetos protegidos.-** Las normas del presente Código son aplicables a todo ser humano, desde su concepción hasta que cumpla dieciocho años de edad. Por excepción, protege a personas que han cumplido dicha edad, en los casos expresamente contemplados en este Código. (Dueñas, 2009, pág. 1)

**Art. 6.- Igualdad y no discriminación.-** Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia; color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares. (Dueñas, 2009, pág. 1)

**Art. 37.- Derecho a la educación.-** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que: 1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente; 2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;

3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender; 4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas. (Dueñas, 2009, pág. 8)

### **2.1.6 Actividades lúdicas**

La actividad motriz lúdica, está asociada a los estados de diversión, motivación, animación y entusiasmo, en el que el niño/a es el intérprete de este tipo de actividad. Las actividades lúdicas hacen referencia a contextos de aprendizaje donde la responsabilidad lúdica, de diversión y el entusiasmo es primordial.

Es una actividad que incumbe a la persona de cualquier edad que esté orientada a participar, también al juego se le piensa como la manera natural que los infantes tienen que aprender conocimientos ignorados y relacionarse con el contenido que le rodea. (Timón, 2010, pág. 57)

Las actividades lúdicas son apreciadas como instrumentos fundamentales para que los infantes aprendan diversidad de conocimientos, destrezas, habilidades y valores, con el objetivo de que el infante aprenda de modo satisfecho, la actividad lúdica es una actividad que causa placer, diversión, es por ello que las profesoras con hábil dirección deben enseñar los contenidos jugando, como lo hacen todas los elementos del conocimiento, para desenvolver la autoimagen corporal.

### **2.1.7 Juegos visuales motores**

Los ejercicios motores son los más significativos y manejados para la educación de los infantes de 4 a 5 años, este juego siempre al infante lo tiene dinámico, fijan la atención y la conservan mediante una serie de exaltaciones sensoriales, de las que son punto de iniciación de la actividad lúdica.

Las actividades lúdicas que manejen los profesores para conseguir los aprendizajes, siempre deben poner a los infantes en movimiento, con el objetivo de que compongan, se colectivicen y eleven su autoimagen o la autoestima, porque un infante que juguetea siempre estará alegre, feliz y tratará de elevar su autoestima, con la ayuda de los docentes, padres de familia, dando un buen ejemplo, los padres. (Decroly, 2002, pág. 37)

En edades tempranas es preciso que la profesora o los padres de familia jueguen con los infantes, con el objetivo de que los infantes enaltezcan el autoestima, para ello se debe manejar diversidad de actividades lúdicas ricas y múltiples, en cuanto que los infantes tienen la necesidad de gozar de las situaciones y dificultades del movimiento en gran variedad de orientaciones.

### **2.1.7.1 Los bloques**

Los juegos de bloques se catalogan según su orden de importancia, por ejemplo un bloque de juegos deben tener los infantes para almacenar los legos, otro bloque para guardar los rompecabezas, otro bloque de juegos, contiene todos los viejos cubos de las cajas de juegos de paciencia, un cuarto bloque, guarda los antiguos cubos, que puede utilizar para la construcción de las figuras.

Los juegos de bloques o la caja pueden ser situados a cierta altura para obligar al infante a subirse cada vez a una silla. Siendo nuestro objetivo incitar al trabajo personal, por mínimo que sea, repetimos cada día el ejercicio hasta que el infante efectúe el traslado

sin que el profesor tenga la necesidad de interponerse directamente, o sólo con el estímulo verbal desde lejos, mientras se ocupa de otro infante. (Decroly, 2002, pág. 38)

Una vez que el infante ha asimilado a colocar de nuevo los desiguales objetos en sus cajas respectivas, se le incita a clasificar los bloques en orden a lo largo de la pared o en la misma caja y a hacer pequeñas edificaciones, a colocar los bolos en pequeños cuadrados realizados con tiza.

### **2.1.7.2 Los cubos**

Los juegos de cubos al inicio son muy breves al principio y luego más largos, que residen, entre otras cosas, en clasificar cubos en una pequeña caja que dominan un número exacto de ellos.

Estos cubos, de diversos colores en seis caras, se instalan al principio sin diferenciación de colores; luego, gradualmente, se induce al infante a formar con los colores pequeños dibujos de mosaicos. A menudo este juego acaba por interesales mucho, porque mediante ellos desenvuelve su creatividad. (Decroly, 2002, pág. 39)

Este tipo de actividades lúdicas ayudan a estimular el interés y la creatividad, más que todo a través de estas actividades que la ejecuten con sus docentes, padres de familia mejoran su autoestima, su autoimagen, porque mediante estos juegos se sienten estimados, se igualan más con sus semejantes.

### **2.1.8 Juego simbólico**

En el juego simbólico el infante maneja gestos, sonidos y objetos para personificar o simbolizar otros sucesos y objetos. En el lenguaje son los sonidos y las palabras quienes realizan esta función.

El juego simbólico cuando un infante aparenta, por ejemplo, que conduce a un coche, personifica lo más característico del concepto que él tiene de lo que es un coche, el ruido, la posición reposada y reteniendo el volante, los movimientos de giros, cambios de camino, deslizamientos. (Marchesi, 2000, pág. 34)

El juego simbólico ayuda grandiosamente en la representación mental, también el infante puede hacer una idea de cómo sus padres, educadores, le dan un ejemplo de su forma de ser o del contenido que le rodea, por ejemplo el infante puede hacer una representación acerca del papel de la conducta, o del trato que ofrece a sus hijos, si son autoritarios o son demasiado permisivos, todos estos aspectos intervienen en la autoimagen del infante.

#### **2.1.8.1 Juegos de imitación**

El juego motor de imitación es un juego de transcripción de gestualidad, que puede ser presentado o imaginado, pero siempre simboliza reproducción, bien sea del modelo realizado o del manejado, pero siempre personifica reproducción, bien sea del modelo realizado o del manejado simbólicamente por el jugador. Estos juegos son de valiosa importancia para el progreso de la autoimagen sea positiva o negativa, que el pasar del tiempo le ayudará a destacar o ratificar.

La capacidad de imitación conjetura a un modelo motor, lo que, regularmente, obliga al jugador, el modelo de juego a que da lugar, no lo reflexionamos como un juego de reglas, porque no inicia una regla colectiva, es decir, no exige a los demás, de manera mutua. Patentemente el juego de imitación concierne al juego simbólico porque es desarrollo de motricidad. (Navarro, 2002, pág. 196)

El infante reproduce las desemejantes acciones que ve a su alrededor o que imagina, por ejemplo duplica a los profesores, imita la conducta de sus padres, copia las jugadas de su

jugador de fútbol preferido, pero medio de estas actividades lúdicas el infante desenvuelve su autoimagen, su autoestima.

### **2.1.8.2 Juego de roles**

El juego de roles, en el que el infante personifica la vida familiar y el ambiente más próximo la vida familiar y el ambiente más contiguo, su realidad colindante. Durante un período más o menos flexible, el infante organiza el juego dramático con el progreso de su poderosa imaginación.

En este juego de roles los infantes ocupan los roles de su vida cotidiana, esperando respuestas acordes con el rol que se personifica, existen algunos períodos de este juego de rol por ejemplo; revelación de la vida social de los adultos, caracterización del modelo del adulto, provoca la interacción y la colaboración entre iguales, el juego es siempre correspondencia y comunicación, escuela de autodominio de voluntad y de moral porque es aprovechamiento de reglas de conducta y fomenta el desarrollo de la cognición corporal. (Navarro, 2002, pág. 154)

Este juego de roles, es muy primordial para el progreso de la vida cotidiana de los infantes, porque lo que los infantes observan, personifican el papel de los padres o de los profesores, capaz de que los infantes ocupen los roles principales, es decir las cosas positivas de sus semejantes.

### **2.1.9 Juegos funcionales**

Los conciben como aquellos que alcanzan toda actividad que se guía por la ley del efecto y que además son movimientos básicos y muy simples, movimientos que tienden a conseguir el dominio de ciertos gestos y a adiestrar el auto conocimiento corporal, como mover los dedos, tocarse un pie, o alcanzar un objeto, producir sonidos, tirar cosas, “es decir, las desiguales formas que ayudan para nuestro desarrollo progresivo para conocernos y conocer el medio

exterior y que nos sirve a la vez, para advertir con su propio cuerpo y con los objetos externos”.  
(Navarro, 2002, pág. 154)

Este tipo de juegos funcionales se les asimila y emplea en tempranas edades con el objetivo de mover los fragmentos corporales, es decir cada movimiento corporal, tiene su funcionalidad de cada una de las partes.

### **2.1.9.1 Juegos de ficción**

El juego de ficción, juego imaginativo o juego de adopción de papel (términos todos ellos que se refieren a la representación lúdica de una situación que no está presente en el infante) ha ejercitado igualmente un considerable aumento.

Este prototipo de juegos se refieren a jugar a las muñecas, montar en un palo que se asemeja a un caballo, surgen a partir de los dos años e envuelven acciones que tienen para las chiquillas un carácter característico e incluyen elementos simbólicos, que no más que la representación simbólica de alguna acción. (Zapata, 2000, pág. 16)

Los juegos de ficción son propios así se ejecutan en presencia de otros niños, corresponden a lo que se ha denominado juego en paralelo, en que cada jugador desarrolla su propia ficción con ocasionales menciones al infante para para avisarle o solicitarle que confirme aspectos muy usuales del mismo, este juego de ficción, es el que infante maneja para suponerse algunos contextos de la vida diaria.

### **2.1.9.2 Juegos de fabricación**

Personificar la exploración de la capacidad creadora. En momentos están intervenidos por los juegos de ficción y provecho (acoplar, construir, combinar, crear) que se dan a partir de los 4 años, personifican la exploración de la capacidad innovadora. La adquisición actúa a menudo en estos juegos.

### **2.1.10 Juegos sensorios motores**

Su objetivo es el progreso de los sentidos, fundamentalmente el audio, visual y táctil. Generalmente, solicitan poca actividad debido a que simplemente busca centrar el cuidado en alguno de estos sentidos. Suelen manejarse en la parte de vuelta a la calma, así como en situaciones de necesidades en el aula o zonas interiores. La gallinita ciega, la locomotora humana, quien es quien, el laberinto, etc son modelos de juegos sensoriales.

El juego motor es sobre todo sensorio motor, en la medida de que el ejercicio, por sí mismo, es acción que puede anexarse, en la medida de que el ejercicio, por sí mismo, es acción que puede juntarse a cualquier expresión de tipo simbólico y social. Como representaciones de acción, es decir de los métodos de movimientos y de percepciones coordinados entre sí, que componen cualquier conducta primordial idónea de repetirse y de emplearse a nuevas situaciones. (Gil, 2002, pág. 16)

El juego de ejercicio, funcional, sensorio motor, es un tipo de expresión que ha sido descifrada de dos maneras, vinculada exclusivamente a la actividad motriz y unida a otra capacidad superior de carácter simbólico o social

#### **2.1.10.1 Juegos de tonicidad**

La recreación es cualquier actividad que se hace con el fin de distraerse, sin consideración del resultado final. En los infantes se determinan por la naturalidad les suministra placer y complacencia, no juegan para conseguir un premio o una victoria.

El juego es una actividad esencial en el transcurso evolutivo infantil, que provocando el desarrollo de las estructuras intelectuales y es una forma predilecta de trasmisión social. También ayuda a desplegar las facultades físicas y psíquicas y aprovechan para conocer

las propias capacidades y restricciones. En el juego los infantes crean un universo a su medida, donde las amistades entre ellos son de igual a igual. (Mir, 2002, pág. 19)

El juego a tener en cuenta todas las capacidades de una persona, tanto las físicas como las intelectuales y sociales, tiene que acomodarse al marco donde se despliega y no a exceder las contingencias de los jugadores.

#### **2.1.10.2 Juegos de percepción**

Los juegos de percepción del propio cuerpo así como el conocimiento del entorno que nos rodea repercuten esencialmente para poder lograr el éxito en nuestra respuesta motórica. “Estos dos aspectos constituyen parte de lo que designamos capacidades perceptivo motrices, es decir, la capacidad de regularizar la información descendiente de los sentidos con el propio movimiento”. (Bernal, 2009, pág. 9)

Reconocer a un estímulo conjetura mucho más que la propia confección de un movimiento, depende además de múltiples factores como son el instante de desplegar de la propia imagen corporal del alumno y la apreciación que este haga de su propio cuerpo, la apreciación espacial, percepción temporal y la apreciación espacio temporal.

#### **2.1.11 Actividades lúdicas cooperativas**

La noción de cooperación nos admite, como vimos, al proceso social que se pone en juego para conseguir el mismo propósito desde el que plantea cualquier acción educativa en el aula, con la discrepancia de que este tipo de proceso incorpora un potencial muy por encima de otras con respecto a los dos grandes retos que se fija en el centro infantil, beneficia el progreso particular de los niños e aumenta su grado de madurez social y sus recursos de socialización.

Los juegos cooperativos, han tomado significancia en el mundo educativo ante la necesidad de incidir, durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, como prioridad, en los contenidos referidos a las actitudes, valores y normas. También el juego cooperativo

consiente poner en práctica y desarrollar destrezas que por lo general, descubren menos posibilidades de aparición a partir de otras estructuras. (Omeñeca, 2001, pág. 20)

Las actividades lúdicas cooperativas reúnen las circunstancias necesarias para que el estudiante con distintas capacidades tengan un papel que ejecuten y adviertan considerablemente su bagaje motriz, cognitivo, afectivo y social, consintiendo además que todos, las más y los menos capaces, puedan sentirse intérpretes de los logros alcanzados, es por ello que los profesores con su hábil dirección, deben manejar variedad de juegos con el objetivo de consolidar su autoimagen si bien es cierto está en transcurso de formación y lista para aplicar en la vida diaria.

#### **2.1.11.1 Los juegos cooperativos**

Los juegos cooperativos son actividades en las que dos o más jugadores no compiten, sino que más bien, luchan por obtener el mismo objetivo, por lo tanto, estos conquistan o pierden como un grupo o equipo. Es decir, los integrantes del grupo, suelen adoptar comportamientos solidarios, pues el juego en sí, se cambia en un encuentro (sano) entre dichos jugadores, más que entre jugadores individuales o competidores.

En concluyente, los jugadores seleccionan las habilidades mediante un transcurso de toma de decisiones consensuadas y tratadas de forma instintiva o planeada, bajo un clima de complicidad y donde debería dominar el respeto y la paciencia hacia los demás por arriba del protagonismo o liderazgo del algún elemento del grupo. En este caso, el triunfo de cada uno de los colaboradores, pende de los éxitos de los demás y no de los fallos. (Herrador, 2012, pág. 13)

Las actividades cooperativas son aquellas que se ejecutan de manera agrupada y no competitiva, en las que no hay dificultad entre partícipes, buscando todos los mismos objetivos,

independiente del rol que descargan y que pueden ser de objetivo cuantificable o no cuantificable.

#### **2.1.11.2 Juegos asociativos**

Sólo a la edad de 3 años empiezan a jugar juntos sin dificultades durante algunos minutos. Centrales todavía en su punto de vista, tienen problema para entender que otros distinguen las cosas de forma desigual. Por supuesto, es más posible si sólo tiene un colega de juego.

Por otra parte, a esta edad, el niño escoge jugar con un solo amigo más que con varios. Hacia los cuatro años, este egoísmo empequeñece y toma progresivamente cognición de los derechos de los demás. En aquel momento aprende a colaborar, a esperar su turno y a recrearse en compañía de otros.

Si se dispone una fiesta para un niño de 3 años, debemos delimitar el número de niños invitados, con lo que restringirá también el peligro de problemas. Cuando varios niños de esta edad participan en una actividad, se requiere un adulto que patrulle, porque surgen conflictos con reiteración, pues que al desear un objeto, atención o ayuda, lo que quieren enseguida. (Ferland, 2005, pág. 112)

Hacia los cuatro años, colabora en los juegos de grupo en los que cada uno desempeña una función, percibe mejor el principio de la ayuda recíproca y es más tendencioso al compromiso, siendo capaz de crearse un lugar en el grupo. Sin embargo, todavía distingue dificultades para integrarse en un equipo deportivo, su capacidad para seguir reglas específicas y su habilidad para interactuar con los demás no están suficiente desarrolladas para que el funcione melodiosamente en la competición.

#### **2.1.12 Organización de los espacios educativos para el juego**

Una de las funciones más significativas del profesor lúdico es suministrar a los niños contextos y prácticas de juegos diversificadas y enriquecedoras. Por tanto, el espacio pedagógico no es solo la sala donde se desarrollan prósperamente las actividades lúdicas, sino también el conjunto de contingencias espaciales de que podemos disponer, tanto exteriores como interiores, así como su distribución por zonas. Hay que saber aprovechar todos los recursos que poseamos a nuestra habilidad para hacer un lugar de juegos atractivo, imaginativo y práctico. Los lugares educativos son de gran predominio para los infantes, este un medio pedagógico que ayuda a fortificar la autoimagen de los infantes.

Un recurso eficaz es la decoración, que debe servir como marco escenográfico, pero sobre todo como potenciador de la fantasía, de la creatividad infantil pero asimismo habrá que tener en cuenta la disposición técnica, la luminosidad del mobiliario, la ventilación y calefacción, la ubicación de los aseos, el suelo, las propias barreras físicas y la rapidez de limpieza y ordenación de cada sector. Para ello es provechoso separar las áreas de juego en función del tipo de actividad que va a ejecutarse en cada una de ellas. (García, 2004, pág. 123)

Podemos diversificar dos grandes tipos de áreas: los amplios y transparentes que insinúan un tipo de actividad horizontal y dinámica (carreras), y los pequeños, cuya actividad preponderante es vertical y estacionaria (estar sentado, trepar deslizarse). En la puesta en práctica del proyecto de actividades lúdicas es preferente evitar interrupciones entre los espacios, las actividades y los jugadores.

#### **2.1.12.1 Espacio educativo agradable**

Con miras a tratar de contextos en un espacio educativo atractivo, portador de complacencias y sobre todo, productivo tal vez podamos extraer alguna enseñanza de las

siguientes ideas. Pero la posible colocación de áreas de juego tendrá de ser flexible irreversible, con el fin de que los infantes puedan convertir su espacio de juego siempre que deseen.

No es un secreto que la estimulación genera atención selectiva; la instrucción se origina sólo en un contexto de elección y por medio del uso de habilidades, porque el individuo tiene capacidades restringidas para registrar, procesar y almacenar las informaciones, una actitud dinámica y activa del individuo acrecienta marcadamente sus capacidades en todos los exteriores. (García, 2004, pág. 40)

Para que exista un ambiente atractivo, se debe elegir desde los objetivos de cada uno de los juegos, las actividades lúdicas apropiadas, es decir que motiven invariablemente al infante, también deben estar otorgados de apropiados recursos, según la edad de los niños, también por último se concediera de un lugar conveniente, para optimar los procesos de enseñanza aprendizaje, es decir debe ser un lugar excelente para llevar a cabo las actividades lúdicas.

#### **2.1.12.2 Espacio educativo imaginativo**

El juego es el primordial recurso que tienen los infantes para desenvolver la parte imaginativa, donde se da las iniciales relaciones con sus iguales. Conforme el infante se va correspondiendo con los otros aprende a relacionar conductas ambicionadas como compartir, saludar, respetar los turnos y la libre imaginación y aprenden además a no manifestar conductas indeseables como pegar a los otros o asignar su voluntad. El juego admite el autoconocimiento y el discernimiento de su imagen, del entorno y de las personas que lo cooperan con nosotros. A nivel social el juego es primordial porque resulta ser un mecanismo socializador, que nos ayuda a edificar nuestro modo de relacionarnos con los demás.

El juego permite al infante conocer y respetar las normas, fomenta la comunicación, origina la colaboración y proporciona los procesos de introducción social. Además el

juego es una vía de salida de la angustia ya que permite al infante solucionar conflictos de un modo lúdico. (Delgado, 2005, pág. 23)

El juego fortalece la imaginación a través del juego simbólico. La creatividad admite la velocidad del pensamiento y el desarrollo de destrezas. El juego desenvuelve la imaginación y la creatividad y da paso la distinción de la imaginación a la realidad. Es por ello que el proesor debe suministrar diversidad de actividades lúdicas, con el objetivo de brindarle multiplicidad de juegos para que el infante se regocije y goce de estos beneficios que fortifican su autoimagen.

### **2.1.12.3 La seguridad en la estancia**

Los padres de familia nos entregan a sus hijos para que se les afirme en su desarrollo completo y buscando dejar a sus hijos en un lugar positivo para conceder las actividades lúdicas. Las responsabilidades que logremos al recoger a un infante en la estancia son muy grande y debemos estar sensatos de ellos.

En la vida diaria de las estancias coexisten peligros para la seguridad de los infantes y de las profesoras de los infantes y de las educadores mismas, a los que a veces no damos mucha categoría, pero sin embargo están presentes; botellas con sustancias peligrosas al alcance de los infantes, alambres, clavos etc. En el patio donde juegan puede estar una tabla mal recargada, tanque de gas defectuoso, la cisterna mal tapada. (Garza, 2004, pág. 24)

Para que los infantes ejecuten las actividades lúdicas, debe ejercer en un lugar seguro, sin peligro, los ambientes para la destreza de las actividades lúdicas deben ser novedosos y con una variedad de materiales, como cubos, pelotas, cajas de sorpresas listas para darles utilidad.

### **2.1.13 Autoimagen**

La autoimagen, tan primordial, tan esencial para la vida, precisa y llena el trabajo diario, las ambiciones y las relaciones del individuo. Un auto concepto positivo mantiene a la persona en su diario vivir. A través de la propio imagen, sea o no consciente de su autoridad, es como el individuo entra en contacto con sus más recónditos deseos y anhelos a nivel de ser, a nivel de coexistencia.

La autoimagen digna habilita a las personas para vencer el preconceito, superar el cansancio, emerger de la depresión, enaltecer niveles personas de realización, romper prácticas destructoras, dominar la ansiedad, el miedo y angustia, generar exaltación, espantar el tedio, superar insuficiencias particulares, cambiar su aspecto físico y subyugar la desolación y la soledad. (Maurus, 2002, pág. 12)

Lo más importante es que, cuando en usted nace un diferente sentido de la auto dignidad, este crea salud emocional que hace posible una fe vital y restauradora, la autoimagen positiva simboliza la revelación del propia ser, autoimagen positiva simboliza ser sensato de su coincidencia y fuerza interior, autoimagen positiva representa alegría, confianza y compromiso, autoimagen positiva estampa significado a todo lo que formamos y a todo lo que sucede en las depresiones de nuestro ser,

La autoimagen positiva pasa de la plena aprobación de la propia masculinidad o feminidad, sin lo cual hombre y mujer no se vuelven adultos maduros, autoimagen positiva simboliza soñar y hacer realidad lo que queremos ser, la autoimagen positiva representa ser legítimo en relación con la propia personalidad íntima.

#### **2.1.14 Estrategias para promover la autoimagen**

Los infantes que tienen una autoimagen positiva son competentes de colaborar su alegría por su semblante de un manera sana, por ejemplo, exponiendo sus zapatos nuevos o su corte de pelo. Este es un aspecto significativo del aprendizaje de infantes para ser aptos en cualquier

contexto. Junto con la seguridad en sí mismos y la autoestima, la autoimagen rescata un papel significativo en la aprobación de sí. No obstante, para algunos infantes, esto puede ser una intranquilidad y anular cualquier sentido del individuo es cada cual. El infante puede tener la impresión de que la persona queda determinada por su aspecto y por lo que lleve puesto en su vez de por las condiciones y atributos que tenga. Esto hay que abordar la con comprensión, concentrándose en las tipologías personales del infante.

Un infante que tenga una mala autoimagen puede rebajarse criticando su exterior y haciendo acotaciones como “odio mi pelo”. Esto puede poner de manifiesto un sentido más profundo un sentido más profundo de auto aversión y hay que vigilarlo muy de cerca. También puede tener una falta de conocimiento corporal y abandono por su aspecto. Esto puede ser notable si el infante se ha sentido desamparado, y cabe que no sea sensato de que su ropa o su cuerpo está sucio. (Hunter, 2016, pág. 22)

Estos infantes pueden estar especialmente sensibles al acoso de otros infantes, especialmente cuando principian a ser más sensatos de las apariencias a medida que se hacen mayores. La armonía entre los dos extremos es emocionalmente sano, cuando un infante es feliz manchándose él y su ropa jugando en el exterior, pero también es feliz lavándose las manos al volver al aula.

Ronde a los infantes que impidan actividades desarregladas y a los que no les guste ensuciarse y aliéntelos a participar facilitándoles delantales y registrando sus angustias; por ejemplo; Parece que te da reparo tocar la arcilla, ¿te ayudará si separo un trozo para ti?

Asegurarse de que los infantes tienen una ponderación sana entre concentrarse en su aspecto y sus cualidades.

Comparta acotaciones positivas acerca del semblante de los infantes cuando sea notable y conveniente, sin avergonzarlos ni exceptuar a otros infantes.

#### **2.1.14.1 Confianza en sí mismo**

Los infantes que tienen una autoimagen positiva y mucha confianza en sí mismo son competentes de participar sus sueños y aspiraciones y tienen un sentido de intrepidez y constancia que les origina para hacer las cosas bien. Son competentes de comprometerse a lograr sus objetivos y trabajar para lograrlos; por ejemplo, ser capitán de un equipo de fútbol o designado para el consejo escolar.

Estos niños sienten un deseo de hacer bien las cosas y están básicamente determinados para hacerlo. Esta familiaridad en sí mismo se despliega inicialmente mediante componentes externos, como el apoyo, la incitación y los estímulos de los padres. Sin embargo, con el tiempo, puede crearlos y generarlos el mismo sujeto certificando su desarrollo y evolución.

Las escuelas pueden rescatar un papel decisivo apoyando a los infantes que tienen poca o ninguna seguridad en sí mismo. Aunque este transcurso sea primariamente lento, es factible y puede conjeturar un cambio primordial en la vida de los infantes. El desarrollo en la confianza de sí mismo emprende primeramente dentro de la familia y para un infante que viva con sátiras, contrariedad y retroceso, es una tarea enorme transformar lo que ha aprendido y experimentado. (Hunter, 2016, pág. 25)

El sentido de valía particular del infante puede activarse comunicándole la idea de que logra experimentar cosas buenas en su vida, esto es dificultoso, pero decisivo, para los infantes que han experimentado rechazo o que especulan de sí mismo que no son lo suficiente buenos. El trabajo del particular de la escuela para conseguir esto es enorme pero el objetivo es accesible.

#### **2.1.14.2 Responsabilidad personal**

Para que un infante sea competente de cambiar su conducta, es ineludible que tenga cierta comprensión del compromiso personal y de la autoconciencia. La composición de ambas permite que el infante conciba conceptos significativos como las discrepancias de acuerdos y la aprobación de otros individuos.

La capacidad de admitirse a sí mismo y sus propios puntos fuertes y áreas en las que trabajar admite a los infantes desplegar esa misma aprobación de otras personas. Esto está profundamente ligado a la autorregulación, la seguridad en sí mismo y la familiaridad en sí mismo, que son componentes necesarios de la autoconciencia y la responsabilidad personal. (Hunter, 2016, pág. 25)

Una actividad del esquema de trabajo en grupo, que se concentra en registrar las discrepancias, permite que los infantes vean el valor de que las personas sean desiguales, consiente que los infantes vean el valor de que las personas sean desiguales y se centra en la vertiente positiva de ello. En algunas familias, la discrepancia puede suponerse como algo negativo, cuando en realidad proporciona una forma diferente de ver las cosas.

### **2.1.14.3 Resiliencia**

El desarrollo de la resiliencia puede reflexionarse como uno de los componentes más importantes de la salud y el bienestar emocionales. La capacidad de enfrentar contextos y recuperarse tras la calamidad es de fundamental jerarquía para todos los infantes, pero fundamentalmente para los que viven con la inseguridad y revoluciones fuera de la escuela. Para el infante cuya vida está manifiesta por la sátira y la ridiculización o que vive en contextos trágicos o confusos, es forzoso un sentido de resiliencia para enfrentar esa experiencia. La capacidad de una persona para desplegarla y conservarla cuenta con el apoyo del predominio de otras personas que son capaces de animarla y de crecer en ella.

Para desarrollar la resiliencia, el infante tiene que advertir cierto infortunio que le consienta fortificar su capacidad de solucionar problemas y de instruirse. El personal de la escuela puede apoyar esta experiencia resistiéndose al deseo de ayudar en abundancia al infante. Aunque los infantes no siempre sean competentes de soportar la frustración, la oportunidad de distinguir esto mientras tomen el apoyo de un adulto de familiaridad es importante. (Hunter, 2016, pág. 27)

La capacidad de ejercer el valor y de hacer frente a los temores puede auxiliar también considerablemente al desarrollo de la resiliencia. Un infante que haya tenido la práctica de exponerse valiente y haya visto aprobada esa experiencia por un adulto cordial es más competente de robustecer estas habilidades. El infante resiliente es capaz de desenvolver destrezas en apoyo de sí mismo cuando se halla en contextos difíciles y, en resultado, tiene su propio banco de recursos que manejar cuando la vida se complica. Su práctica de empleo de una habilidad que le ha resultado provechosas le permita manejarla de nuevo cuando precise.

### **2.1.15 La importancia de la autoimagen**

Autoimagen o autoconcepción, se representa al conocimiento de sí mismo, de lo que se piensa ser. La buena autoimagen descarga un papel dinámico, en el sentido de favorecer a la madurez, es fundamental para lograr que el personaje sea bienvenido a la sociedad. La autoimagen es su propia concepción de la clase de persona que es usted. Es un producto de prácticas pasadas, de triunfos y frustraciones, humillaciones, y de la manera como otras personas reaccionan en relación con usted, fundamentalmente en la primera infancia.

La autoimagen tan esencial para la vida, precisa y llena el trabajo cotidiano, las ambiciones y las relaciones del individuo. Un autoconcepto positivo mantiene a la persona en su cotidiano vivir. A través de la propia imagen, sea o no consecuente de su

influencia, es como la persona entra en relación con sus recónditos deseos de anhelos a nivel de ser, a nivel de existencia. (Hunter, 2016, pág. 28)

La autoimagen es tan fundamental para el diario convivir, es por ello desde tempranas edades a los infantes se les debe dar un buen ejemplo con relación a los valores y su forma de tolerarse, porque los infantes todo están asimilando o también crecen con desconfianzas, tristes, con preocupaciones y eso afecta a su autoimagen y también a su autoestima.

#### **2.1.15.1 Autoestima**

La autoestima de los infantes en general no es estrictamente bajo o alta; es como una nube en capas que está sometida a cambios cotidianos en su forma e intensidad, y que varía de acuerdo con el humor del infante, la familiaridad del ambiente, la tarea que tenga entre sus manos y las cualidades de las personas que lo rodean. Autoestima es tener la convicción interior de la propia valía; es el conocimiento de ser un individuo único, de ser alguien que no solamente tiene capacidades, sino también restricciones.

Está ligada a la percepción que se tiene de sí mismo en desiguales aspectos de la vida, de modo que se puede tener una autoestima bastante admisible como madre. Por regla general, el juicio que uno tiene de sí mismo está ligada a la idea que se hace de los diferentes roles que desempeñamos en la vida. Así, si un hombre considera que ser un buen padre es ganar mucho dinero, aficionar a su hijo al fútbol y reñirle cuando le merece. (Laporte, 2006, pág. 9)

Los infantes conciben la imagen de sí mismos, su autoimagen, observando a sus padres y educadores, y escuchándolos. Pero esta imagen la edifica sobre todo, viendo y apreciando el orgullo o la desilusión que estos tienen respecto a la edificación de esta imagen. Para un infante pequeño, tener una buena autoestima es substancialmente. Sentirse bien con su cuerpo, orgullosos de ser un infante u orgullosa de ser una infante a, tener sentimiento recóndito de que

es digno de amor, apreciarse a gusto con los demás, tener el convencimiento de ser capaz, esperar y creer que sus necesidades serán cubiertas y que sus deseos, no satisfechos serán, al menos examinados en algún momento.

Cuando nos referimos a los pequeños tenemos que hablar más de confianza en sí mismos que de autoestima, porque los infantes son prácticos no recapacitan sobre sí mismos. Viven completamente el día a día. Sienten las emociones y las expresan en su cuerpo, hacen un cúmulo de preguntas para pretender alcanzar el mundo, juegan e conciben para practicar e componer las nuevas capacidades psíquicas, afectuosas e intelectuales de cada etapa de su desarrollo. (Laporte, 2006, pág. 10)

En resumen, los más pequeños viven el instante presente. Tienen un temperamento y un bagaje genético congénitos que combinan la forma mediante la cual existirán todas las experiencias de su vida. Son asimismo muy dependientes de su entorno y creen sin atisbos de duda en la omnipotencia de los adultos y de los individuos que son significativos para ellos padres, hermanos y hermanas, educadores del centro infantil, abuelos y amigos.

Tener una buena autoestima no significa envanecerse o querer tener otra personalidad. Se trata más bien de conocerse lo suficiente como para poder manejar todas las fuerzas particulares habiendo una visión suficiente resume de las limitaciones, de poder enfrentar los problemas de la vida creyendo fijamente en uno mismo, sin hacerse ilusiones ni cultivar el sentimiento de tener que ser el mejor del mundo.

Tener una buena autoestima es buscar la conformidad consigo mismo y con los demás. Los niños no tienen la capacidad física ni la madurez intelectual o el desgaste afectuoso para realizar todo esto. Son esencialmente egocéntricos, impulsivos, exigentes, centrados en el placer y muy dependientes de los adultos para la satisfacción de sus necesidades. Corresponde

a los padres, educadores y a todos los adultos que están a su lado ayudarles a avanzar paso a paso en la dirección adecuada.

### **2.1.15.2 Autoconocimiento**

A partir del tercer año se inicia la descentración y el juego social va obteniendo una importancia creciente, de modo que entre los tres y los seis años se instruye el juego colectivo lo que le llevará al conocimientos del “nosotros” en correspondencia a juegos de imitación y asunción de roles. “El infante principia a relacionarse con sus iguales y se relaciona para jugar con ellos. El juego es medio de aprendizaje y de relación con los demás. Es una época cargada de ilusión e imaginación”. (Mec, 2003, pág. 51)

Los aspectos que envuelven el autoconocimiento, capacidad de conectar con el entorno, reconocer motrizmente a las sensaciones internas, comunicarse no verbalmente, emplear habilidades para conquistar el entorno y entender su acción personal en él, asumir que existe independiente de lo que le rodea, realizar acciones sobre su entorno, dominar el entorno por la motivación que le da complacencia de hacer “cosas por sí mismo”.

En conclusión el autoconocimiento reside en la conciencia emocional de lo que uno es, como se imagina, que aspectos, les gusta hacer, que actividades les gusta hacer, que es lo que no les gusta hacer, las personas que admiran, los lugares que les gustaría conocer.

### **2.1.15.3 Autoimagen en la escuela**

En las estrechas interacciones que el instructor instituye con el niño cariño, cuidados físicos, juego actividades, etc., el primero se rige en figura favorecida para el segundo. En el caso de los infantes más pequeños compone un dispositivo de máxima categoría el establecimiento de una relación didáctica positiva, en la que el infante pueda confiar para la complacencia de sus necesidades y para alcanzar una motivación atractiva, variada. Pero también en los últimos tramos de la etapa, una relación afectuosa, y cálida entre el educador, y

cada infante en particular, es primordial para ayudarlo a ir equiparando sus impresiones, controlando y conociendo su cuerpo ,utilizándolo para expresarse, etc.

En que el educador aliente al niño, le plantee retos y le brinde ayuda, le facilite prosperar, valore sus logros y le ayude a relativizar sus errores, estará promoviendo en los sentimientos de capacidad y seguridad, haciendo que se sienta amado y estimado en su individualidad y que edifiquen una imagen positiva de sí mismo. (Gervilla, 2006, pág. 33)

El docente también ayuda a este clima cuando no reacciona negativa o despectivamente ante la aparición de problemas, cuando le expresa afecto, cuando le reclama un esfuerzo un poco mayor, o cuando le pregunta algo o lo que puede manifestar. Equivalentemente es excelente la planificación y adopción de normas de funcionamiento de la clase adoptadas a las posibilidades de cada edad, siempre que se sinteticen de forma flexible, a la vez que esta hable y consistente, de esta forma se beneficia, por ejemplo, que los infantes vayan gradualmente a inspeccionar algunas de sus acciones, se suministra la calidad de las interacciones en un ambiente conocido, etc.

#### **2.1.15.3.1 Pobre Autoimagen**

Uno de los conocimientos primordiales por la que los individuos escasean de autoestima es que tienen una pobre imagen de sí mismas. Tu autoimagen mental es la imagen que tienes de ti mismo en tu mente o es cómo piensas acerca de tu aspecto.

La imagen de uno mismo no se circunscribe solo a la apariencia física, sino que también se desarrolla para envolver los reconocimientos que tienes sobre ti mismo, pero dado que esas afirmaciones fueron cubiertas detalladamente en otra lección estará centrada exclusivamente en la parte de la autoimagen que está coherente con tu aspecto físico.

Tal como he dicho antes, la confianza en uno mismo se fracciona en campos; algunos individuos se sienten seguros durante toda su vida en desiguales campos, pero a causa de tener una pobre autoimagen, no se concibe agradable durante las interacciones sociales, por lo tanto, creen que escasean de familiaridad en sí mismo. (Radwan, 2016, pág. 45)

Como he mencionado antes, algunos individuos piensan que la autoconfianza se trata de ser idónea de manejar contextos sociales plácidamente sin sentir ansiedad. No nos instruyeron para creer que personas seguras de sí mismo son aquellas que saben cómo hablar y emprender desconocidos, es por eso que los problemas de autoimagen es una de las procedencias más populares por la falta de autoconfianza y pobre autoestima.

#### **2.1.15.3.2 ¿Qué tan importante es tu apariencia?**

Si bien lo crees o no, una parte muy significativa de tu autoconfianza pende de la forma que distingues tu apariencia física. A pesar de que el grado de subordinación puede variar de una persona a otra, aun así, para la totalidad de la gente el aspecto representa una parte elocuentemente de su opinión sobre sí misma.

La razón por la que el aspecto llegó a ser tan significativo es por la programación continua que nuestras mentes están recibiendo de los medios de comunicación que siempre retrata a los héroes como personas apuestas, como si no puede haber un héroe de apariencia promedio. ¿Alguna vez has visto una estrella de cine que no es buenmozo? Tal vez ha ocurrido una o dos veces, pero por cada 100 estrellas de cine encuentras 99 que son guapos y uno con apariencia promedio. (Radwan, 2016, pág. 45)

Te puedes estar examinando cómo un individuo muy exitoso puede escasear de amistad en sí misma. La respuesta es simple, ella se apreciará segura siempre y cuando está haciendo

algo que no quiere que su imagen esté envuelta. Por ejemplo, puede hacer muy bien su trabajo y estar muy segura de sí misma al practicar deportes, pero cuando se trata de abordar al sexo opuesto podrá sentirse incómodo y afanosa.

### **2.1.16 Impacto potencial en el niño**

En los primeros años de vida, los padres de familia, familiares y amigos deben auxiliar a sus hijos a que desplieguen sus emociones adecuadas, esto se logra proporcionándoles un gran trato y un buen ejemplo con relación a las desiguales emociones que coexisten en el contexto familiar, subsiguientemente en los centros infantiles, el educador debe buscar siempre en cada infante los aspectos más positivos para resaltarlos y tomarlos como punto de partida de nuevos desarrollos.

Es significativo que el profesor utilice los mimos, el lenguaje gestual, verbal, etc, para instaurar vínculos de interacción con cada infante. Esta es una vía de comunicación prioritaria en las primeras edades para el establecimiento de relaciones positivas entre el infante y el educador. (Gervilla, 2006, pág. 33)

En estas edades a los infantes es cuanto más precisan de su amor, apego, caricias, para que en lo posterior desenvuelvan convenientemente, siendo la autoimagen uno de las propiedades más convenientes, que en el futuro el infante tendrá una autoimagen positiva, que favorezca a la buen amplificación con sus pares en un contexto conveniente.

#### **2.1.16.1 Promueve autoimagen positiva**

Con el fin de cambiar la visión destructiva de sí mismo que tienen estos infantes, precisan muchas prácticas nuevas en la que los adultos sean competentes de afirmar esfuerzos y tareas, aunque no tengan éxito ni las hagan por completo, y que se den alabanzas y provocaciones significativas. Pueden estar preocupados con la correspondencia con los adultos en la escuela y pueden costarles centrarse en tareas y escuchar instrucciones.

Los programas de trabajo en grupo dan la conformidad de estar en un grupo pequeño con un adulto conocido y coherente al mismo tiempo y en mismo lugar de todas las semanas. Esta experiencia da a los infantes la conformidad de experimentar la estabilidad y la previsibilidad. El foco emocional del grupo da a los infantes la conformidad de que se registren y aprueben sus impresiones en vez de quedar ignorados o humillados.

Si los infantes no son competentes de enunciar sus impresiones cuando se originan, la práctica puede quedar en el cuerpo, excitando en ellos las emociones de estrés, angustia y terror. La congruencia de practicar la locución de las emociones en las sesiones de trabajo en grupo aumenta su capacidad para extenderse fuera de las sesiones. (Hunter, 2016, pág. 31)

Los infantes que son emocionalmente sanos tienen las habilidades y la cabida de tolerar el fracaso y la inseguridad y tienen un enérgico sentido de sí mismos como personas valiosas. Son competentes de relacionarse con otros con las habilidades y la familiaridad necesaria para edificar y desenvolver unas relaciones positivas y tienen la cabida de trasladarse a sí mismos y tratar a los otros con valor y respeto. Tienen las habilidades y la resiliencia necesaria para enfrentar las desilusiones de la vida y son capaces de estimar y regocijarse de los éxitos propios y de otras personas.

#### **2.1.16.2 El concepto de la individualidad intrínseca**

La individualidad intrínseca es aquel aspecto del individuo que determina su particularidad como entidad separada; reside únicamente en lo que ella es, y no en lo que tiene, hace o dice.

La individualidad intrínseca de la persona es su o arte y consciente, apto al placer y al dolor, capaz de advertir felicidad o angustia y que, por tanto, se vuelve hacia sí misma

en la medida en que se desarrolla su autopercepción. Yo primer pronombre personal es el máximo misterio de la sociedad, al mismo tiempo es el concepto más profundamente familiar y el más misterioso. (Maurus, 2002, pág. 13)

A pesar de eso, cuan deformado es el sentido que dicho pronombre obtuvo casi infinitamente y cuan errada es el modo como es entendido y aceptado sin irresolución por todos. Es realmente extraordinario como una cuestión tan natural puede transformarse en equivoco tan recóndito.

### **2.1.16.3 Desarrolla el sentido del Yo**

El recién nacido carece de temperamento, ya que no ha encontrado todavía el mundo en el cual debe vivir y no ha desarrollado las maneras distintas de ajuste y potestad que más tarde arreglarán su personalidad. Es casi por completo una criatura de la sucesión. Las bases hereditarias más significativas de la personalidad, visibles en la infancia, son el nivel de actividad (movilidad) y la emocionalidad (temperamento). Sobre la base heredada se desarrolla el temperamento por medio de la interacción con el ambiente.

El Premium principia a desplegarse en la infancia con el sentido del sí mismo corporal. Un infante pequeño manifiesta, por ejemplo, que poner su mano en la boca se siente muy desigual de poner un juguete. Esta práctica favorece al progreso de un sentido de “el yo” corporal. (Cloniger, 2003, pág. 16)

A continuación, a partir de los tres o cuatro años, el infante principia a igualarse con sus extensiones del yo, tales como sus posesiones personales. Esta es mi “bicicleta”. Por su puesto este proceso perpetua en la adultez, fundamentalmente en una cultura orientada al consumo como la nuestra. Además de las posesiones, la persona que madura se iguala con los objetos, amados y más tarde, con las causas ideales y las lealtades. Perpetuamente se debe fortificar este

tipo de actividades que ayuden a defender su autoimagen si bien es cierto el buen ejemplo o mal ejemplo del argumento donde se despliega influirá en el desarrollo de su vida cotidiana.

## **2.2 Posicionamiento Teórico Personal**

Esta investigación fue importante llevarle a cabo porque se trata del estudio de los niños de esta importante institución del Norte de País, para ello este trabajo está fundamentada en la teoría humanista, que se hace un análisis minucioso desde su nacimiento, hasta cuándo se van creciendo, desarrollando la parte cognitiva, motriz, socio afectiva y lenguaje, para ello se debe utilizar variedad de estrategias didácticas, que contiene los siguientes elementos, métodos, técnicas, procedimientos, materiales, didácticos y de manera particular las actividades lúdicas, que son sinónimo de juegos, las mismas que constituyen herramientas fundamentales para su aprendizaje significativo de las cosas que le rodean.

Trabajar con los niños es un asunto muy serio, porque el niño desde temprana edad va construyendo su personalidad, con sus cualidades o atributos, como las emociones, autoestima, autoimagen, autonomía, para ir desarrollando estos atributos el niño, tiene que relacionarse con sus pares, con sus padres, con sus madres y demás personas cercanas.

La variedad de estímulos y la calidad de las interacciones, especialmente con papá y mamá, promoverán el desarrollo de un estímulo inteligente y feliz. El desarrollo infantil debe ser entendido como un producto de continua interacción entre el fondo de experiencias, los factores genéticos y el desarrollo biológico.

En estas edades tempranas la calidad de los vínculos afectivos constituye un relevante fondo de experiencias que marcarán la vida del niño. Existe un consenso generalizado de que la relación madre- padre-niño es parcialmente durante los primeros años de vida deja en este último una huella indeleble que lo marcará el resto de su vida. Para que el niño se desarrolle de manera integral se le debe dar variedad de estímulos, que ayuden a fortalecer su formación

integral, el padre o la madre, las personas que están cercanas en su contexto deben brindarles estímulos afectivos para que se desarrollen de manera positiva.

Con respecto a las maestras de estos niveles deben dominar variedad de actividades lúdicas, que ayuden en el proceso de crecimiento y aprendizaje constante de nuevos conocimientos, y de manera particular la autoimagen, desde tempranas edades el niño debe aprender a valorarse y a concebirse como un ente importante, es decir se les debe enseñar en las unidades educativas a amarse, a respetarse, para luego amar y respetar a los demás.

### **2.3 Glosario de Términos**

**Afecto:** Es una de las tres esferas de la actividad mental, abierta y concernida por emociones, estados de humor y otros estados sentimentales asociados, tales como el ánimo y el cansancio.

**Aprendizaje a lo largo de toda la vida:** Actividad de aprendizaje permanente, que se realiza que se realiza a lo largo de toda la vida con el objeto de mejorar los conocimientos actitudes y las habilidades necesarias para reconocer y gestionar sus emociones demostrar interés y preocupación

**Asertividad:** Es la capacidad para defender y afirmar nuestros derechos legítimos mediante la expresión de nuestras convicciones, ideas creencias y sentimientos sin herir, dañar o perjudicar a las demás personas. Requiere un estado de equilibrio y autoconfianza es una vía para enfrentarse a las manipulaciones y arbitrariedades, y comporta un código de relaciones de respeto recíproco.

**Auto concepto:** Se trata de un atributo complejo y dinámico sobre la imagen que una persona tiene sobre sí misma. Se configura a lo largo de la existencia, a través de la interpretación de cada persona y de las imágenes proyectadas por las demás.

**Autoestima:** Es un conjunto de percepciones, pensamientos, evaluaciones, sentimientos y tendencias de comportamiento dirigidas hacia nosotros mismos, hacia nuestra manera de ser, y hacia los rasgos de nuestro cuerpo y nuestro carácter.

**Autorregulación:** Es la capacidad de modular nuestra experiencia emocional y ajustarla y orientarla, con los recursos personales disponibles, a los objetivos de estrategia establecida.

**Bienestar subjetivo:** Se asocia al grado y al tipo de satisfacción positiva de cada persona con su vida, valorada globalmente.

**Cognición:** Genéricamente, se concibe como la facultad o la actividad mental que permite el procesamiento de la información y de esta manera se genera el conocimiento.

**Emoción:** Puede entenderse como la capacidad cognitiva de una persona para reconocer los signos y señales expresivas de otra persona, sus emociones para comprender y compartir su estado sentimental y para responder satisfactoriamente a sus necesidades sin renunciar a su propia identidad.

**Habilidades sociales:** Son destrezas necesarias para desenvolverse socialmente de manera adecuada y competente.

**Inteligencia:** Posee una naturaleza pluridimensional de acuerdo a sus manifestaciones diversas.

**Prevención Primaria:** Conjunto de actividades destinadas a la ciudadanía, que son diseñadas y puestas en marcha antes de que se generen los problemas (proactiva)

**Proactivo:** Modo de actuar antes de que se haya generado un problema y las consecuencias de este. Comporta una perspectiva que se proyecta mediante la prevención y la anticipación de las situaciones o escenarios que se desean evitar o crear.

**Reactivo:** La intervención de este caso se plantea tras la identificación o manifestación del problema.

**Resiliencia:** Es la capacidad personal para sobreponerse a periodos o situaciones de sufrimiento.

**Sentimiento:** Puede considerarse como el estado de ánimo o esta psíquico que consigue la emoción, su consecuencia directa.

#### **2.4 Interrogantes de investigación**

¿Cuál es el nivel de conocimientos que poseen los docentes acerca de las actividades lúdicas para fortalecer la Autoimagen en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra?

¿Cuáles son los aspectos positivos y negativos que tienen los niños con respecto a su autoimagen?

¿La aplicación de una propuesta alternativa de actividades lúdicas ayudará a fortalecer la autoimagen de los niños de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra provincia de Imbabura?

## 2.5 Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADOR
Favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales	Actividades lúdicas	Juegos visuales motores	Los bloques
			Los cubos
		Juego simbólico	Juegos de imitación
			Juego de roles
		Juegos funcionales	Juegos de ficción
			Juegos de fabricación
		Juegos sensorio motores	Juegos de tonicidad
			Juegos de percepción
		Actividades lúdicas cooperativas	Cooperativo
			Asociativos
		Organización de los espacios educativos para el juego	Agradable
			Imaginativo
			Seguridad en estancia
Es la imagen o representación mental que se obtiene de uno mismo y que no representa solamente los detalles objetiva de otros (como la altura, peso, color del cabello, género.	Autoimagen	Estrategias para promover la autoimagen	Confianza en sí mismo
			Responsabilidad personal
			Resiliencia
		Importancia de la autoimagen	Autoestima
			Autoconocimiento
			Autoimagen en la escuela
		Impacto potencial en el niño	Promueve autoimagen
			El concepto de la individualidad intrínseca
			Desarrollo del sentido del Yo

## CAPÍTULO III

### 3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1 Tipo de investigación

##### 3.1.1 *Investigación Bibliográfica*

Este tipo de investigación ayudó mucho en la construcción y elaboración de la base teórica acerca las actividades lúdicas para el fortalecimiento de la autoimagen de los niños de 4 a 5 años, para ello se utilizó un sinnúmero de fuentes de tipo primaria y secundaria como por ejemplo libros, revistas, artículos científicos y documentos.

##### 3.1.2 *Investigación de Campo*

Este tipo de investigación fue de trascendental importancia porque se trabajó en el lugar de los hechos es decir con los niños, docentes donde se averiguo acerca de las actividades lúdicas para el fortalecimiento de la autoimagen de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra provincia de Imbabura en el año 2016-2017

##### 3.1.3 *Investigación Descriptiva*

Esta investigación es importante porque contribuyo a describir cada uno de los atributos y características acerca de las actividades lúdicas para el fortalecimiento de la autoimagen de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra. Esta investigación también para darnos cuenta como la concibe la autoimagen desde su contexto donde se desenvuelven.

### **3.1.4 Investigación Propositiva**

Esta investigación apporto muchos con respecto a la elaboración de la propuesta alternativa acerca de las Actividades lúdicas para el fortalecimiento de la autoimagen de los niños de 4 a 5 años. Esta propuesta está enfocada al desarrollo de actividades lúdicas y también ejercicios para mejorar su autoimagen.

## **3.2 Métodos**

### **3.2.1 Método Inductivo**

Este método de investigación fue de gran ayuda por cuanto se empezó a trabajar desde hechos particulares para llegar a la comprensión de la parte macro, como es el tema de investigación, para poner en práctica este método se empezó a desarrollar desde los indicadores, dimensiones, categorías para llegar a la comprensión de ese gran tema acarea las Actividades lúdicas para el fortalecimiento de la autoimagen de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra.

### **3.2.2 Método Deductivo**

Este tipo de método es lo contrario al método general porque se parte de hechos generales para llegar a hechos particulares, es decir se parte desde la selección del tema, para llegar hasta el desarrollo de indicadores acerca de las actividades lúdicas para el fortalecimiento de la autoimagen de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra provincia de Imbabura en el año 2016-2017

### **3.2.3 Método Analítico**

Este método es igual de suma importancia porque luego de obtener los resultados después de aplicar las técnicas e instrumentos acerca las actividades lúdicas para el fortalecimiento de

la autoimagen de los niños de 4 a 5 años, se realizó el análisis e interpretación de resultados de cada uno de los ítems formulado en la encuesta y la ficha de Observación.

### **3.2.4 Método Sintético**

Este método es de suma importancia porque mediante ello, se redactó las conclusiones y recomendaciones, que tienen relación directa con los objetivos específicos acerca de las actividades lúdicas para el fortalecimiento de la autoimagen de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra provincia de Imbabura.

### **3.2.5 Método Estadístico**

Este método sirvió para representar en porcentajes los resultados de las encuestas y fichas de observación acerca de las actividades lúdicas para el fortalecimiento de la autoimagen de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra, toda la información relacionada con el problema se representó en cuadros y diagramas circulares.

## **3.3 Técnicas e instrumentos**

### **3.4.1. Observación.**

En este trabajo de investigación se utilizó la técnica de la observación, ya que era la manera más directa de estar en contacto con el problema en donde se pudo ver, oír los hechos de estudio mediante la ficha de observación.

### **Encuesta.**

Se aplicó una encuesta a los docentes para poder determinar el grado de inseguridad que existe por parte de los niños en el aula y además el conocimiento que tienen los maestros sobre metodología para fortalecer la autoimagen.

### ***Ficha de Observación.***

Este instrumento permitió definir los aspectos más relevantes en este problema a observar y también para poder cuantificar los datos obtenidos.

### **3.4 Población**

**Tabla 1**

Población	Niños	Docentes
Paralelo “ A”	30	2
Paralelo “ B”	30	3
TOTAL	60	5

**Encuesta: docentes de educación inicial 2 de la Unidad Educativa “Atahualpa”**

### **3.5 Muestra**

Tomando en cuenta que la población está conformada por 60 niños de 4 a 5 años, 5 maestras de la Unidad Educativa “Atahualpa”, de la Ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, los cuales no sobrepasan de 100 investigados, no será necesario calcular la muestra.

## CAPÍTULO IV

### 4. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Se aplicó una encuesta a los Docentes de la Unidad Educativa “Atahualpa” del cantón Ibarra, provincia de Imbabura en el año 2016-2017, y una ficha de observación a los niños de 4 a 5 años. Los datos fueron organizados, tabulados y representados en cuadros y gráficos circulares que muestran las frecuencias y porcentajes que arrojan las respuestas a las preguntas del cuestionario y los ítems de la observación.

El cuestionario se diseñó para conocer la incidencia de la actividad lúdica en el fortalecimiento de la Autoimagen de los niños de 4 a 5 años de la Institución investigada. Las respuestas de los docentes y los aspectos observados en los niños de la institución objeto de investigación se organizaron de la siguiente manera.

- Formulación de la pregunta
- Formulación de los ítems de observación
- Cuadros de tabulación
- Gráficos
- Análisis e interpretación de los resultados en función de la información recabada y el posicionamiento de los investigados.

#### 4.1 Análisis descriptivo de cada pregunta de la encuesta aplicada a las docentes de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Atahualpa” del Cantón Ibarra.

##### Pregunta N° 1

¿Conoce usted las actividades lúdicas que se utiliza para fortalecer la Autoimagen en los niños de 4 a 5 años?

**Tabla 2**

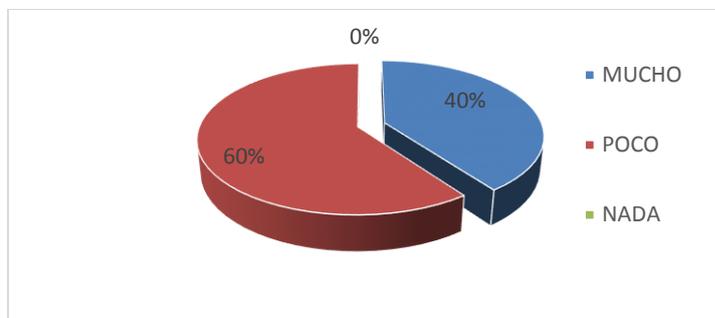
*Conoce las actividades lúdicas para fortalecer la Autoimagen.*

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
MUCHO	2	40%
POCO	3	60%
NADA	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta: docentes de educación inicial 2 de la Unidad Educativa “Atahualpa”

##### Gráfico 1

*Conoce las actividades lúdicas para fortalecer la Autoimagen*



Autora: Farinango Torres Lorena del Carmen

##### Análisis Cualitativo

Más de la mitad de las docentes investigadas manifiestan que conocen poco sobre las actividades lúdicas que se utiliza para fortalecer la Autoimagen en los niños de 4 a 5 años, en menor porcentaje esta las alternativas mucho. Los datos evidencian que los docentes desconocen la metodología lúdica para fortalecer la Autoimagen de los niños.

## Pregunta N° 2

¿Utiliza usted el juego para fortalecer la autoimagen en los niños?

**Tabla 3**

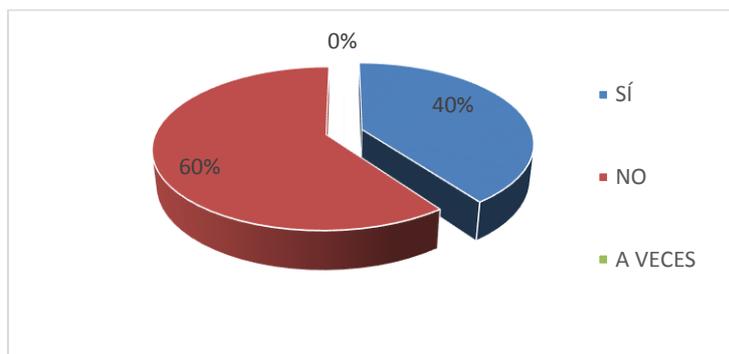
*Juego para fortalecer la autoimagen en los niños*

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SÍ	2	40%
NO	3	60%
A VECES	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta: docentes de educación inicial 2 de la Unidad Educativa "Atahualpa"

**Gráfico 2**

*Juego para fortalecer la autoimagen en los niños*



Autora: Farinango Torres Lorena del Carmen

### Análisis Cualitativo

Más de la mitad de las docentes investigadas manifiestan que no aplican el juego para fortalecer la Autoimagen en los niños, en menor porcentaje está la alternativa sí. Los datos evidencian que los docentes no aplican la metodología lúdica para fortalecer la Autoimagen de los niños.

### Pregunta N° 3

¿Cuenta con material didáctico para fortalecer la autoimagen de los niños?

**Tabla 4**

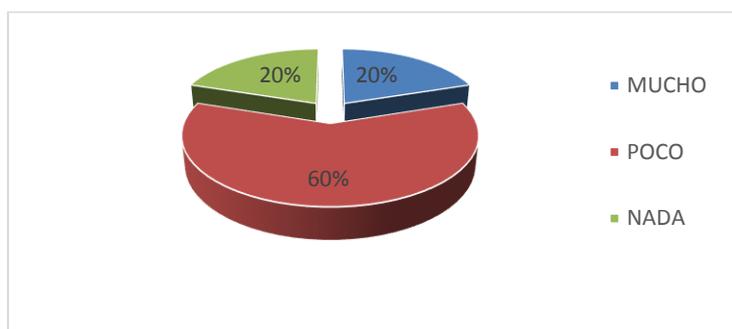
*Material didáctico para fortalecer la autoimagen.*

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
MUCHO	1	20%
POCO	3	60%
NADA	1	20%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta: docentes de educación inicial 2 de la Unidad Educativa "Atahualpa"

**Gráfico 3**

*Material didáctico para fortalecer la autoimagen.*



Autora: Farinango Torres Lorena del Carmen

### Análisis Cualitativo

Más de la mitad de las docentes investigadas manifiestan que cuenta con poco material didáctico para fortalecer la autoimagen de los niños, en menor porcentaje esta las alternativas mucho y pocos. Los datos evidencian que los docentes cuentan con poco material didáctico para fortalecer la Autoimagen de los niños

#### Pregunta N° 4

¿Conoce usted qué tipo de autoimagen tienen los niños de sí mismo?

**Tabla 5**

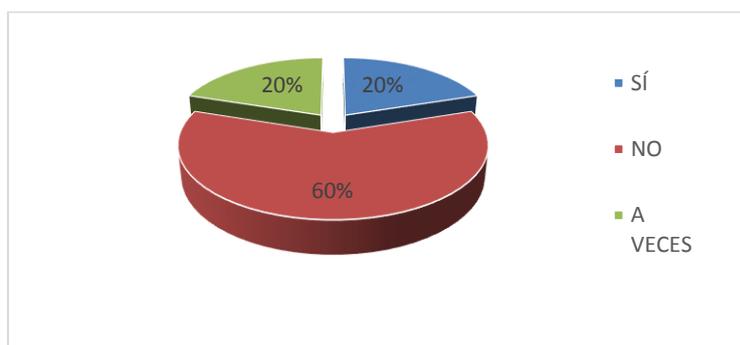
*Tipo de Autoimagen de los niños.*

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SÍ	1	20%
NO	3	60%
A VECES	1	20%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta: docentes de educación inicial 2 de la Unidad Educativa "Atahualpa"

**Gráfico 4**

*Tipo de Autoimagen de los niños.*



Autora: Farinango Torres Lorena del Carmen

#### Análisis Cualitativo

Más de la mitad de las docentes investigadas manifiestan no conocer qué tipo de autoimagen tienen los niños de sí mismo, en menor porcentaje está la alternativa sí y a veces. Los datos evidencian que los docentes no conocen qué tipo de autoimagen tienen los niños de sí mismo.

### Pregunta N° 5

¿Conoce usted sobre una guía de actividades lúdicas para fortalecer la Autoimagen?

**Tabla 6**

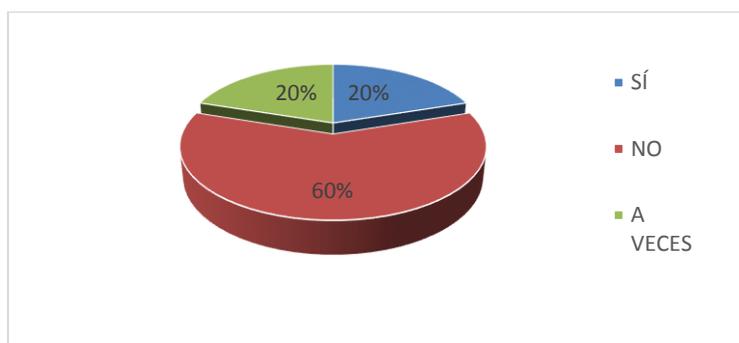
*Conoce sobre una guía de actividades lúdicas para fortalecer la Autoimagen*

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SÍ	1	20%
NO	3	60%
A VECES	1	20%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta: docentes de educación inicial 2 de la Unidad Educativa "Atahualpa"

**Gráfico 5**

*Conoce sobre una guía de actividades lúdicas para fortalecer la Autoimagen*



Autora: Farinango Torres Lorena del Carmen

### Análisis Cualitativo

Más de la mitad de las docentes investigadas manifiestan no conoce sobre alguna guía de actividades lúdicas para fortalecer la autoimagen, la cual facilitaría el trabajo de las mismas, en menor porcentaje están las alternativas si a veces estos datos evidencian la falta de conocimiento sobre una guía de Actividades lúdica para fortalecer la autoimagen de los niños de 4 a 5 años.

### Pregunta N° 6

**¿Cree usted necesario que se elabore guía de actividades lúdicas creativas y participativas para fortalecer la Autoimagen?**

**Tabla 7**

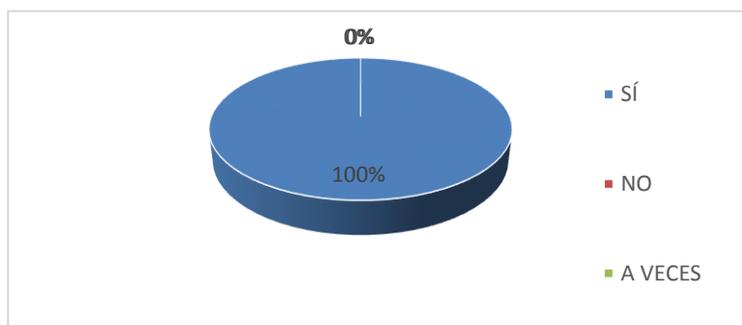
*Es necesario elaborar una guía de actividades lúdicas creativa y participativa.*

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SÍ	5	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta: docentes de educación inicial 2 de la Unidad Educativa "Atahualpa"

### Gráfico 6

*Es necesario elaborar una guía de actividades lúdicas creativa y participativa.*



Autora: Farinango Torres Lorena del Carmen

### Análisis Cualitativo

La totalidad de las docentes creen necesario que se elabore una guía de actividades lúdicas la cual facilitara el trabajo de ellas mismo y a su vez ayudara a los niños a desarrollarse de mejor manera, estos datos evidencia que las docentes si creen necesario que se elabore una guía de Actividades lúdica para fortalecer la autoimagen de los niños de 4 a 5 años.

**Pregunta N° 7**

**¿Usted ha recibido talleres sobre actividades lúdicas para fortalecer la autoimagen?**

**Tabla 8**

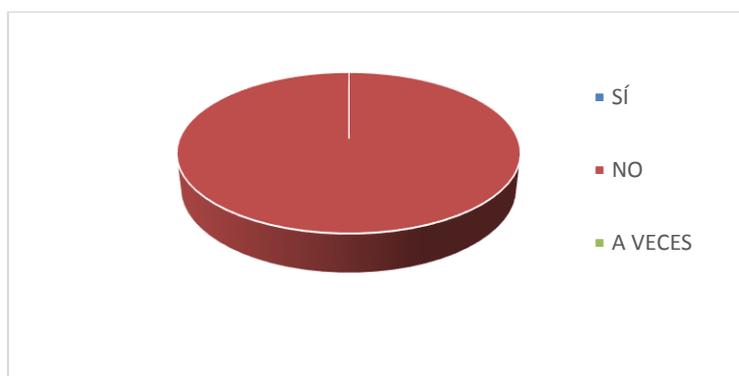
*Ha recibido Talleres de actividades lúdicas para fortalecer la autoimagen.*

<b>RESPUESTA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
<b>SÍ</b>	0	0%
<b>NO</b>	5	100%
<b>A VECES</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	5	100%

**Fuente:** Encuesta: docentes de educación inicial 2 de la Unidad Educativa “Atahualpa”

**Gráfico 7**

*Ha recibido Talleres de actividades lúdicas para fortalecer la autoimagen.*



Autora: Farinango Torres Lorena del Carmen

**Análisis Cualitativo**

La totalidad de las docente manifiesta no haber recibido talleres sobre actividades lúdicas para fortalecer la autoimagen, los datos evidencia que las docentes no han recibido talleres sobre Actividades lúdica para fortalecer la autoimagen de los niños de 4 a 5 años.

### Pregunta N° 8

**¿Le gustaría recibir talleres de capacitación de actividades lúdicas para fortalecer la Autoimagen?**

**Tabla 9**

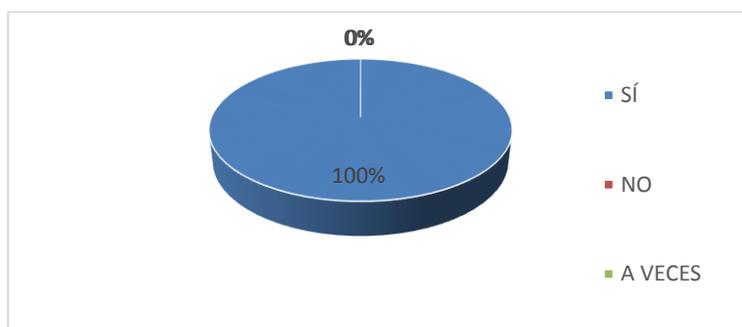
*Capacitación de actividades lúdicas para fortalecer la autoimagen.*

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SÍ	5	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta: docentes de educación inicial 2 de la Unidad Educativa "Atahualpa"

### Gráfico 8

*Capacitación de actividades lúdicas para fortalecer la autoimagen.*



Autora: Farinango Torres Lorena del Carmen

### Análisis Cualitativo

La totalidad de las docentes manifiesta que si sería de su agrado capacitarse sobre actividades lúdicas, los datos evidencian que a las docentes si les gustaría recibir talles sobre Actividades lúdica para fortalecer la autoimagen de los niños de 4 a 5 años.

### Pregunta N° 9

¿Utilizan términos descalificativos para ofenderse entre niños?

**Tabla 10**

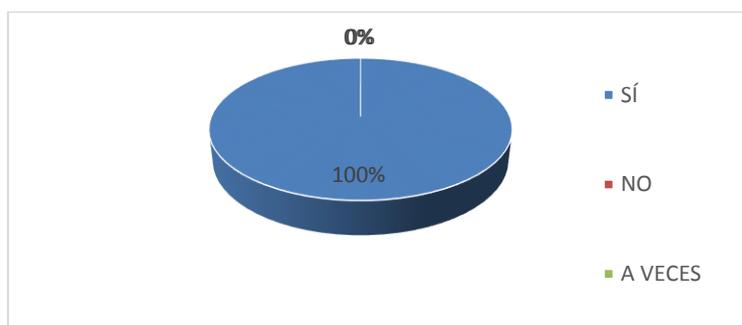
*Utilizan descalificativos para ofenderse entre niños.*

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SÍ	5	100%
NO	0	0%
A VECES	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta: docentes de educación inicial 2 de la Unidad Educativa "Atahualpa"

### Gráfico 9

*Utilizan descalificativos para ofenderse entre niños.*



Autora: Farinango Torres Lorena del Carmen

### Análisis Cualitativo

La totalidad de las docentes manifiesta que los niños si utilizan términos descalificativos para ofenderse entre compañeritos, estos datos evidencian que los niños si utilizan términos descalificativos para ofenderse entre ellos ocasionando que su autoimagen descienda.

## Pregunta N° 10

¿Qué clases de términos utilizan los niños para ofenderse?

**Tabla 11**

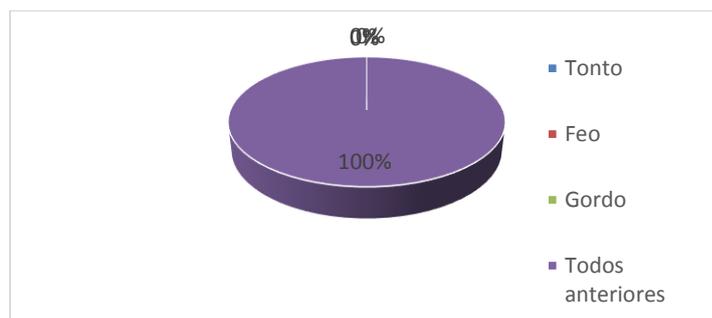
*Clases de términos utilizan los niños para ofenderse*

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
TONTO	0	0%
FEO	0	0%
GORDO	0	0%
TODOS ANTERIORES	5	100%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100,00%</b>

**Fuente:** Encuesta: docentes de educación inicial 2 de la Unidad Educativa "Atahualpa"

## Gráfico 10

*Clases de términos utilizan los niños para ofenderse*



Autora: Farinango Torres Lorena del Carmen

## Análisis Cualitativo

La totalidad de docentes manifiestan que los términos descalificativos más comunes entre los niños son tontos, feos, gordos ocasionando tristeza entre ellos y a su vez bajando su autoimagen, estos datos evidencian que los términos descalificativos para ofenderse entre ellos son tontos, feos, gordos.

## 4.2 Análisis descriptivo de cada ítems de la ficha de observación aplicada a los niños de 4 a 5 años

### Observación 1

#### Realiza con autonomía las tareas

Tabla 12

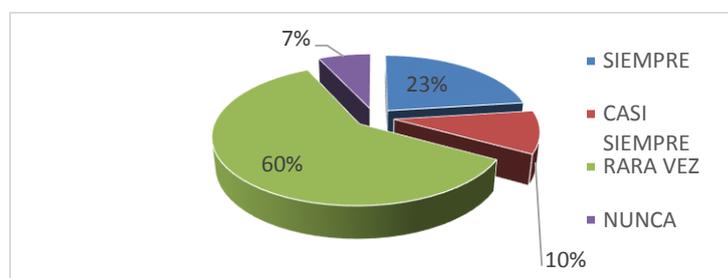
*Realiza con autonomía las tareas*

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	14	23%
CASI SIEMPRE	6	10%
RARA VEZ	36	60%
NUNCA	4	7%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de educación inicial 2

### Gráfico 21

*Realiza con autonomía las tareas*



Autora: Farinango Torres Lorena del Carmen

### Análisis Cualitativo

Más de la mitad de los niños observados se evidencia que rara vez realizan las tareas con autonomía, menos de la mitad de los niños siempre realizan las tareas con autonomía, una minoría de los niños nunca realizan las tareas con autonomía. Estos datos evidencian que los niños no realizan las tareas con autonomía.

## Observación 2

**El niño expresa su opinión acerca de su autoimagen.**

**Tabla 13**

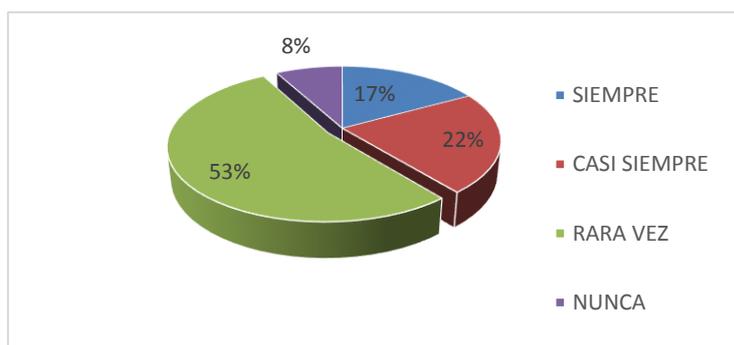
*El niño expresa su opinión acerca de su autoimagen.*

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	10	17%
CASI SIEMPRE	13	22%
RARA VEZ	32	53%
NUNCA	5	8%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de educación inicial 2

**Gráfico 22**

*El niño expresa su opinión acerca de su autoimagen.*



Autora: Farinango Torres Lorena del Carmen

## Análisis Cualitativo

Más de la mitad de los niños observados manifiestan que rara vez expresan su opinión acerca de su imagen, menos de la mitad de los niños siempre, casi siempre, nunca le dan su opinión acerca de su autoimagen, estos datos evidencian que los niños no expresan su opinión acerca de su autoimagen.

### Observación 3

Manifiesta sus sentimientos y emociones mediante expresiones orales y gestuales.

**Tabla 14**

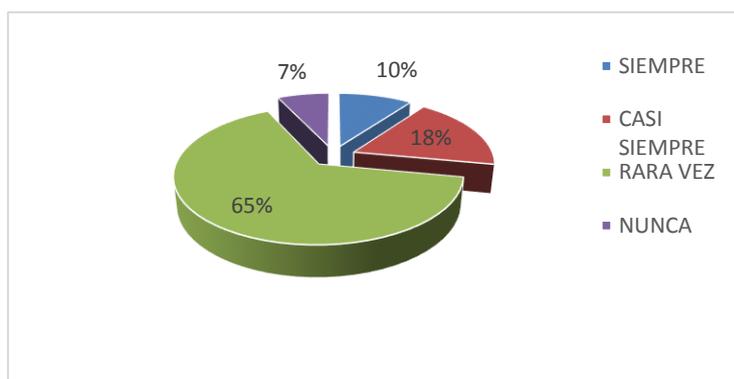
*Manifiesta sus sentimientos y emociones mediante expresiones*

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	10%
CASI SIEMPRE	11	18%
RARA VEZ	39	65%
NUNCA	4	7%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de educación inicial 2

**Gráfico 23**

*Manifiesta sus sentimientos y emociones mediante expresiones*



Autora: Farinango Torres Lorena del Carmen

### Análisis Cualitativo

Más de la mitad de los niños observados se evidencia que rara vez expresan sus sentimientos, emociones, menos de la mitad de los niños siempre, casi siempre y nunca expresan sus sentimientos y emociones. Los datos evidencian que los niños no manifiestan sus sentimientos y emociones mediante expresiones orales y gestuales.

#### Observación 4

Se integra fácilmente en juegos grupales.

**Tabla 15**

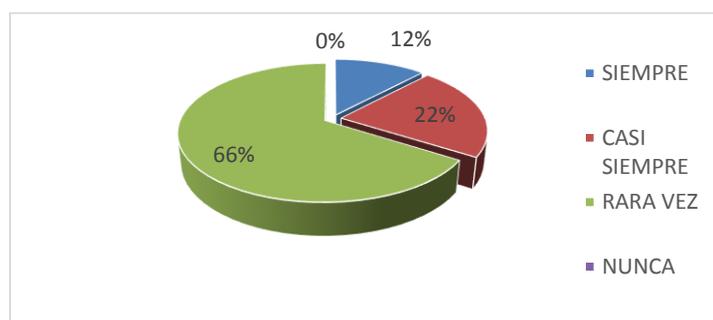
*Se integra fácilmente en juegos grupales*

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	7	12%
CASI SIEMPRE	13	22%
RARA VEZ	40	66%
NUNCA	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de educación inicial 2

**Gráfico 24**

*Se integra fácilmente en juegos grupales*



Autora: Farinango Torres Lorena del Carmen

#### Análisis Cualitativo

Más de la mitad de los niños observados se evidencian que rara vez se integran en juegos grupales, menos de la mitad de los niños siempre y casi siempre. Los datos evidencian que los niños no se integran de forma fácil a los juegos grupales, es por ello con la hábil conducción de la actividades lúdicas se logrará cambios significativos.

### Observación 5

Establece vínculos afectivos de forma fácil

**Tabla 16**

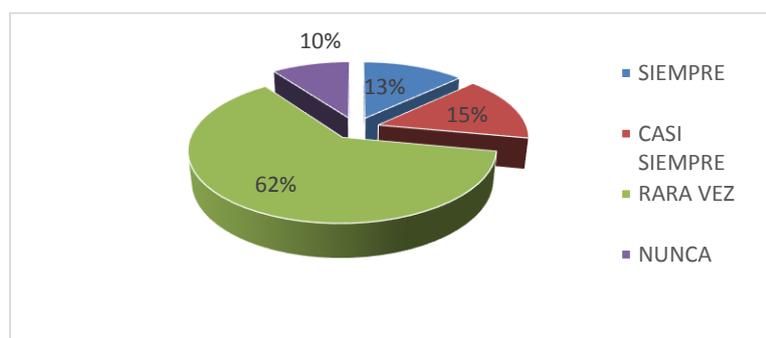
*Establece vínculos afectivos de forma fácil*

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	8	13%
CASI SIEMPRE	9	15%
RARA VEZ	37	62%
NUNCA	6	10%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de educación inicial 2

**Gráfico 25**

*Establece vínculos afectivos de forma fácil*



Autora: Farinango Torres Lorena del Carmen

### Análisis Cualitativo

Más de la mitad de los niños observados se evidencian que rara vez pueden establecer de manera fácil vínculos afectivos, menos de la mitad de los niños siempre, casi siempre, nunca establecen vínculos afectivos de forma fácil. Los datos evidencian que los niños no establecen vínculos afectivos de forma fácil, para ello de utilizar variedad de actividades lúdicas.

## Observación 6

El niño se identifica a través de un monigote

**Tabla 17**

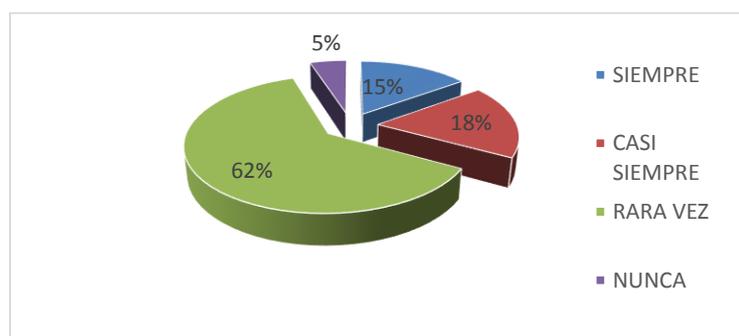
*El niño se identifica a través de un monigote*

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	9	15%
CASI SIEMPRE	11	18%
RARA VEZ	37	62%
NUNCA	3	5%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de educación inicial 2

**Gráfico 26**

*El niño se identifica a través de un monigote*



Autora: Farinango Torres Lorena del Carmen

## Análisis Cualitativo

Más de la mitad de los niños observados se evidencian que rara vez se identifican dibujando un monigote, una minoría de los niños siempre, casi siempre y nunca se identifican a través de un monigote. Los datos evidencian que los niños no se pueden identificar a través de un monigote, es por ello el docente por medio de juegos de hacer variedad de actividades que ayuden a construir su autoimagen

### Observación 7

Asume roles a través del juego simbólico.

**Tabla 18**

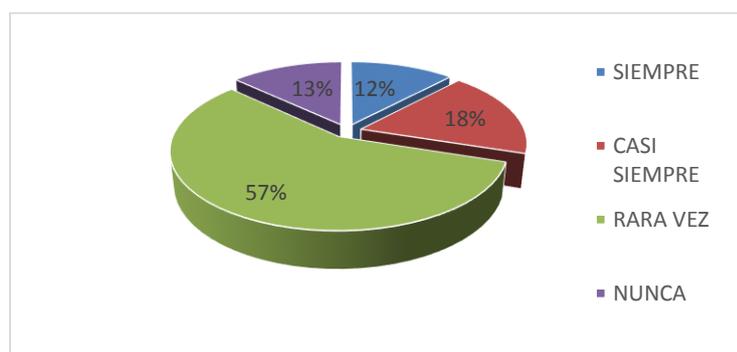
*Asume roles a través del juego simbólico.*

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	7	12%
CASI SIEMPRE	11	18%
RARA VEZ	34	57%
NUNCA	8	13%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de educación inicial 2

**Gráfico 27**

*Asume roles a través del juego simbólico.*



Autora: Farinango Torres Lorena del Carmen

### Análisis Cualitativo

Más de la mitad de los niños observados se evidencia que rara vez asumen roles para obtener un aprendizaje significativo, una minoría de los niños siempre, casi siempre y nunca asume roles en los juegos, una minoría de los niños siempre asumen roles en los juegos para obtener un aprendizaje significativo, es por ello el docente debe utilizar variedad de actividades lúdicas.

### Observación 8

Reconoce algunas de sus características físicas.

**Tabla 19**

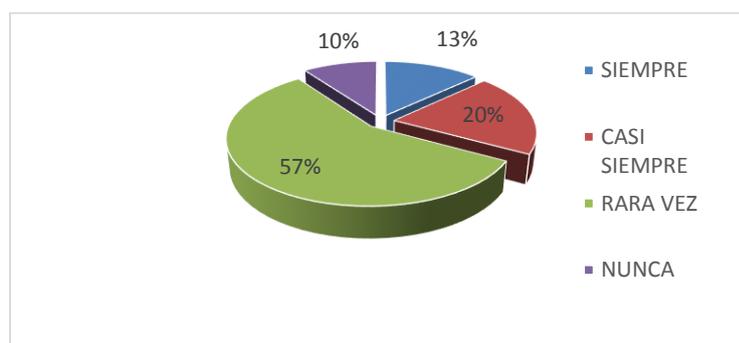
*Reconoce algunas de sus características físicas.*

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	8	13%
CASI SIEMPRE	12	20%
RARA VEZ	34	57%
NUNCA	6	10%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de educación inicial 2

**Gráfico 28**

*Reconoce algunas de sus características físicas.*



Autora: Farinango Torres Lorena del Carmen

### Análisis Cualitativo

Más de la mitad de los niños observados se evidencian que rara vez pueden reconocer características físicas de ellos mismos, menos de la mitad de los niños siempre, casi siempre y nunca pueden reconocer características físicas de ellos, una minoría de los niños siempre reconoce sus características físicas. Los datos evidencian que los niños no reconocen las características físicas de ellos mismos

### Observación 9

El niño se identifica como un ser único e irrepitable.

**Tabla 20**

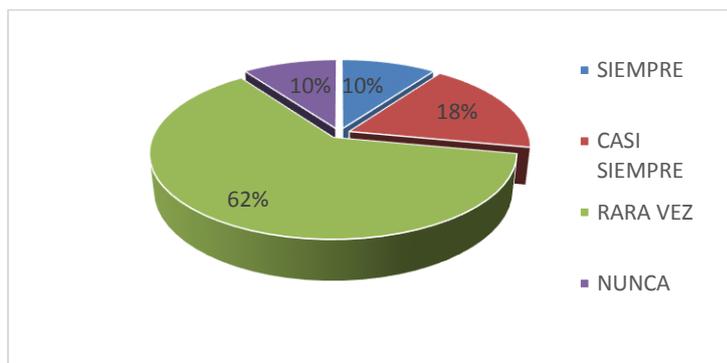
*El niño se identifica como un ser único e irrepitable.*

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	10%
CASI SIEMPRE	11	18%
RARA VEZ	37	62%
NUNCA	6	10%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de educación inicial 2

**Gráfico 29**

*El niño se identifica como un ser único e irrepitable.*



Autora: Farinango Torres Lorena del Carmen

### Análisis Cualitativo

Más de la mitad de los niños observados se evidencian que rara vez se reconocen como un ser único, la minoría de los niños siempre, casi siempre y nunca se reconocen como un ser único, Los datos evidencian que los niños no se reconocen como un ser único e irrepitable., para ello el docente debe hacer actividades lúdicas de integración.

### Observación 10

Adquiere independencia en la ejecución de actividades cotidianas.

**Tabla 21**

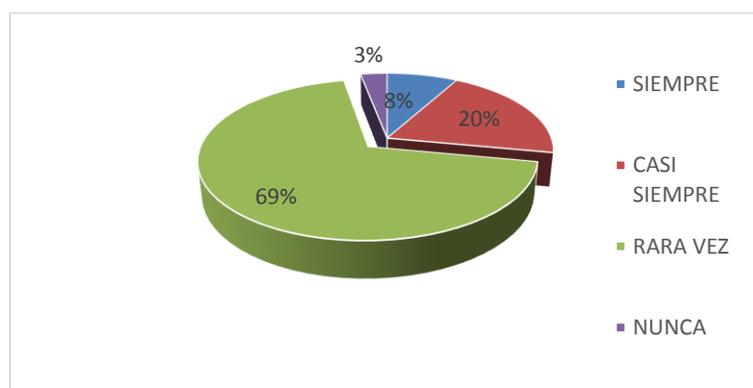
*Adquiere independencia en la ejecución de actividades cotidianas.*

RESPUESTA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	5	8%
CASI SIEMPRE	12	20%
RARA VEZ	41	69%
NUNCA	2	3%
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de educación inicial 2

**Gráfico 30**

*Adquiere independencia en la ejecución de actividades cotidianas.*



Autora: Farinango Torres Lorena del Carmen

### Análisis Cualitativo

Más de la mitad de los niños observados se evidencian que rara vez adquieren independencia para la ejecución de sus actividades cotidianas, menos de la mitad de los niños siempre, casi siempre y nunca manifiestan independencia para ejecutar actividades cotidianas. Los datos evidencian que los niños no tienen independencia para realizar sus actividades cotidianas.

## CAPÍTULO V

### 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 Conclusiones

- Más de la mitad de las docentes investigadas manifiestan que conocen poco sobre actividades lúdicas para fortalecer la Autoimagen en los niños de 4 a 5 años, en menor porcentaje está la alternativa mucho. Los datos evidencian que los docentes desconocen de actividades lúdicas para fortalecer la Autoimagen de los niños
- Más de la mitad de los niños observados poseen aspectos positivos y negativos con respecto a su autoimagen, lo que evidencia que la mayoría de los niños, son temeroso e inseguros de su imagen ante sus compañeros.
- La mayoría de docentes no adaptan las actividades lúdicas que realizan cuando tienen niños en condiciones especiales.
- La totalidad de las docentes creen necesario que se elabore una guía de actividades lúdicas la cual facilitara el trabajo de ellas mismo y a su vez ayudara a los niños a desarrollarse de mejor manera, estos datos evidencia que las docentes si creen necesario que se elabore una guía de actividades lúdica para fortalecer la autoimagen de los niños de 4 a 5 años.

#### 5.2 Recomendaciones

- A las docentes investigadas recomendar ampliamente que indaguen acerca de las actividades lúdicas, con el objetivo de fortalecer la Autoimagen en los niños de 4 a 5

años, ya que estas identificaciones las practicarán durante toda su vida, para ello se debe dejar cimentado las bases, para una adecuada práctica.

- Las maestras de estos niveles educativos deben fortalecer y hacer conocer los aspectos positivos con el propósito de elevar la autoimagen en las clases cotidianas, para ello los padres de familia juegan un papel importante dentro de los procesos de formación integral de los niños.
- Se recomienda a los docentes de estos niveles adaptar todas las actividades lúdicas, según las necesidades educativas que tengan los niños.
- Se recomienda a los docentes de estos niveles educativos aplicar la guía de actividades lúdicas, la cual facilitara el trabajo de ellas mismo y a su vez ayudara a los niños a desarrollarse de mejor manera, la autoimagen que es un aspecto que coadyuve a la formación de los rasgos personales del niño.

### **5.3 Contestación a las preguntas de Investigación**

#### **Pregunta de Investigación N° 1**

**¿Cuál es el tipo de actividades lúdicas que utilizan los docentes para el fortalecer la autoimagen de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra provincia de Imbabura en el año 2016-2017?**

Más de la mitad de las docentes investigadas manifiestan que conocen poco sobre la metodología lúdica que se utiliza para fortalecer la autoimagen en los niños de 4 a 5 años, en menor porcentaje esta las alternativas mucho. Los datos evidencian que los docentes desconocen acerca de las lúdicas para fortalecer la Autoimagen de los niños

**Pregunta de Investigación N° 2**

**¿Cuáles son los aspectos positivos y negativos que tienen los niños con respecto a su autoimagen?**

Más de la mitad de los niños observados poseen aspectos positivos y negativos con respecto a su autoimagen, lo que evidencia que la mayoría de los niños, son temeroso e inseguros de su imagen ante sus compañeros.

**Pregunta de Investigación N° 3**

**¿La aplicación de una propuesta alternativa de actividades lúdicas ayudará a fortalecer la autoimagen de los niños de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra provincia de Imbabura?**

La totalidad de las docentes creen necesario que se elabore una guía de actividades lúdicas la cual facilitara el trabajo de ellas mismo y a su vez ayudara a los niños a desarrollarse de mejor manera, estos datos evidencia que las docentes si creen necesario que se elabore una guía de Actividades lúdica para fortalecer la autoimagen de los niños de 4 a 5 años.

## CAPÍTULO VI

### 6. PROPUESTA ALTERNATIVA

#### 6.1 Título

**Guía de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la autoimagen de los niños de 4 a 5 años de la ciudad de Ibarra provincia de Imbabura.**

#### 6.2 Justificación

El educar al niño de Inicial 2 de Educación Básica es un punto de partida en el proceso educativo y formativo, además busca al mismo tiempo la unidad y la interrelación de todas las cosas y los eventos, establecer vínculos entre lo exterior y lo interior, permite que el niño adquiera seguridad de su imagen integrando momentos cognitivos, afectivos, donde los ejes de desarrollo personal y los bloques de experiencias sirven de guía para la organización y fortalecimiento de la autoimagen.

La autoimagen en la actualidad nos dice que durante los primeros diez años de vida, el niño elabora una imagen de sí mismo a partir de la información que recibe de los demás, construye un concepto de sí mismo y le otorga un valor, que llamamos “autoestima”; Esta contiene una apreciación de cuanto se vale y de cuanto se puede, es decir, un juicio de valor y un juicio de poder como capacidad de cambiar. Los adultos más importantes y quienes son la base de todo desarrollo son los padres y profesores. Varias veces se dice que la autoimagen depende de las experiencias que vive el niño; es por eso que varios psicólogos infantiles recomiendan que se eviten las frustraciones a los niños, para que no se deteriore su autoimagen.

La verdad es que las personas que rodean al niño son decisivas en la formación de la autoimagen, que las experiencias frustrantes o gratificantes. Los niños pueden tolerar grandes adversidades, si están rodeados de adultos afectuosos y comprensivos.

El desarrollo de la autoimagen en las aulas permite detectar casos de poco desempeño en lo emocional, desarrollar la tolerancia a las frustraciones diarias, adoptar una actitud positiva ante la vida, prevenir conflictos interpersonales mejorar la calidad de vida escolar y clasificar los sentimientos y estados de ánimo.

Para conseguir esto se hace necesaria la figura de una nueva docente con un perfil distinto que aborde el proceso de manera eficaz para sí y para sus niños, que se convierta en guía, en modelo de equilibrio de afrontamiento emocional, de habilidades empáticas y de resolución serena, reflexiva y justa de los conflictos interpersonales, como fuente de aprendizaje para los niños.

Entre los medios que el docente emplea para su labor diaria se puede citar a las guías didácticas que permiten diseñar situaciones de aprendizaje en forma sencilla, mediante la utilización de materiales de fácil adquisición, el juego como eje central del aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de la autoimagen,

Las actividades lúdicas para fortalecer la autoimagen en base a juegos, rondas, canciones, talleres y técnicas grafo plásticas permitirán a los niños integrarse en situaciones de aprendizaje teóricas y actividades prácticas que con la orientación del maestro favorece la integración y aporte de ideas que ayudan a una comprensión más real y significativa, permite considerar la ejecución de trabajos en forma individual y de equipo, en el aula y en la casa, crea situaciones de evaluación en las que se puede valorar los resultados de su esfuerzo y de sus capacidades, desarrolla actitudes en los educandos, propicia actitudes de solidaridad y cooperación en los niños.

La importancia de aprender las actividades lúdicas reside en que los ejes del aprendizaje y sus componentes son tratados con orden y claridad, donde se encuentran reunidos los ejes del aprendizaje, los componentes de ellos y bloques curriculares que son citados con exactitud hacia el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño.

## **6.3 Fundamentación**

### **6.3.1 Actividades lúdicas**

La teoría psicogenética considera al juego como la expresión y la condición para el desarrollo del niño. Cada etapa de desarrollo infantil se encuentra estrechamente ligada con cierto tipo de juego; pueden existir modificaciones producto de la sociedad, la cultura o ciertos momentos históricos, pero juego es universal en la vida del niño y la sucesión del tipo de juego es siempre la misma, de igual forma que las etapas del desarrollo mental cumplen una sucesión rigurosa y precisa.

El juego cumple un rol esencial en la formación de la personalidad como para el desarrollo de la inteligencia, como lo demostró Jean Piaget. Es también un equilibrador de la afectividad y permite al niño la socialización y la incorporación de su identidad social. Por todas esas razones, el juego se constituye como una herramienta operativa que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa; por un lado, como elemento renovador de la enseñanza y, por el otro lado, como medio de aprendizaje que posibilita el desarrollo integral del niño. (Zapata, 2000, pág. 11)

En este trabajo se ha tratado que todos los juegos y actividades sean adecuados a la realidad educativa social, cultural y económica de los países latinoamericanos. El eje vertebrador de la teoría se ha realizado desde la visión de la psicología genética, y precisamente en esa misma corriente donde se basa la práctica didáctica que se sugiere. Los juegos son actividades lúdicas, que se constituyen una de las principales herramientas para enseñar todo tipo de contenidos relacionados con el desarrollo cognitivo, motriz, afectivo y el desarrollo del lenguaje, en este caso es muy fundamental que se hagan este tipo de actividades para la educación de la autoimagen.

### **6.3.2 *El juego infantil desde la perspectiva de la psicología genética***

Todos los pedagogos están de acuerdo en que la mejor situación para aprender, resulta ser aquella en donde la actividad lúdica es tan agradable y satisfactoria para el aprendiz, que este no la puede diferenciar del juego o la considera como actividad integrada, juego, trabajo.

Piaget considera al juego como una actividad lúdica que permite la construcción del conocimiento en el niño, y en especial en las etapas sensorias motrices y pre operacional, pero tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa. Sin embargo, debido a la diferencia excluyente entre trabajo y juego en el sistema escolar, tan común en nuestra sociedad, los maestros pierden con ello una herramienta didáctica esencial para el desarrollo de la infancia. (Zapata, 2000, pág. 13)

La psicología genética ha demostrado que el juego espontaneo de la infancia es el medio que posibilita que se ejercite la iniciativa y se desarrolle la inteligencia, en una situación donde los niños están naturalmente motivados por el juego, esta una actividad lúdica que contribuye a la formación motriz, también por medio de los juegos aprende muchos aspectos que le rodean en el contexto.

### **6.3.3 *El niño y el juego***

La evolución del juego está íntimamente relacionada con todo el desarrollo evolutivo del niño. El juego es función, estímulo y formación del desarrollo infantil; porque para el niño es un instrumento de afirmación de sí mismo, que le permite ejercitar sus capacidades físicas e intelectuales, pero también le ayuda a plantear y resolver sus problemas cotidianos de desarrollo y convivencia.

Todo juego supone un proyecto, pues no se puede intentar alguna acción o actividad si antes no se propuso un objetivo, por consiguiente ciertas reglas, puesto que para alcanzar

la meta es necesario que se establezcan, se acepten y respeten algunas normas. Es indudable que cuando se dice “vale todo” para el logro del objetivo, también se están marcando reglas de juego. (Zapata, 2000, pág. 14)

El juego siempre está relacionado con el éxito actual, con la proeza presente. Por medio del juego el niño conforma la base de la futura personalidad y a la vez, como bien demostró Freud, es el mejor elemento de equilibrio psíquico en la infancia.

El juego es una actividad que transforma y modifica imágenes, esto se debe a que el juego del niño puede prescindir de accesorios, de objetos concretos o juguetes, la demostración clara de esto en el centro infantil, es el patio de recreo; no existe un lugar más vacío, y más frío, que los característicos, y siempre iguales, patios de recreo de las escuelas. La acción y la alegría que despliegan los niños en estos lugares, testimonia que lo único que importante para el juego se puede realizar es la actividad misma. El juego es una actividad interesante para los niños, porque mediante el juego aprende algunas situaciones, que contribuyen a la adquisición de ciertos conocimientos, que en el contexto familiar le rodean.

#### **6.3.4 *La génesis del juego infantil***

Piaget considera que el juego no se distingue del acto intelectual por su estructura, sino que la diferencia está en su finalidad. Mientras que el acto intelectual busca siempre un objetivo externo, el juego, por el contrario tiene un fin en sí mismo. El juego infantil se manifiesta en la niñez de tres formas; como juego ejercicio, como juego simbólico y como juego reglado.

En cada fase cognoscitiva aparece una de estas formas pero pueden coexistir simultáneamente a medida que se avanza en el desarrollo. En la fase sensomotora aparecen únicamente los juegos ejercicios; los juegos simbólicos logran su mayor desarrollo entre 3 y 6 años. Posteriormente van perdiendo interés; mientras que los juegos

reglados surgen a partir de este momento y alcanzan su mayor desarrollo e interés entre los 8 y 10 años. (Zapata, 2000, pág. 16)

Se puede considerar que el juego se inicia en el primer estadio se inicia en el primer estadio, en el momento que el bebé opera con las adaptaciones puramente reflejas. Esto coincide con la teoría de K. Gross, que entiende al juego como pre ejercicio de los instintos esenciales; Piaget piensa que es muy difícil interpretarlos como verdadero juego, porque solamente consolidan el funcionamiento del montaje hereditario. “Sin embargo, en la segunda etapa de la inteligencia senso – motora, se puede considerar que la mayor parte de las actividades de las reacciones circulares, se continúan en los juegos. Por lo tanto los juegos comienzan muy temprano en el desarrollo evolutivo”. (Garcia A. , 2000, pág. 14)

La mayoría de comportamientos que desarrolla el niño en la etapa de la inteligencia sensorio motora de la primera infancia, son susceptibles de convertirse en juego cuando se repiten por simple placer funcional, es decir, por asimilación pura. Los esquemas sensoriales y motores se ejercitan sin otro fin que el placer funcional que produce el niño.

### **6.3.5 Importancia del juego**

El juego es una actividad intrínseca motivadora y por consiguiente facilita el acercamiento natural y la práctica normalizada del ejercicio físico, la actividad lúdica se ajusta a los intereses de los alumnos/as y evoluciona en función de ellos. La atención a las diferentes edades, justifica una concepción flexible de estas actividades en función del desarrollo psíquico y los niveles de adaptación social de los niños.

Según su concepción el juego debe revertir diferentes modalidades, según la complejidad de las normas que lo regulan, el grado de implicación que exija a los participantes y las capacidades que pretenden desarrollar. En el juego intervienen componentes

fundamentales de dominio y organización espacio temporal y por consiguiente, su práctica en los primeros tramos de la etapa educativa contribuye a la adquisición de conceptos y estrategias relacionados con esas dos nociones básicas. (García A. , 2000, pág. 14)

La actividad lúdica debe entenderse no solo como un núcleo de contenidos de contenidos o aspectos de la realidad que el alumno debe aprender, sino también como una estrategia metodológica que afecta al resto de los contenidos y les da un tratamiento adecuado. Es, en efecto una forma de conocer hechos y situaciones del entorno social y cultural. Existe en el juego una respuesta a diferentes situaciones vivenciales del alumno ya través de las mismas, se integran en el espacio escolar, las calles, el barrio y diferentes manifestaciones populares. Para ello el docente con la hábil conducción, debe proporcionar variedad de juegos o actividades lúdicas que ayuden en aprendizaje de algunas habilidades y destrezas para el desarrollo de la autoimagen.

### ***6.3.6 El juego como pre ejercicio***

El juego como una forma de experimentación sin aparente finalidad externa, allí donde el individuo en desarrollo manifiesta, consolida y despliega por propio impulso y sin ningún fine exterior, el juego es una de las importantes actividades lúdicas, que contribuye a que los niños aprendan los diferentes contenidos, de manera particular la autoimagen, sin ninguna dificultad, pueden aprender costumbres, conductas de sus padres, contexto por medio del juego.

Piaget establece, por otra parte, una clasificación de la actividad lúdica vinculada al desarrollo evolutivo, de tal modo que a cada etapa de dicho desarrollo corresponde el tipo de juego. A la forma primitiva de actividad lúdica corresponde al periodo sensorio motriz, pero es conservada con posterioridad. Se trata del juego del ejercicio, que consiste según Piaget en la repetición por placer de actividades adquiridas con el fin de

adaptación; por ejemplo el niño que ha descubierto por azar la posibilidad de balancear un objeto suspendido, reproduce en seguida el resultado para adaptarse a él y para comprenderlo. (Omeñeca R. , 2005, pág. 14)

Con posteridad aparece el juego simbólico, que encuentra su apogeo aproximadamente entre los 2 – 3 años y los 6 y 7 años (desde el final del periodo sensoriomotriz hasta el comienzo de las operaciones concretas. Este tipo de juego implica el uso de símbolos como sustitutos de objetos en el mundo lúdico en el que el niño es consciente del carácter ficticio de su actuación, este juego es muy utilizado desde estas edades por el niño le gusta fantasear o imitar los rasgos o aspectos de las personas o mejor dicho representa lo que observa en diario vivir con sus personas.

### ***6.3.7 Los juegos entre los tres y los seis años***

Aunque un niño de tres a cuatro años no presenta un desarrollo físico tan rápido como el de un bebé, las marcas de lápiz en la pared muestran un notable crecimiento en su estatura junto a una apariencia generalmente más delgada y atlética. A medida que se desarrollan los músculos abdominales, se alargan el tronco, los brazos y las piernas.

Ese desarrollo físico se acompaña de un rápido desarrollo motor grueso (saltar, correr, rodar) y de un desarrollo motor fino (copiar, abotonar, atar). La inteligencia pictórica se expande; al niño le encanta dibujar y necesita hacerlo. Esta actividad se acompaña de un expresivo desarrollo de la memoria, lo que lleva al niño a explorar su historicidad y a caminar rápido en busca de su individualidad.

Entre los tres y los seis años, los niños están en la segunda etapa de Piaget (periodo pre-operacional) del desarrollo cognitivo, en la que pueden pensar en símbolos, pero aún no utilizan la lógica. Tienen la capacidad de imaginar objetos, personas o hechos

independientemente de su presencia física, utilizando representaciones mentales. Los niños no solo actúan sino que también reflexionan sobre sus acciones, pero es en la fase de las operaciones concretas de los seis a los doce años cuando piensan de modo lógico. (Antunes, 2006, pág. 25)

Aunque que Piaget haya subestimado un poco la capacidad del niño en esa fase, lo que más importa en el uso de diferentes estímulos es explorar los juegos como recursos que refuerzan la idea de los símbolos. Todo símbolo es una representación mental a la que el individuo ha asociado un significado y entre los muchos propuestos, el más importante parece ser la palabra, primero hablada y luego escrita. Esa fase debe ser, en casa y en la escuela, muy prodiga en juegos de imitación diferida (imitación de una acción observada después de algún tiempo), juegos simbólicos (los objetos representan otras cosas) y los juegos de lenguaje, sin duda la más importante manifestación simbólica.

Howard Gardner examina, más o menos, esa misma fase de desarrollo cognitivo del niño y sus análisis difieren un poco a los de Piaget, al dividir el periodo pre- operacional en fases que denomina ondas de simbolización. Gardner, mucho más que Piaget, opina que las habilidades cognitivas se pueden acelerar, e investigaciones recientes sugieren que la mayoría de los niños, pequeños, cuando son estimulados coherentemente y en las áreas de sus inteligencias específicas, son ligeramente más competentes de lo que Piaget imaginaba, de modo principal en lo que se refiere a los juegos de lenguaje. Debidamente estimulado, un niño de tres años supera las limitaciones piagetianas, creando un propio lenguaje, creando su propio lenguaje e inventando sustitutos y verbos que expresan mejor su pensamiento.

### **6.3.8 *La autoimagen de los niños de 4 a 5 años***

En las estrechas interacciones que el educador establece con los niños, el cariño, cuidados físicos, juego, actividades, etc, el primero se erige en figura privilegiada para el segundo. En el

caso de los niños y niñas más pequeños constituyen un elemento de máxima importancia el establecimiento de una relación didáctica positiva, en la que el niño puede confiar por la satisfacción de sus necesidades y para alcanzar la estimulación atractiva, variada y siempre adaptada en su complejidad a sus capacidades. Pero también en los últimos tramos de la etapa, una relación afectiva y la cálida entre el educador, y cada niño en particular, es fundamental para ayudarle a ir identificando sus sensaciones, controlando y conociendo su cuerpo, utilizándolo para expresarse.

A este respecto, en la medida en que el educador anime y aliente al pequeño, le plantee retos y le ofrezca ayuda, le facilite avanzar, valore sus logros y le ayude a relativizar sus errores, estará fomentando en él sentimientos de competencia y seguridad, haciendo que se sienta querido y valorado en su individualidad y que construya una imagen positiva de sí mismo.

El maestro también contribuya a este clima cuando no reacciona negativamente o despectivamente ante la aparición de dificultades, cuando le expresa afecto, cuando le reclama un esfuerzo un poco mayor, o cuando le pregunta algo a lo que puede responder. A este respecto, es igualmente valiosa la planificación y adopción de normas de funcionamiento de la clase adaptadas a las posibilidades de cada edad, siempre que se concreten de forma flexible, a la vez que estable y consistente, de esta forma se favorece, por ejemplo que los niños y niñas vayan progresivamente a controlar alguna de sus acciones, se facilita la calidad de las interacciones en un ambiente conocido, etc. (Gervilla, 2006, pág. 33)

En resumen, la autoestima que el niño se forme es en gran parte interiorización de la estima que se le tiene y la confianza que el deposita. No es posible lograr que un niño tenga confianza en sí mismo si quienes le educan desconfían de que sea capaz de aprender y desarrollarse más allá de sus niveles actuales.

El educador debe buscar siempre en cada niño los aspectos más positivos para resaltarlos y tomarlos como punto de partida de nuevos desarrollos. Ello es particularmente importante en el caso de niños y niñas con necesidades educativas especiales, que corren el riesgo de unir a sus problemas la desvalorización social y las etiquetas despectivas, particularmente perjudiciales cuando proceden de un adulto tan significativo para ellos como es su profesor, es por ello en estas edades tanto los docentes, como padres de familia deben brindarles ese amor, afecto, cariño, para que los niños crezcan con una elevada autoestima.

### **6.3.9 Autoimagen infantil.**

La autoimagen es la imagen o representación mental que se obtiene de uno mismo, generalmente resistente al cambio, y que no representa solamente los detalles que pueden estar disponibles a la investigación u observación objetiva de otros (como la altura, peso, color del cabello, género, cociente intelectual, etc.), sino también los elementos propios que se han aprendido acerca de sí mismo, ya sea por experiencias personales o por la internalización de los juicios de los demás. “Hace referencia a las percepciones que el individuo tiene de sí mismo. Es una formación cognoscitiva que se crea a partir de una mezcla de imágenes de lo que somos, de lo que deseamos ser y de lo que manifestamos a los demás”. (González & Tourón).

Se puede decir que es necesario tener fortalecida la autoimagen para poder desempeñarnos en la sociedad, siempre y cuando sea una imagen verdadera de cómo nos vemos y a su vez nos aceptamos. Durante los primeros diez años de vida, el niño elabora una imagen de sí mismo a partir de la información que recibe de los demás, construye un concepto de sí mismo y le otorga un valor, que llamamos “autoimagen”; la autoimagen contiene una apreciación de cuanto se vale y de cuanto se puede, es decir, un juicio de valor y un juicio de poder como capacidad de cambiar.

### **6.3.10 Autoestima**

A los 3 años, el niño da muestras de que brota en él un incipiente orgullo, porque, pide insistentemente que se le deje hacer cosas por sí mismo y experimenta placer cuando lo hace con éxito. Erikson interpreta que esta conducta expresa una necesidad de autonomía o independencia, pero puede entenderse también como señal de una importante expansión evaluativa del concepto que de sí mismo tiene el niño.

Otro de los modos de enfocar este hecho consiste en plantearlo en términos de poder, el niño comienza a verse a sí mismo como dotado de poder para alterar su ambiente. En este sentido, las realidades del orgullo o de la autoestima parecen ser las mismas para el niño pequeño y para el adulto, porque ambos, la base de estos sentimientos se reduce al poder. (Franco, 2000, pág. 52)

En el caso del niño pequeño, los logros comunes, del comer por sí mismo, vestirse y desvestirse, armar o demoler sus propias creaciones con bloques de juguete, constituyen las pruebas de su poder. La orientación de los niños pequeños hacia el dominio o el poder se revela también en las imágenes y las frases que utilizan. Encontramos frases como las que siguen y se expresan actitudes, energía y orientaciones que guardan relación con el sentido que de sí mismo tiene el niño. Yo empujo, Yo soy chico grande, Yo subo, Yo subo alto. El suele dar importancia a la altura, la conquista, la reparación del sano. Pone énfasis en las actividades visuales y motoras realizadas simultáneamente.

### **6.3.11 Desarrollo de la Autoimagen**

La autoimagen no es heredada, la autoimagen se aprende. Como se mencionó anteriormente, es el resultado de la acumulación de autopercepciones obtenidas a partir de experiencias vividas por el niño en interacción con el medio, es un punto de encuentro entre el individuo y la sociedad, vivencias, ideas, opiniones, sentimientos y actitudes que tenemos hacia nosotros mismos. Es la imagen que el sujeto se forma de su propia persona en la que se refleja, en

síntesis, todo lo que ha hecho y ha sido, con todo lo que es y hace y además con lo que quiere hacer y ser.

La formación del concepto y valoración de sí mismo empieza temprano en la niñez, de una manera vaga, imprecisa, indefinida, como reflejo de la opinión y valoración social de las personas cercanas significativas (padres, parientes, maestros, amigos, etc.).

Hacia la adolescencia se desarrolla un nivel superior de conocimiento y valoración de sí mismo cuando el joven, motivado por la necesidad de saber quién es y quién quiere ser, elabora una opinión y estimación propia, independiente de su propia persona, basada en la autorreflexión sobre sus vivencias, experiencias y actividades.

Otra fuente importante que influye en el concepto y valoración de sí mismo es la observación y valoración que hacemos de los demás y la comparación de ellos con uno mismo. Ahora bien, ¿qué se entiende realmente por autoimagen? Lo primero que hacemos en el mundo es estimar, valorar, apreciar las cosas que encontramos como buenas o malas, bellas o feas, amables u odiosas, etc. Y lo primero que estimamos en el mundo es nuestra propia persona, que es lo que llamamos autoimagen y así nos estimamos a nosotros mismos como inteligentes o torpes, emotivos o controlados, persistentes o inconstantes, etc.

### ***6.3.12 Desarrollo de la autoestima positiva en la escuela***

En vista de la numerosa evidencia que señala a la institución como uno de los factores predominantes en la formación del auto concepto y autoestima a partir de cierta edad, no es bizarro plantear la necesidad de que la institución escolar asuma su responsabilidad en fomentar una buena autoestima en los niños, señala los siguientes aspectos generales que debe tomar en cuenta la escuela a la hora de atender a la necesidad de autoestima de sus alumnos:

Proponerse como objetivos educativos la formación de hábitos relativos al trabajo intelectual, hábitos que a la vez comprometen y exigen la esfera volitiva- valorativa íntimamente ligada a

la toma de conciencia de los propios logros y dificultades involucrados en el proceso de aprender. (Arancibia, 2008, pág. 223)

## **6.4 Objetivos**

### **6.4.1 Objetivo General**

- Elaborar una Guía didáctica de actividades lúdicas mediante talleres para el fortalecimiento de la autoimagen de los niños de 4 a 5 años.

### **6.4.2 Objetivos Específicos**

- Seleccionar actividades lúdicas mediante ejercicios que ayuden con el fortalecimiento de la autoimagen de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón, Ibarra provincia de Imbabura.
- Realizar variedad de actividades lúdicas mediante dinámicas con el objetivo de fortalecimiento de la autoimagen de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón, Ibarra provincia de Imbabura.
- Socializar la Guía didáctica a los Directivos, Docentes, Padres de familia acerca de las actividades lúdicas y el fortalecimiento de la autoimagen de los niños de 4 a 5 años.

## **6.5 Ubicación sectorial y física**

Unidad Educativa “Atahualpa”, objeto de estudio se encuentra ubicado en:

**País:** Ecuador

**Cantón:** Ibarra

**Parroquia:** Caranqui

**Beneficiarios:** Niños de 4 a 5 años y docentes de la Unidad educativa “Atahualpa”, Inicial

## 6.6 Desarrollo de la propuesta

*ACTIVIDADES LÚDICAS  
PARA EL  
FORTALECIMIENTO DE LA  
AUTOIMAGEN*



Autora: Lorena Farinango

2017

## PRESENTACION

La presente propuesta permite generar en los docentes aprendizaje, interés y cambios de conducta al momento de brindar las clases a los niños de 4 a 5 años.

La visión de esta propuesta es de fortalecer la Autoimagen de los niños, para de esta manera tener infantes seguros, confiados de sí mismo para afrontar situaciones que con el tiempo se vayan dando en el transcurso de su vida. Además busca formar niños seguros de su imagen física y emocional, que sean capaces de quererse, valorarse, aceptarse y conocer sus habilidades, destrezas y limitaciones.

Esta propuesta está compuesta por 30 actividades lúdicas para fortalecer la autoimagen, y a su vez están organizadas ejes de aprendizaje, ámbitos, destrezas, objetivos, recursos, inicio, desarrollo, cierre e indicador de evaluación e ilustración, mediante cada una de las Actividades el niño aprenderá a valorarse, aceptarse, conocerse, quererse y a elevar la imagen de sí mismo, para enfrentarse al medio social en el cual se desarrollaran.

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 1**  
**Expresar sentimientos de afecto hacia mis amigos**

EJE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia			
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2			
DESTREZA	Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares							
OBJETIVO	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación y dialogo para expresar sentimientos de afecto hacia mis amigos. Juegos cooperativos: Los niños expresan afecto a sus amigos cuando juegan							
DESARROLLO	Los niños se encuentran ubicados en el patio y juegan a las escondidas Jugar a las cogidas con sus compañeros que más se lleva Expresar sentimientos de amor y afecto a sus amigos Juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles con el objetivo de expresar afecto son sus compañeros de juego							
CIERRE	Dialogar sobre las principales formas de afecto que se puede expresar a los amigos Breve demostración de afecto hacia sus pares							
RECURSOS	Grabadora Música CD Ulas							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	DE	Participa juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares						
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
		N°	NOMBRES	Expresa sentimientos de afecto con su familia	Expresa sentimientos de afecto con sus compañeros	Expresa sentimientos de afecto con sus padres		
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ
	1	Almeida Carlos						
2	Castro Andrés							
<a href="http://www.crecerfeliz">http://www.crecerfeliz</a>								

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 2

### Sentirse bien con su cuerpo

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia					
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2			
DESTREZA	Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar.							
OBJETIVO	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación acerca de las partes del cuerpo Canción las partes del cuerpo							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibuja la figura humana utilizando diferentes técnicas plásticas.</li> <li>• Jugar a los espejos, se ubican varios espejos con el fin de que los niños se observen y se auto valoren.</li> <li>• Jugar a las siluetas con el objetivo de calcarse de su cuerpo</li> <li>• Realizar un collage de la figura humana</li> </ul>							
CIERRE	Dialogar cómo se siente con su cuerpo Charlar sobre la importancia del trabajo con su esquema corporal Los niños valoran su cuerpo y la de los demás							
RECURSOS	Siluetas Dibujos, láminas CD Canciones infantiles							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar.							
INSTRUMENTO   <a href="http://www.guiainfantil.com">www.guiainfantil.com</a>	Lista de cotejo:							
		NOMBRES	Dibuja la figura humana	Jugar a los espejos		Realiza un collage		
	N°		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos						
2	Castro Andrés							

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 3

#### Los valores de uno mismo y de los demás

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia				
EDAD		4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2		
DESTREZA	Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial, en el hogar acordadas con el adulto.							
OBJETIVO	Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Explicar en forma breve acerca de los valores de uno mismo Canción: Los valores							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar a los niños que son los valores</li> <li>• Cantar la canción de los valores.</li> <li>• Observar el video del valor del respeto</li> <li>• Realizar una función de títeres acerca de los valores</li> <li>• Preguntar qué valor más practica</li> </ul>							
CIERRE	Enseñar a respetar los turnos de conversación Respetar la equidad los turnos cuando nos entregan los materiales Auto respetarse Respetar los turnos para servirse los alimentos							
RECURSOS	Video CD Canciones infantiles, hablar el valor del respeto Títeres							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	DE	Asume y respeta normas de convivencia en el centro de educación inicial, en el hogar acordadas con el adulto.						
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
	N°	NOMBRES	El Respeto los turnos de conversación		Practica valores como el respeto		Realiza un collage acerca de este valor	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos						
2	Castro Andrés							
www.juniorsclub.gr								

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 4****Tengo confianza en mí mismo**

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Identidad y autonomía				
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2			
DESTREZA	Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal							
OBJETIVO	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Explicar en forma breve acerca de la confianza en uno mismo Dramatización: La confianza en sí mismo							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar en qué consiste la confianza</li> <li>• Organizar situaciones de juego donde desarrolle la confianza</li> <li>• Dramatizaciones donde los niños represente su confianza y su seguridad en sí mismo</li> <li>• Realizar una función de títeres sobre el tema la confianza</li> <li>• Enfrentar situaciones donde los niños desarrollen la confianza</li> </ul>							
CIERRE	Enseñar la confianza y seguridad de los niños Juegos cooperativos para desarrollar la confianza Confiar en las situaciones que participe, sin miedos, ni complejos							
RECURSOS	Títeres							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica y manifiesta sus emociones y sentimientos expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal							
INSTRUMENTO  <a href="http://www.coronado-digital.com">http://www.coronado-digital.com</a>	Lista de cotejo:							
	N°	NOMBRES	Enfrenta situación de miedo		Juega donde se desarrolla la confianza, seguridad		Juega donde el niño confíe en sí mismo	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1	Almeida Carlos							
2	Castro Andrés							

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 5

### Me conozco

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Identidad y autonomía				
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2			
DESTREZA	Comunicar algunos datos de su identidad, nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar donde vive.							
OBJETIVO	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Dar a conocer como soy yo por medio de la dinámica mi carita Canción: Mi carita							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar en qué consiste como soy yo con mis compañeros</li> <li>• Ver dibujos de rostros, con estados de ánimo diferentes</li> <li>• Como me relaciono ante las dificultades</li> <li>• Hacer que los niños imiten diferentes estados de animo</li> <li>• Preguntar a los niños los significados de los estados de animo</li> <li>• Decir los nombres completos de papá, mamá, hermanos</li> </ul>							
CIERRE	Enseñar la confianza y seguridad de los niños Juegos cooperativos para desarrollar la confianza Confiar en las situaciones que participe, sin miedos, ni complejos							
RECURSOS	Títeres							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Comunica algunos datos de su identidad, nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar donde vive.							
INSTRUMENTO  colombiantourist.wordpress.com	Lista de cotejo:							
	N°	NOMBRES	Expresa diferentes estados de animo		Identifica adecuadamente con el resto del grupo		Expresa sus nombres completos.	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos						
2	Castro Andrés							

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 6****Soy un ser importante**

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia				
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel 2				
DESTREZA	Respetar las diferencias individuales que existen entre sus compañeros como género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar entre otros.							
OBJETIVO	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Dar a conocer lo importante que es y también a respetar las diferencias individuales de los demás Canción: Todos somos diferentes							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar en qué se puede admirar primero a uno mismo y luego a los demás</li> <li>• Dialogar acerca de la canción</li> <li>• Entregar una canción con una poesía soy especial</li> <li>• Leer la poesía</li> <li>• Realizar una actividad con fomix, identificándose a sí mismo</li> </ul>							
CIERRE	Reflexionar sobre el tema tratado Enseñar a los niños a respetar las diferencias individuales							
RECURSOS	Grabadora, Carteles, pinceles, papel, marcadores Videos CD							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Respetar las diferencias individuales que existen entre sus compañeros como género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar entre otros.							
<b>INSTRUMENTO</b>    <a href="http://www.mamapsicologainfantil.com">http://www.mamapsicologainfantil.com</a>	Lista de cotejo:							
	N°	NOMBRES	Se respeta así mismo		Hace un autoretrato		Expresa respeta las diferencias individuales	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
1	Almeida Carlos							
2	Castro Andrés							

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 7****Me identifico como niño o niña**

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia			
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2		
DESTREZA	Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: genero, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar						
OBJETIVO	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales						
<b>METODOLOGÍA</b>							
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Dar conocer su nombre y su género por medio de imágenes Video interactivo: Observar un video acerca los diferentes géneros						
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar en qué consiste los diferentes géneros</li> <li>• Los niños mediante el dibujo diferencien al genero</li> <li>• Canción mi cuerpito</li> <li>• Identificar las partes del cuerpo</li> <li>• Diferencias características de genero</li> <li>• Pegar en una hoja de trabajo semillas para diferenciar al hombre y la mujer.</li> </ul>						
CIERRE	Reflexionar sobre el tema tratado Enseñar a los niños a que describan las diferencias individuales que existen entre sus compañeros.						
RECURSOS	Video, Grabadora, Carteles, CD, semillas, hojas de trabajo, láminas						
<b>EVALUACIÓN</b>							
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: genero, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar						
<b>INSTRUMENTO</b>    <a href="http://nosotros2.com">http://nosotros2.com</a>	Lista de cotejo:						
	N°	NOMBRES	Describe las características de genero	Respetar la equidad de genero		Representa mediante semillas el género	
				SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos					
2	Castro Andrés						

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 8

### Integrar grupos de iguales y establecer relaciones de amistad

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia			
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2		
DESTREZA	Incrementar su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad						
OBJETIVO	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales						
<b>METODOLOGÍA</b>							
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Formamos un círculo tomados de las manos cantamos la canción sobre el puente de Aviñón Canción: El puente de Aviñón						
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar en qué las relaciones de amistad</li> <li>• Los niños mediante la canción y por medio de movimientos indican las relaciones de amistad</li> <li>• Motivar a los niños a que formen parejas y que con ellas inventen nuevos movimientos</li> <li>• Explique que cuando usted de la señal todos deberán cambiar de pareja.</li> </ul>						
CIERRE	Reflexionar sobre el valor de la amistad Enseñar a los niños a integrarse con sus iguales, mediante actividades lúdicas.						
RECURSOS	Grabadora, Carteles, CD, espacio físico						
<b>EVALUACIÓN</b>							
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Incrementa su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad						
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:						
	 <a href="http://foropadres.facilismo.com">http://foropadres.facilismo.com</a>	NOMBRES	Se relaciona con sus iguales	Sabe comportarse cuando juegan		Se integra con sus iguales	
				SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos					
2	Castro Andrés						

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 9****Interactuar lúdicamente para establecer nuevas amistades**

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia				
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2			
DESTREZA	Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.							
OBJETIVO	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Formamos un círculo e interactuando lúdicamente con los demás Canción: Juego los animalitos							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar en qué consiste el juego</li> <li>• Demostrar que actividades se debe hacer para adquirir nuevas amistades</li> <li>• Realizar juegos cooperativos para mejorar sus relaciones interpersonales</li> <li>• Explique que cuando usted de la señal todos deberán cambiar de pareja.</li> </ul>							
CIERRE	Reflexionar sobre el valor de la amistad Enseñar a los niños que cuando más se interactúa más amistades se consigue							
RECURSOS	Grabadora, CD, espacio físico, canciones infantiles							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	DE	Propone juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.						
<b>INSTRUMENTO</b>  <a href="http://es.letsbonus.com">http://es.letsbonus.com</a>	Lista de cotejo:							
	N°	NOMBRES	Interactúa con los demás		Hace amistades en forma libre		Se integra con sus iguales	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos						
2	Castro Andrés							

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 10

### Juego del cartero

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Identidad y autonomía					
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2			
DESTREZA	Comunicar algunos datos de su identidad, nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar donde vive							
OBJETIVO	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Formamos un círculo y preguntamos los nombres de los compañeros Ronda: Realizamos una ronda en la cual preguntamos los nombres de los niños							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar en qué consiste esta actividad lúdica</li> <li>• Formar círculos y averiguar nombres de papá, mamás y hermanos</li> <li>• Con una pelota lanzamos y preguntamos el nombre y el apellido del compañero</li> <li>• El juego de la bolita de papel, donde se dice pare, el niño debe decir su nombre y los demás repite.</li> </ul>							
CIERRE	Repetir los nombres de los niños, que tienen zapatos deportivos Preguntar la dirección exacta de donde vive							
RECURSOS	Grabadora, CD, espacio físico, pelota, bola de papel							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Comunica algunos datos de su identidad, nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar donde vive							
INSTRUMENTO   <a href="http://www.bebesymas.com">www.bebesymas.com</a>	Lista de cotejo:							
	N°	NOMBRES	Repite su nombre completo		Repite el nombre de sus padres		Dice su dirección exacta	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos						
2	Castro Andrés							

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 11

### Juego de las profesiones y oficios

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia				
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel 2				
DESTREZA	Identificar las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia							
OBJETIVO	Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Formamos un círculo y preguntamos que le gustaría ser de grande Dramatización: Acerca de las profesiones que le gustaría desempeñar							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar a los niños las profesiones que existen</li> <li>• Imitar a las diferentes profesiones que les gusta</li> <li>• Observar una función de títeres acerca de las profesiones</li> <li>• Averiguar que profesión tiene el padre, la madre</li> </ul>							
CIERRE	Dialogar acerca de las profesiones que existe Dramatizar la profesión que le gustaría, cuando sea grande							
RECURSOS	Grabadora, CD, títeres							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia							
INSTRUMENTO  <a href="http://dohoww.com">http://dohoww.com</a>	Lista de cotejo:							
	N°	NOMBRES	Indica la profesión que le gusta	Imita al médico	Imita las señales de tránsito de la policía			
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos						
2	Castro Andrés							

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 12**

Autoconocimiento dibujando su propio rostro

EJE DE APRENDIZAJE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Identidad y Autonomía						
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2				
DESTREZA	Identificar sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptado de sí mismo y de respeto a los demás								
OBJETIVO	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás								
<b>METODOLOGÍA</b>									
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Explicar en qué consiste su autoconocimiento Dibujar: Su rostro con sus características, es decir cómo se concibe								
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mirarse en el Espejo su propio rostro.</li> <li>• Señalar las partes de su rostro frente al espejo, siguiendo las instrucciones de la maestra</li> <li>• Observar en la hoja de trabajo el contorno del rostro</li> <li>• Completar el rostro de la hoja de trabajo dibujando las características de su propio rostro</li> <li>• Exponer el trabajo en el aula</li> <li>• Observar la exposición e identificar el rostro del niño al que corresponde el dibujo</li> </ul>								
CIERRE	Dialogar acerca de las características del rostro Comparar con los otros dibujos de los otros compañeros								
RECURSOS	Tabla de pintar, Píncel								
<b>EVALUACIÓN</b>									
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptado de sí mismo y de respeto a los demás								
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:								
		N°	NOMBRES	Dibuja las partes del cuerpo		Dibuja el rostro de su mejor amigo		Hace su autorretrato pero indicando que está feliz	
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos							
2	Castro Andrés								

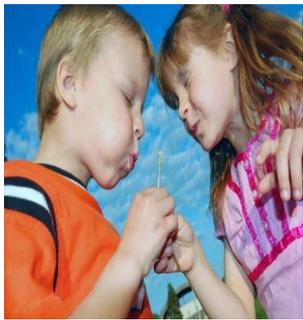
www.youtube.com

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 13

### La sinceridad contigo mismo

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Identidad y Autonomía				
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2			
DESTREZA	Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal							
OBJETIVO	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Explicar en qué consiste la sinceridad contigo mismo Dramatizar: el valor de la sinceridad contigo mismo							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar en qué consiste la sinceridad</li> <li>• Señalar en que consiste la sinceridad</li> <li>• Realizar juegos cooperativos donde se propicie la sinceridad</li> <li>• Realizar dramatizaciones acerca del valor de la sinceridad</li> <li>• Observar películas acerca de la sinceridad</li> <li>• Observar la exposición e identificar el rostro del niño al que corresponde el dibujo</li> </ul>							
CIERRE	Dialogar acerca de la sinceridad con uno mismo Expresar sentimientos de sinceridad con sus compañeros							
RECURSOS	Títeres, espacio físico, personajes							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica y manifiesta sus emociones y sentimientos expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal							
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
		N°	NOMBRES	Expresa el sentimiento de sinceridad		Expresa mucha sinceridad con sus compañeros		Es sincero cuando juegan
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ
	1	Almeida Carlos						
2	Castro Andrés							
<a href="http://nutricionista-">http://nutricionista-</a>								

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 14****Expresar emociones y sentimientos de sus compañeros**

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Identidad y Autonomía				
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2			
DESTREZA	Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal							
OBJETIVO	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Explicar en qué las emociones y sentimientos de sus compañeros Cuento: acerca de las emociones y sentimientos							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar en las emociones y sentimientos</li> <li>• Observar videos acerca de sentimientos y emociones</li> <li>• Realizar juegos cooperativos para expresar sentimientos y emociones</li> <li>• Realizar dramatizaciones acerca de los sentimientos</li> <li>• Observar películas acerca de emociones y sentimientos</li> <li>• Cantar canciones acerca los sentimientos y emociones positivas</li> </ul>							
CIERRE	Dialogar acerca de la sentimientos y emociones Expresar sentimientos de amor y sinceridad a sus compañeros							
RECURSOS	Títeres, espacio físico, personajes							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica y manifiesta sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal							
<b>INSTRUMENTO</b>  <a href="http://www.parabebes.com">http://www.parabebes.com</a>	Lista de cotejo:							
	N°	NOMBRES	Manifiesta emociones		Manifiesta emociones positivas		Manifiesta sinceridad con sus compañeros	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos						
2	Castro Andrés							

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 15****El niño es un amante del orden y cuidado**

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Identidad y autonomía				
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2			
DESTREZA	Practicar hábitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente							
OBJETIVO	Adquirir niveles de independencia en la ejecución de las acciones cotidianas a través de la práctica de hábitos de higiene personal y orden							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación acerca de los hábitos de orden e higiene personal Canción: Los hábitos de aseo							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar en qué consiste los hábitos de aseo</li> <li>• Practicar los hábitos de aseo personal</li> <li>• Observar videos acerca de los hábitos de higiene personal</li> <li>• Poner en práctica los hábitos de higiene personal</li> <li>• Enseñarles que deben lavarse las manos antes de cada comida y luego de ir al baño, mediante carteleras, gráficos y de una manera práctica.</li> </ul>							
CIERRE	Reflexionar acerca los hábitos higiene personal Enseñar a los niños que cuando más se interactúa más amistades se consigue							
RECURSOS	Grabadora, CD, espacio físico, canciones infantiles, carteles, marcadores							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Practica hábitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente							
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
 <a href="http://www.invalirus.ru/">http://www.invalirus.ru/</a>	N°	NOMBRES	Se lava las manos		Tiene hábitos de higiene personal		Se baña todos los días	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos						
2	Castro Andrés							

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 16

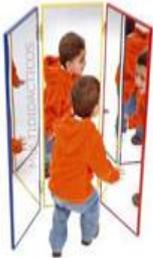
### Soy una maravilla aceptación de sí mismo

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Identidad y autonomía				
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2			
DESTREZA	Identificar sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.							
OBJETIVO	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación acerca de la aceptación de sí mismo Dramatización: Aceptación de sí mismo y la de los demás							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedir a los niños que cada uno diga una adivinanza sobre sí mismo</li> <li>• Pedir al niño que se dibuje a sí mismo debajo de la solapa</li> <li>• En una cartulina. ¿Quién soy yo?</li> <li>• Pegar en una cartulina fotografías</li> <li>• Enseñarles las fotografías a sus compañeros y padres de familia acerca de cómo ha ido creciendo</li> </ul>							
CIERRE	Dialogo acerca que deben aceptarse a sí mismo y también al resteo de compañeros Pintar una lámina de color rojo siluetas de un niño							
RECURSOS	Grabadora, CD, espacio físico, fotografías, cartulinas, marcadores							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	DE	Identifica sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.						
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
 babycenter.com	N°	NOMBRES	Dibuja su rostro		Pega fotografías en la esquina de las hojas		Arma un rompecabezas acerca de su fotografía	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos						
2	Castro Andrés							

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 17**  
**Espejo mágico**

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Identidad y autonomía			
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2		
DESTREZA	Identificar sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.						
OBJETIVO	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás						
<b>METODOLOGÍA</b>							
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación acerca de que contiene el espejo mágico Actividades manuales: Confeccionar el espejo mágico						
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pegar el espejo al fondo de la caja. Ponerle la tapa y pasar la cinta alrededor de la caja</li> <li>• Reunirles a los niños y decirles que la cosa más maravillosa del mundo está dentro de la caja</li> <li>• Desatarla la caja y pasearla por el aula para que cada niño pueda mirarla</li> <li>• Preguntarles a los niños porque ellos son la cosa más maravillosa del mundo.</li> </ul>						
CIERRE	Dialogo acerca de que en el interior de la caja existe un espejo mágico También se puede colocar un espejo de cuerpo entero cerca de la puerta para que los niños puedan verse cuando entren y salen						
RECURSOS	Espejo mágico, caja						
<b>EVALUACIÓN</b>							
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.						
<b>INSTRUMENTO</b>  <a href="http://www.inforchess.com">www.inforchess.com</a>	Lista de cotejo:						
	N°	NOMBRES	Describe las características físicas	Observa su rostro y lo describe		Observa su cuerpo de cuerpo entero.	
				SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos					
2	Castro Andrés						

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 17**  
**Mi rostro mágico**

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Identidad y autonomía			
EDAD		4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2	
DESTREZA	Identificar sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.						
OBJETIVO	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás						
<b>METODOLOGÍA</b>							
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación acerca de que contiene el espejo mágico Actividades manuales: Confeccionar el espejo mágico						
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En un espejo buscar características de su rostro</li> <li>• Entre compañeros describir las características de sus compañeros</li> <li>• Describir las características de sus ojos, nariz</li> <li>• Preguntarles a los niños porque ellos tienen sus características similares a los otros niños</li> <li>• Colocar muchos espejos alrededor del aula para observar y describir las características de su rostro</li> </ul>						
CIERRE	Dialogo acerca de las características del rostro Breve demostración de cómo se describe las características del rostro del compañero.						
RECURSOS	Espejo mágico, niños						
<b>EVALUACIÓN</b>							
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.						
INSTRUMENTO    <a href="http://www.multididacticos.com">http://www.multididacticos.com</a>	Lista de cotejo:						
	N°	NOMBRES	Describe las características físicas	Observa su rostro y lo describe		Observa su cuerpo de cuerpo entero.	
				SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos					
2	Castro Andrés						

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 18**  
**“Se busca, poner en un retrato**

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Identidad y autonomía			
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2		
DESTREZA	Identificar sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.						
OBJETIVO	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás						
<b>METODOLOGÍA</b>							
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación de que se va a pegar retratos en la pared de su aula y poner se busca Lámina de fotografía: Poner la leyenda se busca						
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntar a los niños se han visto algún cartel. “Se busca”.</li> <li>• Explicarles que ellos van hacer uno suyo por ser “buenos”</li> <li>• Cada niño dibuja su fotografía en una hoja y escribe su nombre y pinta su color de pelo y ojos</li> <li>• Dejar a los niños que se pesen, midan y escriban sus dimensiones</li> <li>• Permitir que escriban (o dicten) que les gusta y que no les gusta en la parte de abajo.</li> <li>• Juego de adivinanzas donde el maestro lee las descripciones</li> </ul>						
CIERRE	Dialogo acerca del retrato se “Busca” En un retrato adivinar de quien se trata el retrato, con sus características físicas						
RECURSOS	Una copia de cartel. “Se busca” para cada niño. Cera o rotuladores. Escala, cinta métrica.						
<b>EVALUACIÓN</b>							
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.						
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:						
	N°	NOMBRES	Describe las características físicas	Observa su rostro y lo describe		Observa su cuerpo de cuerpo entero.	
				SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos					
2	Castro Andrés						
 <p><a href="http://www.parabebe">http://www.parabebe</a></p>							

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 19**  
**“Libro de escalones”**

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social		ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Identidad y autonomía			
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2			
DESTREZA	Identificar sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.							
OBJETIVO	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación como hacer el libro de escalones Lámina : Para animar a los niños a expresar sus gustos, amigos y otras cualidades especiales							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar a cada niño tres hojas de papel</li> <li>• Doblar la parte superior de las hojas hacia atrás hacer seis páginas</li> <li>• Dejar a los niños dibujar las siguientes fotografías</li> <li>• Colocar los libros en la estantería del aula para que los niños los lean</li> <li>• Juego de adivinanzas donde el maestro lee las descripciones</li> </ul>							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo acerca de que debe poner en la primera página, como el nombre, segunda, esta es mi fotografía. Tercera esta es mi familia, cuarta, estos son mis amigos, quinta, cosas que me gustan. Sexta lo mejor sobre mí</li> <li>• En un retrato adivinar de quien se trata el retrato, con sus características físicas</li> </ul>							
RECURSOS	Tres hojas de papel blanco por cada niño, grapadora, rotuladores							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.							
INSTRUMENTO  <a href="http://www.ninosfelices.com">www.ninosfelices.com</a>	Lista de cotejo:							
		NOMBRES	Escribe su nombre		Pone la fotografía		Pone una fotografía de la familia.	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	N°							
1	Almeida Carlos							
2	Castro Andrés							

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 20**  
**“Retrato de marionetas”**

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Identidad y autonomía				
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2			
DESTREZA	Identificar y manifestar sus emociones y sentimientos expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal							
OBJETIVO	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación acerca del retrato de las marionetas Fotografías : De cada uno de los niños							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recortar la fotografía de cada niño y pegarla a un palito</li> <li>• Poner su nombre con su rotulador en su palito</li> <li>• Guardar la marioneta en un bote, un cesto o una caja</li> <li>• Sacar una marioneta cada vez y agarrarla mientras se canta “Yo tengo un amigo”</li> <li>• Usar marionetas para cantar con la música de “Cumpleaños feliz”</li> </ul>							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo sobre cómo elaborar marionetas</li> <li>• Breve demostración como se elaboran marionetas, ya que estas cualidades se centran en las cualidades positivas.</li> </ul>							
RECURSOS	Tres hojas de papel blanco por cada niño, grapadora, rotuladores							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica y manifiesta sus emociones y sentimientos expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal							
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
 <a href="http://ecrp.uiuc.edu">http://ecrp.uiuc.edu</a>		NOMBRES	Escriben comentar ios positivos		Escribe algo sobre su compañero		Escribe algo que le gusta de sí mismo	
	N°		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos						
2	Castro Andrés							

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 21**  
**“Bloques de mí”**

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia				
EDAD		4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2		
DESTREZA	Incrementar su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar e interactuando con mayor facilidad							
OBJETIVO	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación acerca de los niños se sientan como algo especial cuando decoran un bloque con su fotografía Cubos para decorar : Decorar los cubos con sus fotografías							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cortar la fotografía del niño de modo que quepa en el lado del bloque y pegarla</li> <li>• Forrar con cartulina los lados que quedan del cubo</li> <li>• Dejar a los niños decorar con la fotografía y una figura de fomix</li> <li>• Cubrir los cubos con bolitas de papel crepe o ceda</li> <li>• Dar los cubos a los niños para que se los lleven a su casa a fin del curso</li> </ul>							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo, estas actividades ayudan a mejorar su autonomía y autoestima</li> <li>• Breve comentario acerca de la importancia de realizar estos trabajos manuales</li> </ul>							
RECURSOS	Fotografía de los niños, cartulina, goma, papel, crepe, cubos, fomix							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	DE	Incrementa su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar e interactuando con mayor facilidad						
 es.123rf.com	Lista de cotejo:							
		NOMBRES	Pega su fotografía a		Pega las bolitas de papel		Decora el cubo con fomix	
	N°		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos						
2	Castro Andrés							

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 22**  
**“El retrato perfecto”**

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia				
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2			
DESTREZA	Identificar sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.							
OBJETIVO	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación acerca de cómo elaborar el retrato perfecto Solicitar una fotografía : Hacer varias copias de cada fotografía							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar en qué consiste el trabajo, primero pegar la foto, en una carpeta y escribir su nombre</li> <li>• Pegar fotografía en cartulinas. Escribir una frase sobre una cualidad especial</li> <li>• Poner un trozo de papel de cada fotografía para pegarlo en el franelograma</li> <li>• Hacer dos copias de cada fotografía</li> <li>• Cortar papeles en cuadros y pegar las fotografías, luego dejar a los niños emparejar las que son iguales.</li> <li>• Poner copias de fotografías en el rincón de escritura</li> </ul>							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo sobre cómo hacer un retrato</li> <li>• Breve comentario como hacer el retrato perfecto</li> </ul>							
RECURSOS	Fotografías de los niños, papel, pegamento, tijeras y rotuladores							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	DE	Identifica sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.						
<b>INSTRUMENTO</b>  <a href="http://asteropel.blogspot.com">http://asteropel.blogspot.com</a>	Lista de cotejo:							
		NOMBRES	Hace un retrato		Pega a su familia en retrato		Decora las fotografías	
	N°		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos						
2	Castro Andrés							

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 23**  
**“Amigo misterioso”**

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia				
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2			
DESTREZA	Identificar sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.							
OBJETIVO	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación acerca del papel del amigo misterioso Dramatización : El amigo misterioso							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reunir a los niños y explicarles que necesitamos su ayuda para identificar al personaje que vamos a escribir.</li> <li>• Escribir amigo misterioso en la parte superior del papel (Pensar en un niño que será el amigo misterioso, pero sin decírselo a los niños)</li> <li>• Escribir la siguiente pista en el papel, mis ojos son (color de ojos del amigo misterioso)</li> <li>• Pedir a los niños que lean la frase con nosotros ¿Pueden adivinar quién es?</li> <li>• Escribir algunas pistas, mi pelo es de color, mi color de piel</li> </ul>							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo sobre cómo hacer un retrato de un amigo misterioso</li> <li>• Breve comentario como hacer el retrato de un amigo misterioso</li> </ul>							
RECURSOS	Fotografías de los niños, papel, pegamento, tijeras y rotuladores							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	DE	Identifica sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.						
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
 <a href="http://www.crecerfel">http://www.crecerfel</a>		NOMBRES	Hace un retrato		Describe características de su amigo		Decora las fotografías	
	N°		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos						
2	Castro Andrés							

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 24**  
**“Posavastos de palabras maravillosas”**

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia				
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2			
DESTREZA	Identificar sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.							
OBJETIVO	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación acerca del posavastos de palabras maravillosas Canción : Posavastos de palabras maravillosas							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar a cada niño una hoja de cartulina</li> <li>• Cada niño escribe su nombre en el centro del papel y dibuja su fotografía</li> <li>• Pedirles que piensen en palabras maravillosas que los describan</li> <li>• Forrar los posavastos o cubrirlos con plástico autoadhesivo transparente</li> <li>• Escoger ayudantes para poner los posavastos en la comida o merienda. Los niños pueden encontrar su nombre y sentarse en el lugar correspondiente</li> </ul>							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo sobre cómo hacer este retrato</li> <li>• Breve demostración como se hace este trabajo</li> </ul>							
RECURSOS	Hoja de cartulina para cada niño. Máquina de laminar o vinilo adhesivo transparente del posavastos si lo desean.							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.							
<b>INSTRUMENTO</b>  <a href="http://www.educapes.com">http://www.educapes.com</a>	Lista de cotejo:							
		NOMBRES	Hace un posavasto		Pone palabras maravillosas en el posavasto		Decora el posavasto	
	N°		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos						
2	Castro Andrés							

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 25**  
**“Mi caja de sorpresas”**

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia				
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2			
DESTREZA	Identificar sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.							
OBJETIVO	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación como se elabora la caja de sorpresas Cajita de cartón : Decorar la caja de cartón con spray dorado							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pintar la caja de dorado o plateado</li> <li>• En el exterior de la caja escribir “YO” a su casa</li> <li>• Colocar fotografía, recuerdos, para meterle dentro de la caja</li> <li>• Escribir una carta similar a la que está a continuación y pegarla a la tapa de la caja</li> <li>• Poner dentro de la caja fotografías, recuerdos, con el objetivo de compartir son sus compañeros mañana.</li> <li>• Esta caja de sorpresas sirve para festejar a los niños en su cumpleaños.</li> <li>• Detectar su autoimagen con sus características personales</li> </ul>							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo sobre cómo decorar la caja de sorpresas</li> <li>• Enseñar a culminar la caja sorpresas</li> </ul>							
RECURSOS	Una caja vacía de detergente con asa. Pintura de spray dorada o plateada, polvo brillante, pegamento.							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.							
INSTRUMENTO    <a href="http://primercicloiele na.blogspot.com">http://primercicloiele na.blogspot.com</a>	Lista de cotejo:							
		NOMBRES	Pone fotografías	Decora la caja		Pone todos sus recuerdos en caja		
	N°		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos						
2	Castro Andrés							

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 26**  
**“El payaso saltarín”**

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia				
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2			
DESTREZA	Identificar sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.							
OBJETIVO	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación como se elabora el payaso saltarín Canción : Decorar el payaso saltarín							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pinte en la medida los ojos, la boca y la nariz del muñeco</li> <li>• Elabore una caja de sorpresa introduciendo un resorte en el calcetín y este a su vez en el frasco. Cierre herméticamente la tapa haciendo que su parte interior ejerza presión sobre el resorte</li> <li>• Entregue al niño el frasco y pida con una sonrisa que lo abra, sin prevenirlo sobre su contenido</li> <li>• Permita a los niños procesar esta situación de sorpresa y miedo, para lo cual puede ofrecerles los materiales necesarios para que ellos mismos construyan su payaso</li> </ul>							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo sobre cómo decorar al payaso saltarín</li> <li>• Demostrar cómo funciona el payaso saltarín.</li> </ul>							
RECURSOS	Una caja vacía de detergente con asa. Pintura de spray dorada o plateada, polvo brillante, pegamento.							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	DE	Identifica sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.						
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
		NOMBRES	Elabora un payaso		Decora al payaso		Cumple muchas funciones	
	N°		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos						
2	Castro Andrés							
www.guiainfantil.com								

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 27**

Modelar figuras con masa para mejorar la atención.

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Descubrimiento del medio natural y cultural	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Relaciones matemáticas	lógico			
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2			
DESTREZA	Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado, triángulo							
OBJETIVO	Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad preceptiva para la comprensión de su entorno.							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación como modelar las figuras con masa Preparar la masa para modelar y hacer figuras de diferentes tamaños y colores.							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar movimientos de manos y dedos cerrando y abriendo las manos.</li> <li>Seleccionar libremente el color de pintura para colorear la masa.</li> <li>Colorear la masa con el color seleccionado.</li> <li>Modelar figuras con la masa libremente.</li> <li>Desarmar la figura y volverla a armar.</li> <li>Exponer la figura que modelo con la masa.</li> </ul>							
CIERRE	Dialogar sobre las experiencias que tuvo para hacer figuras de diferentes tamaños y colores.							
RECURSOS	Masa, pintura, moldes.							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado, triángulo							
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
	N°	NOMBRES	Identific a el círculo		Identifica todas las figuras geométricas básica		Modela figuras geométricas con la masa	
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Alarcón Paola						
2	Andrade Wilson							



<http://www.vix.com>

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 28**  
**“La ropa”**

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia				
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2			
DESTREZA	Identificar sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.							
OBJETIVO	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación en que consiste el juego de la ropa Canción : Canción veo							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Invite a los niños a formar un círculo y a jugar el veo veo. Modele la actividad diciendo: “veo, veo, un niño que viste un pantalón café ¿Quién ese niño?</li> <li>• Pida a los niños que identifiquen a su compañero. Quien viste el color nombrado (u otra prenda aludida) deberá explicar porque escogió, ese día, usar esa ropa.</li> <li>• El juego continua con identificación de otros niños y con las respectivas explicaciones de estos.</li> <li>• Ingrese las respuestas en un cuadrado tomando nota de los motivos.</li> </ul>							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo sobre cómo identificar las características de ropa de su compañero</li> <li>• Realizar un cuadro para poner las características</li> </ul>							
RECURSOS	Entorno, niños, ropa que llevan puesto los niños							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.							
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
		NOMBRES	Describe características físicas a físicas tuyas	Averigua características de físicas de su compañeros		Averigua que le gusta a su compañero		
	N°		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos						
	2	Castro Andrés						
<a href="http://padrinos.org">http://padrinos.org</a>								

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 29**  
**“La ruleta de cualidades de un compañero”**

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia				
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2			
DESTREZA	Identificar sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.							
OBJETIVO	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás							
<b>METODOLOGÍA</b>								
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación acerca de la ruleta Dramatizar : Tema la ruleta de cualidades							
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabore una ruleta cortando un círculo de 15 cm de diámetro y separando los espacios del uno al diez. Recorte un pedazo de cartón de las mismas dimensiones para que sirva como base y péguelo a la cartulina empleando cinta masking.</li> <li>• Recorte una flecha de cartulina de cinco cm de longitud. Sujétala a la ruleta con una tachuela, introduciendo entre ambos un pedazo extra de cartón,</li> <li>• Entréguele a cada niño un pedazo de cartulina con diez divisiones</li> <li>• En cada cartulina debe haber alguna característica y le vamos poniendo al que se asemeja a su compañero</li> </ul>							
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo sobre cómo identificar las características de su compañero</li> <li>• Realizar un cuadro para poner características</li> </ul>							
RECURSOS	Cartulina, cartón, masking, tijera, tachuela, una regla, marcadores.							
<b>EVALUACIÓN</b>								
INDICADOR DE EVALUACIÓN	DE	Identifica sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.						
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:							
 <p>es.pinterest.com</p>	N°	NOMBRES	Describe características de su compañero	Pone las características más parecidas de su compañero		Expone las características que cree que tiene su compañero		
			SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos						
2	Castro Andrés							

**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N° 30**  
**“Oh que bellos ojos”**

EJE DE APRENDIZAJE	DE	Desarrollo personal y social	ÁMBITO DE APRENDIZAJE	Convivencia			
EDAD	4-5 Años	TIEMPO	35	Subnivel	2		
DESTREZA	Identificar sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.						
OBJETIVO	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás						
<b>METODOLOGÍA</b>							
INICIO	Reconocimiento del lugar de trabajo Breve explicación en que consiste el juego Fotografías: Observar características particulares de los compañeros.						
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reúnales a los compañeros y pregúnteles ¿Cuál es la parte de sus caras que más les agrada observar cuando se miran en el espejo.</li> <li>• Presénteles un espejo de mano, preferiblemente de mango, y con decorado dorado en sus bordes y en la parte posterior. Dígales que se miren en él y que descubran la parte más hermosa de su rostro.</li> <li>• Invite a los niños a mirarse al espejo y decir lo que más les gusta de su imagen.</li> <li>• Finalmente modele usted la acción de peinarse</li> </ul>						
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo para descubrir la parte más hermosa de su rostro</li> <li>• Breve demostración, como descubrir la parte bella de su rostro.</li> </ul>						
RECURSOS	Niños, espejos, cepillos de cerdas suaves						
<b>EVALUACIÓN</b>							
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Identifica sus características físicas y la de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.						
INSTRUMENTO	Lista de cotejo:						
	 pequebebes.com	NOMBRES	Describir las partes de su rostro	Averiguar cuál es la parte hermosa de su rostro		Describe la parte más bella del rostro	
				SÍ	NO	SÍ	NO
	1	Almeida Carlos					
2	Castro Andrés						

## **6.7. Impactos**

### ***6.7.1. Impacto Educativo***

La actividad lúdica permitirá que, los niños sean seguros, confiados de su imagen lo cual les ayudara a mejorar su interacción con los demás y a elevar su desempeño en el aprendizaje, además los docentes adquirirán conocimientos sobre Actividades para fortalecer la autoimagen de manera divertida y dinámica, lo cual evitara que los niños se aburran o pierdan el interés en sus clases fortalecer la autoimagen de los niños de 4 a 5 años. Mediante estas metodologías los padres de familia comprenderán lo necesario que es crear y dar un ambiente lleno de amor, seguridad y confianza para que sus hijos adquiera la Autoimagen.

### ***6.7.1. Impacto Social***

La autoimagen cumple una función primordial en el desarrollo del niño ya que entre más elevada tenga su imagen mejor será su desenvolvimiento en la sociedad y también la interacción con los demás, permite que el niño se integre de forma espontánea a la escuela, comunidad confiado y seguro de su imagen. Al afianzar la Autoimagen de los niños la sociedad tendrá adultos confiados de sus destrezas, habilidades y limitaciones para de esta manera dar lo mejor de cada uno.

### ***6.7.1. Impacto Cultural***

Los valores como la aceptación, valoración, amor, cooperación, solidaridad se fomentaran de mejor manera a través de cada una de las Actividades que están propuestas para el fortalecimiento de la Autoimagen de los niños. Además los docentes serán más dinámicos, respetuosos, cariñosos para poder enseñar y transmitir a los niños los aprendizajes encaminadas a mejorar su imagen de forma diferente y divertida.

## **6.8. Difusión.**

La presente propuesta fue socializada mediante capacitaciones a los docentes del inicial 2 de la Unidad Educativa “Atahualpa”, además se les proveerá de un documento en donde se

detallan las Actividades que podrán ser utilizadas de forma diaria por los docentes en un tiempo de 35 minutos, en los cuales se fomentara la autoimagen de forma dinámica.

## **6.9 Bibliografía**

Antunes, Celso (2006) Juegos para estimular las inteligencias multiples Madrid España Vozes Ltada, Brazil

Arancibia, Violenta (2005) Psicología Educacional Santiago de Chile Pointífice Universidad Católica de Chile.

Bernal, Javier (2009) Juegos y ejercicios para niños de 3-6 años Sevilla España Wanceulen Editorial Deportiva

Carretero (2007) El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI Barcelona España GRAO de IRIF.S.L

Cloniger, Susan (2003) Teorías de la personalidad México Pearson Educación

Decreoly (2002) El juego educativo, iniciación a la actividad intelectual y motriz Sevilla España Morata @infor.net.es

Delgado, Inmaculada (2005) El juego infantil y su metodología Barcelona España Paraninfo

Ferland, Francine (2005) El juego con niños y niñas de 0 a 6 años Madrid España Narcea Ediciones S.A

Franco, Teresa (2000) Vida afectiva y educación infantil Madrid España Publidisa

Herrador, Julio (2012) 101 juegos cooperativos Sevilla España Wanceulen Editorial Deportiva.

Hunter, Cath (2016) Comprender y mejorar la conducta trabajando en grupo Madrid España Narcea, S.A Ediciones.

García, Anotnio (2000) Educación Física de los 6 a los 12 años Barcelona España Inde Publicaciones.

García, Alfonso (2004) El juego infantil y su metodología España Editex.

Garza, María (2004) Estancias infantiles comunitarias México Pax México.

Gerilla, Ángeles (2006) Didáctica de la educación infantil Madrid España Narcea S.A Ediciones

Gil, Pedro (2002) El juego motor en educación infantil Sevilla España Wanceulen Editorial Deportiva S.L

Laporte, Danielle (2006) Autoimagen, autoestima y socialización de 0 a 6 años Madrid España Narcea S.A Ediciones

Marchesi, Álvaro (2000) Desarrollo del lenguaje y del juego simbólico en niños sordos profundos Madrid España Secretaria General Técnica.

Maurus (2002) Cultive su autoimagen Bogotá Colombia San Pablo

Mec, (2003) Desarrollo socioefectivo e intervención con las familias España Secretaria General Técnica

Mir, Victoria (2002) Juegos de fantasía en los parques infantiles Madrid España Narcea S.A

Mirialles, David (2009) El arte de la educación infantil Madrid España Narcea Ediciones S.A

Navarro, Vicente (2002) El afán de jugar Sevilla España Inde Publicaciones

Omeñaca, Raul (2001) Explorar, jugar y cooperar Barcelona España Paidotribo

Radwan, Farouk (2016) Aprende a confiar en si mismo España Know Myself

Richmond ( 2000) Introducción a Piaget Barcelona España Fundamentos

Sierra, Rebeca (2001) Las relaciones humanas en la vida familiar Bogotá Colombia Sociedad de San Pablo

Timon, Luis (2010) El atletismo como contenido de Educación Física Sevilla España Wanceulen Editorial Deportiva.

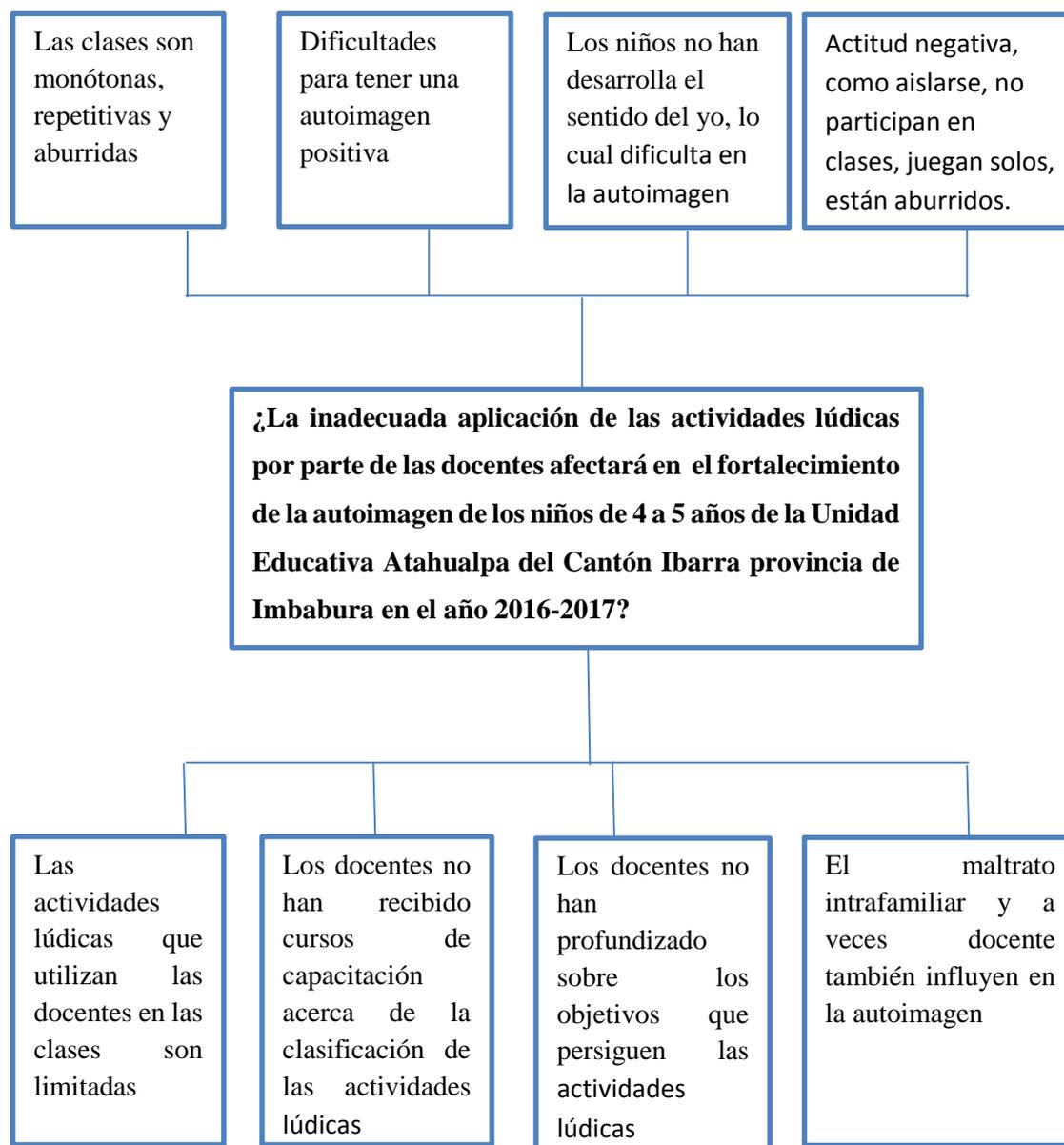
Weintin Paula (2010) Sala de dos años, cuando dejan de ser bebés Buenos Aires Argentina Novedades educativas.

Zapatao, Oscar (2000) Juego y aprendizaje y escolar México Pax México

**ANEXOS**

## ANEXO N° 1

## Árbol de problemas



## ANEXO N° 2 Matriz de coherencia

Formulación del problema	Objetivo general
<p>¿La inadecuada aplicación de las actividades lúdicas por parte de las docentes afectará en el fortalecimiento de la autoimagen de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra provincia de Imbabura en el año 2016-2017?</p>	<p>Determinar las actividades lúdicas que utilizan los docentes para el fortalecimiento de la autoimagen de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra provincia de Imbabura en el año 2016-2017</p>
Preguntas de investigación	Objetivos específicos
<p>¿Cuál es el tipo de actividades lúdicas que utilizan los docentes para el fortalecer la autoimagen de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra provincia de Imbabura en el año 2016-2017?</p> <p>¿Cuáles son los aspectos positivos y negativos que tienen los niños con respecto a su autoimagen?</p> <p>¿La aplicación de una propuesta alternativa de actividades lúdicas ayudará a fortalecer la autoimagen de los niños de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra provincia de Imbabura?</p>	<p>Diagnosticar el tipo de actividades lúdicas que utilizan los docentes para el fortalecer la autoimagen de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra provincia de Imbabura en el año 2016-2017.</p> <p>Valorar los aspectos positivos y negativos que tienen los niños con respecto a su autoimagen.</p> <p>Elaborar una propuesta alternativa de actividades lúdicas para fortalecer la autoimagen de los niños de la Unidad Educativa Atahualpa del Cantón Ibarra provincia de Imbabura.</p>

## ANEXO N° 3 Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADOR
Favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales	Actividades lúdicas	Juegos visuales motores	Los bloques
			Los cubos
		Juego simbólico	Juegos de imitación
			Juego de roles
		Juegos funcionales	Juegos de ficción
			Juegos de fabricación
		Juegos sensorio motores	Juegos de tonicidad
			Juegos de percepción
		Actividades lúdicas cooperativas	Cooperativo
			Asociativos
		Organización de los espacios educativos para el juego	Agradable
			Imaginativo
			Seguridad en estancia
Es la imagen o representación mental que se obtiene de uno mismo y que no representa solamente los detalles objetiva de otros (como la altura, peso, color del cabello, género).	Autoimagen	Estrategias para promover la autoimagen	Confianza en sí mismo
			Responsabilidad personal
			Resiliencia
		Importancia de la autoimagen	Autoestima
			Autoconocimiento
			Autoimagen en la escuela
		Impacto potencial en el niño	Promueve autoimagen
			El concepto de la individualidad intrínseca
			Desarrollo del sentido del Yo

## ANEXO N° 4 Encuesta



**ENCUESTA**  
**UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE**

**FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGIA**

**CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACION PARVULARIA**

**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE EDUCACION INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA”, DEL CANTON IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2016-2017.**

**OBJETIVO:** Recabar información sobre el conocimiento que tienen los docentes sobre las Actividades lúdica en el fortalecimiento de la Autoimagen de los niños de 4 a 5 años.

**INSTRUCTIVO:** Lea detenidamente cada pregunta y marque con una X la respuesta que corresponda a su realidad.

**CUESTIONARIO**

**1. Conoce usted sobre la Actividades lúdica que se utiliza para fortalecer la Autoimagen en los niños de 4 a 5 años?**

Mucho ( )

Poco ( )

Nada ( )

**2. Utiliza el juego para fortalecer la Autoimagen en los niños?**

Si ( )

No ( )

**3. Cuenta con material didáctico para fortalecer la Autoimagen de los niños?**

Mucho ( )

Poco ( )

Nada ( )

**4. Conoce la Autoimagen que tienen los niños de sí mismo?**

Si ( )

No ( )

**5. Cuenta con una guía de Actividades lúdica para fortalecer la Autoimagen?**

Si ( )

No ( )

**6. Es necesaria una guía de Actividades lúdica para fortalecer la Autoimagen?**

Si ( )

No ( )

**7. Ha recibido talleres sobre Actividades lúdica para fortalecer la autoimagen?**

Si ( )

No ( )

**8. Asistiría a talleres de capacitación sobre Actividades lúdica para fortalecer la Autoimagen en los niños?**

Si ( )

No ( )

**9. Utilizan términos descalificativos para ofenderse entre niños?**

Si ( )

No ( )

**10. Qué clase de términos utilizan los niños para ofenderse?**

Tonto ( )

Feo ( )

Gordo ( )

Todos los anteriores ( )

**GRACIAS POR SU COLABORACION Y SU TIEMPO**



**ANEXO N°. 1 FICHA DE OBSERVACION**  
**UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE**

**FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGIA**

**ARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACION PARVULARIA**

**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**FICHA DE OBSERVACION A LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ATAHUALPA”, DEL CANTON IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2016-2017.**

**DATOS INFORMATIVOS:**

**Nombre:**

**Paralelo:**

**Edad:**

**Objetivo:** Identificar el nivel de Autoimagen que tienen los niños de sí mismo.

N#	UNIDAD DE OBSERVACION	VALORACION			
		S	CS	RV	N
1	Realizan con Autonomía las tareas				
2	El niño expresa su opinión acerca de su Autoimagen				
3	Manifiesta sus sentimientos y emociones mediante expresiones orales				
4	Se integra fácilmente en juegos grupales				
5	Establece vínculos afectivos con sus compañeros				
6	El niño se identifica a través de un monigote				
7	Asume roles en juegos simbólicos				
8	Reconoce algunas de sus características físicas				
9	El niño se identifica como un ser único e irrepetible.				
10	Es independiente en la ejecución de actividades cotidianas.				

**GRACIAS POR SU COLABORACION**

**ANEXO N° 7 Certificaciones**

**ANEXO N° 8****Niños de educación inicial 2**

Fuente: Unidad Educativa "Atahualpa"



Fuente: Unidad Educativa "Atahualpa"



Fuente: Unidad Educativa "Atahualpa"



Fuente: Unidad Educativa "Atahualpa"



Fuente: Unidad Educativa "Atahualpa"



Fuente: Unidad Educativa "Atahualpa"



Fuente: Unidad Educativa "Atahualpa"



Fuente: Unidad Educativa "Atahualpa"



Fuente: Unidad Educativa "Atahualpa"



Fuente: Unidad Educativa "Atahualpa"

**Socialización de la Guía de Actividades Lúdicas para el fortalecimiento de la Autoimagen de niños de 4 a 5 años.**



Fuente: Unidad Educativa "Atahualpa"



Fuente: Unidad Educativa "Atahualpa"