

UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN



TESIS

**EL JUEGO DRAMÁTICO Y SU RELACIÓN CON LA
IDENTIDAD PERSONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS
DE EDAD DE LA I.E.P. “RISAS Y TRAZOS” DEL DISTRITO
DE MAGDALENA DEL MAR, LIMA, 2018.**

Para optar el título de Licenciado en Educación Inicial y Arte

Presentado por:

Bach. URSULA EVELYN RUBIO FLOREANO

Asesor:

Dr. Jorge Alberto Palomino Way

HUACHO – PERÚ

2019

TESIS

EL JUEGO DRAMÁTICO Y SU RELACIÓN CON LA IDENTIDAD PERSONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.P. “RISAS Y TRAZOS” DEL DISTRITO DE MAGDALENA DEL MAR, LIMA, 2018.

Para optar el título de Licenciado en Educación Inicial y Arte

Presentado por:

Bach. URSULA EVELYN RUBIO FLOREANO

Asesor:

Dr. Jorge Alberto Palomino Way

PRESIDENTE:

Dra. Lidia Alanya Sacca

SECRETARIO:

Dra. Julia Marina Bravo Montoya

VOCAL:

Mg. Javier Ivan Sánchez Neyra

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO:

PRESIDENTE:

Dra. LIDIA ALANYA SACCSA

SECRETARIO:

Dra. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA

VOCAL:

Mg. JAVIER IVAN SANCHEZ NEYRA

ASESOR:

Dr. JORGE ALBERTO PALOMINO WAY

DEDICATORIA

A Dios, por mostrarme todos los días su grandeza.

A mis padres, por estar siempre a mi lado cuando más lo necesité.

A mis familiares, por su motivación constante.

Ursula Evelyn

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad José Faustino Sánchez Carrión de Huacho, por la
oportunidad de alcanzar uno de mis mayores sueños.

A mis profesores de la Facultad de Educación, por sus orientaciones y
conocimientos recibidos.

Ursula Evelyn

ÍNDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO.....	Pág. iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTOS.....	v
ÍNDICE GENERAL.....	vi
Índice de tablas.....	ix
Índice de figuras.....	xi
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	xiv

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1. Descripción de la realidad Problemática.....	17
1.2. Formulación del Problema.....	18
1.2.1. Problema General.	
1.2.2. Problemas Específicos.	
1.3. Objetivos de la Investigación.....	19
1.3.1. Objetivo General.	
1.3.2. Objetivos Específicos.	
1.4. Justificación de la Investigación.....	20

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.

2.1.	Antecedentes de la Investigación.....	22
2.2.	Bases Teóricas.....	24
2.3.	Definición de Términos Básicos.....	44
2.4.	Formulación de Hipótesis.....	48
	2.4.1. Hipótesis General.	
	2.4.2. Hipótesis Específicas.	

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.

3.1.	Diseño Metodológico.....	50
	3.1.1. Tipo.	
	3.1.2. Enfoque.	
3.2.	Población y Muestra.....	52
3.3.	Operacionalización de variables e indicadores.....	53
3.4.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	56
	3.4.1. Técnicas a Emplear: Observación	
	3.4.2. Descripción del Instrumento: Lista de Cotejo	
3.5.	Técnicas para el procesamiento y análisis de la información...	61

CAPÍTULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

4.1.	Descripción de resultados.....	63
4.2.	Prueba de normalidad.....	74
4.3.	Contrastación de las hipótesis.....	75

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

5.1. Discusión.....	83
5.2. Conclusiones.....	85
5.3. Recomendaciones.....	86

CAPÍTULO VI: FUENTES DE INFORMACIÓN.

5.1. Fuentes Documentales y Bibliográficas.....	88
5.2. Fuentes Electrónicas.....	90

ANEXOS:

01 Matriz de Consistencia.....	93
02 Instrumento para la toma de datos: Lista de Cotejo.....	94
03 Tabla de datos estadísticos.....	95

ÍNDICE DE TABLAS

01. Población escolar.
02. Operacionalización de variables.
03. Escala de medición de la variable “x”.
04. Escala de medición de la variable “y”.
05. Escala de valoración de la confiabilidad.
06. La confiabilidad de la variable juego dramático.
07. La confiabilidad de la variable identidad personal del niño.
08. Resumen de las dimensiones de la variable juegos dramáticos.
09. El juego dramático.
10. La posibilidad de asumir un rol.
11. La posibilidad de realizar acciones.
12. La posibilidad de jugar con otro.
13. Resumen de las dimensiones de la variable identidad personal del niño.
14. La identidad personal del niño.
15. Se valora a sí mismo.
16. Toma conciencia de sus propias emociones.
17. Autorregula su comportamiento.
18. Resultados de la prueba de bondad de ajuste Shapiro – Wilk.
19. El juego dramático y la identidad personal de los niños y niñas.

20. El juego dramático y la valoración a sí mismo (H1).
21. El juego dramático y la toma de conciencia de sus propias emociones (H2).
22. El juego dramático y la autorregulación de su comportamiento (H3).
23. Matriz de consistencia.
24. Tabla de datos estadísticos del juego dramático.
25. Tabla de datos estadísticos de la identidad personal del niño.

ÍNDICE DE FIGURAS

01. ¿Qué se aprende con el juego dramático?
02. Formas de juego dramático.
03. Características del juego dramático.
04. Resumen gráfico de las dimensiones de la variable juegos dramáticos.
05. Gráfico del juego dramático.
06. Gráfico, la posibilidad de asumir un rol.
07. Gráfico, la posibilidad de realizar acciones.
08. Gráfico, la posibilidad de jugar con otro.
09. Resumen gráfico de las dimensiones de la variable identidad personal.
10. Gráfico, la identidad personal del niño.
11. Gráfico, se valora a sí mismo.
12. Gráfico, toma conciencia de sus propias emociones.
13. Gráfico, autorregula su comportamiento.
14. El juego dramático y la identidad personal de los niños y niñas.
15. Gráfico, el juego dramático y la valoración a sí mismo (H1).
16. Gráfico, el juego dramático y la toma de conciencia de sus propias emociones (H2).
17. Gráfico, el juego dramático y la autorregulación de su comportamiento.

RESUMEN

Sabiendo la importancia que tiene, el desarrollo de la identidad personal, en los niños y niñas preescolares, el docente o la docente del aula, se ven en la obligación de buscar estrategias pedagógicas que posibiliten dicha capacidad, siendo una de ellas el recurrir al juego dramático. Por tal razón es que realizamos la presente investigación con la finalidad de poder conocer y determinar el grado de relación existente, entre las variables de estudio. De acuerdo a los planteamientos metodológicos de Hernández et.al., la investigación presenta un enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, descriptivo, correlacional y transversal. La muestra fue determinada en función a su conveniencia, aplicándose para el recojo de la información una Lista de Cotejo, la misma que fue procesada mediante el paquete estadístico SPSS., se recurrió también al uso de la estadística descriptiva e inferencial. Finalmente, los resultados obtenidos permitieron demostrar y confirmar las hipótesis planteadas.

PALABRAS CLAVE:

Juego dramático – Identidad personal – Niños y niñas preescolares.

ABSTRACT

Knowing the importance of the development of personal identity, in preschool children, the teacher or classroom teacher, are obliged to seek pedagogical strategies that enable this capacity, one of them being to resort to the game dramatic. For this reason, we carry out this research in order to know and determine the degree of existing relationship between the study variables. According to the methodological approaches of Hernández et.al. The research presents a quantitative approach, of non-experimental, descriptive, correlational and transversal design. The sample was determined according to its convenience, applying a checklist, which was processed using the statistical package SPSS. For the collection of information, the use of descriptive and inferential statistics was also used. Finally, the results obtained allowed us to demonstrate and confirm the hypotheses proposed.

KEYWORDS:

Dramatic play - Personal identity - Preschool children.

INTRODUCCIÓN

El juego dramático, es una estrategia de aprendizaje que contribuye al desarrollo integral de los niños y niñas, es una de las primeras formas en que asumen roles sobre diversas situaciones, para recrear historias o hechos reales o imaginarios, teniendo la oportunidad de modificar las escenas en base a sus experiencias vividas. Dependiendo del tipo de juego, el maestro o la maestra del aula inicialmente hace conocer lo que se pretende escenificar, para luego ir asignando a cada uno de ellos el personaje a representar, en seguida es el momento de poner en marcha el hecho dramático para ir experimentando en forma lúdica los papeles asignados, trabajando en conjunto la puesta en marcha de la trama a representar. El juego dramático, en la práctica educativa, es mucho más que un simple juego, puesto que los niños de esta manera tienen la oportunidad de desarrollar sus intereses y habilidades sociales, comunicativas y del pensamiento. El juego dramático, es también una forma ideal de aprendizaje en la formación de la identidad personal de los infantes. Al respecto, la psicóloga y pedagoga Rodríguez C. (2016) expresa que, “.....es fundamental prestar atención al desarrollo de la identidad en nuestros niños y permitir que definan la misma, para convertirse en adultos con una personalidad madura, con un autoconcepto adecuado

y una sana autoestima: adultos que sepan quiénes son y qué es lo que quieren”. La identidad, como conjunto de rasgos propios y característicos que definen a una persona se va formando y reformulando a lo largo de la vida, pero se construye a partir de la infancia. De allí la importancia, que se le debe brindar en el establecimiento educativo. Es así que, con nuestra inquietud de ser docente en el nivel inicial desarrollamos el presente trabajo de investigación con la finalidad de poder conocer la relación existente entre el juego dramático y la identidad personal de nuestros niños y niñas en el aula. Para ello organizamos esta investigación de acuerdo a la siguiente estructura: El primer capítulo, comprende el análisis de la situación actual del problema a investigar, se efectúa el planteamiento del problema, se hacen conocer los objetivos que determinaran las actividades que guiaran el desarrollo del estudio, y luego la justificación, que es la que determina y explica los aportes del estudio. El segundo capítulo detalla los antecedentes y, la fundamentación teórica que es la base que sustenta el tema que se investigó, se consideran las definiciones conceptuales, y las hipótesis que guiaron el presente estudio. El tercer capítulo, describe la metodología del trabajo, se da a conocer el diseño de la investigación, la población y muestra de estudio, así como la operacionalización de las variables e indicadores, y las técnicas utilizadas para la recolección y el procesamiento de la información. El cuarto capítulo, sirve para presentar, analizar e interpretar los resultados, producto de la

información obtenida. El quinto capítulo, responde a la discusión de los resultados, para luego dar a conocer las conclusiones a las que se arribó en la investigación, y alcanzar algunas recomendaciones que contribuyan a superar la problemática estudiada. El sexto capítulo, nos muestra las principales fuentes de información que fueron consultadas, para finalmente considerar los Anexos que se muestran como evidencias de nuestra investigación.

Ursula Evelyn

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la Realidad Problemática.

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

Se requiere que el niño o niña, en esta etapa de su desarrollo busque afirmar su identidad, para poder desenvolverse éticamente en cualquier contexto, relacionarse empática y asertivamente con los demás. Los niños y niñas al no poder conocerse y apreciarse, a partir de los distintos aspectos que los definen, presentarán dificultades para poder interactuar con sus pares, desarrollando muy por el contrario sentimientos de inseguridad y falta de confianza en sí mismo, afectando consecuentemente en sus relaciones y su proceso de aprendizaje.

Frente a estos hechos observados, es que planteamos como alternativa de solución, en nuestro plantel inicial el uso del juego dramático orientado a desarrollar la identidad personal de los niños y niñas. Para poder conocer el grado de relación existente entre las variables de estudio seleccionamos a la I.E.I.P. “Rizas y Trazos” localizado en Magdalena del Mar, de la ciudad de Lima.

1.2. Formulación del Problema.

1.2.1. Problema General.

¿Cuál es el nivel de relación del juego dramático con la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Rizas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018?

1.2.2. Problemas Específicos.

- a) ¿Cuál es el nivel de relación del juego dramático con la valoración a sí mismo, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Rizas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

- b) ¿Cuál es el nivel de relación del juego dramático con la toma de conciencia de sus propias emociones, de

la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018?

- c) ¿Cuál es el nivel de relación del juego dramático con la autorregulación de su comportamiento, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018?

1.3. Objetivos de la Investigación.

1.3.1. Objetivo General.

Determinar el nivel de relación del juego dramático con la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

1.3.2. Objetivos Específicos.

- a) Identificar el nivel de relación del juego dramático con la valoración a sí mismo, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

- b)** Identificar el nivel de relación del juego dramático con la toma de conciencia de sus propias emociones, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

- c)** Identificar el nivel de relación del juego dramático con la autorregulación de su comportamiento, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

1.4. Justificación de la Investigación.

Hernández, Fernández y Baptista (2014), consideran que, según su necesidad e importancia, el presente estudio se justifica de acuerdo a los siguientes fundamentos: La conveniencia, el valor teórico y la utilidad metodológica.

Es conveniente, debido a que los resultados que se logren obtener nos permitirán conocer el nivel de relación existente entre el juego dramático y la identidad personal de los niños y niñas que asisten a la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima.

Además, **presenta un valor teórico** debido a que la información que se obtenga servirá teóricamente para poder comprender mejor el nivel de relación existente entre el juego dramático y la identidad personal de los niños y niñas del nivel inicial, en el grupo etario de 05 años.

Finalmente, **tiene una utilidad metodológica**, al contribuir la investigación con la metodología científica utilizada en la definición de las variables e indicadores.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes de la Investigación.

2.1.1. Antecedentes Nacionales.

Alejandro (2013), desarrolló su tesis sobre la utilización del cuento infantil, con la finalidad de poder fortalecer las habilidades comunicativas de los niños y niñas de un centro educativo inicial. Al finalizar la investigación se pudo verificar que, el uso de los cuentos infantiles como estrategia influye significativamente en el tratamiento de las competencias comunicativas en los estudiantes del nivel inicial. Por su parte **Salazar (2012)**, sustentó también su tesis relacionada con el diseño de situaciones didácticas del cuento infantil, para el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes preescolares. Al concluir el proyecto, pudo demostrar que las situaciones didácticas mediante el uso del cuento infantil influyen positivamente en la capacidad de escucha y el lenguaje oral de los infantes. De otro lado, **Paredes (2010)**, llegó a sustentar su tesis relacionada con la dramatización de la mitología, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de planteles de educación inicial del distrito de Amarilis, en Huánuco. Al finalizar el trabajo,

logró demostrar que la dramatización de las acciones mitológicas en el aula requiere para ponerla en práctica en el aula, de una mejor capacitación de parte de los docentes que tienen a cargo el nivel inicial.

2.1.2. Antecedentes Internacionales

Kiessling Claudia (2015), en la Universidad de La Rioja sustentó su Tesis relacionada con el juego dramático en la educación inicial, con la finalidad de poder orientar a los maestros y maestras que laboran en el nivel, mediante el planteamiento de una propuesta de intervención. Durante el desarrollo del proyecto se realizaron talleres de motivación y capacitación a través del juego dramático y teatral, logrando potenciar las habilidades sociales, lúdicas y reflexivas de los maestros, y el compromiso de su aplicación al retornar a sus aulas de los planteles de infantes. Por su parte **Olguín C. y Soto S. (2015)** desarrollaron una investigación relacionada con la organización de la identidad personal en niños y niñas entre 6 y 11 años, teniendo como objetivo el poder describir y caracterizar la identidad personal de los/las niños/as de acuerdo a las dimensiones de la identidad propuestas por Sepúlveda. Entre los resultados se destaca que en la unidad del sí mismo, los niños y niñas se reconocen

principalmente mediante la identificación de sus intereses personales; y en cuanto a la integración con otros destacan principalmente las relaciones con amistades y figuras fraternas. De igual manera, **Luis I. (2014)** realizó su trabajo de investigación con la finalidad de estudiar la autonomía del niño(a) en el nivel preescolar y su proceso de aprendizaje en el medio rural y urbano. Expresa que existe una necesidad de desarrollar la autonomía durante el proceso de formación de la educación básica, en el aprendizaje del niño preescolar, pues si esta no se desarrolla durante este período, más tarde será mucho más difícil, pudiendo repercutir en la personalidad del individuo. Se hace mención también que, esta habilidad de autonomía que se logra inculcar en el niño o niña, tanto en los ámbitos rural y urbano, se convierten para ellos en herramientas que los usara para poder convivir y enfrentar con conocimiento, experiencia y éxito los futuros acontecimientos que la sociedad le presente. Finalmente, se hace mención que la autonomía no sólo se manifiesta en las relaciones sociales de los niños/as en edad preescolar, también se manifiesta en el aprendizaje de sus conquistas intelectuales, tomando sentido a lo largo de su escolaridad y la formación de su personalidad autónoma.

2.2. Bases Teóricas.

2.2.1. EL JUEGO DRAMÁTICO.

a. El juego y la actividad dramática.

En el Diccionario Enciclopédico Ilustrado publicado por **Lexus Editores (2000)**, se define al juego como, “.....una acción o efecto de jugar. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde” (p.547).

De otra parte, la **Editorial Santillana (1994)**, al publicar el Diccionario Santillana del Español, define al juego como, “.....Acción de jugar: cualquier entretenimiento que se realiza según ciertas reglas. Es también un ejercicio que se hace para divertir o entretener a otros y que está basado generalmente en la habilidad” (p.393). A su vez, **Calero Mavilo (2005)** al hablar sobre el juego en la vida de los niños y niñas expresa lo siguiente: “.....durante el juego, el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad, comprende las distancias y demás obstáculos que el medio físico opone a sus deseos. Se adapta al medio, encuentra oportunidades de probar cuánto puede hacer, recibe estímulo para vencer dificultades, forma su carácter y contribuye a desarrollar su personalidad” (p.20). Al mismo tiempo **Altamirano Y. (2016)**, nos dice que: “.....la

actividad dramática provoca un conjunto de respuestas psíquicas, anímicas, verbales y no verbales, con estímulos que proporcionan los procesos culturales, locales y mundiales, y a partir de ello realizar actividades auditivas, visuales, motrices y verbales, posibilitando al sujeto que aprenda, obtenga experiencias significativas, mucho más valiosas y enriquecedoras que lo meramente cognitivo” P.197). A su vez, considera como un elemento clave y fundamental a la motivación con la que debe contar el niño o la niña, para participar de la actividad y experiencia artística. El estudiante que está motivado suele insertarse con facilidad en el arte dramático, vivenciando los roles que le toca interpretar e interactuando con conceptos ideas y personajes, logrando la comprensión del texto dramático, promoviendo el desarrollo del lenguaje, la imaginación y el uso del vocabulario. Mediante las experiencias de dramatización y escenificación creativa, el niño no sólo hace uso de la expresión verbal, el niño aprende no sólo a usar el cuerpo sino, los gestos y ademanes, que le van a permitir afirmar sus expresiones y su personalidad. Por consiguiente, Altamirano, es de la opinión que una de las experiencias de mayor significación para los niños o niñas, es la “pantomima”, que se caracteriza por ser un juego dramático espontáneo, donde la imaginación, la

concentración, la memoria y la sensibilidad proporcionan valores muy significativos en la formación y desarrollo de sus potencialidades. A propósito, Bolontrade **M. y Johynston J. (2001)**, citando a Dinello expresan que, "...El juego es para los niños mucho más que una simple actividad. Es un modo de relacionarse con pares y adultos. Significa el descubrimiento del mundo y de la afectividad personal de la diversión.....el juego, por su propia definición, no debe tener otra finalidad que la alegría o el placer de jugar.....la utilidad del juego es jugar..." (p.11). Por eso, según Cervera **(1996)**, la dramatización, ".....consiste en la representación de una acción llevada a cabo por unos personajes en un espacio determinado. Dramatizar algo, es dar forma dramática, es decir, teatral". Consiguientemente, Cervera, a su vez señala tres formas de poder dramatizar un cuento en el nivel inicial: Escenificado espontáneamente, semidramatizado y totalmente dramatizado. A continuación, explicamos brevemente cada uno de ellos:

➤ **Primero: El cuento escenificado espontáneamente.**

Se parte de un cuento bien conocido por todos, donde el profesor es el narrador y conductor del relato. Los personajes estarán a cargo de los niños o niñas que el profesor designe.

➤ Segundo: El cuento semidramatizado.

En este tipo de cuento, el profesor hace de narrador literal, se calla luego para dar cabida al diálogo, mediante la acción de los niños o niñas que interpretan los personajes.

➤ Tercero: El cuento totalmente dramatizado.

Aquí, se prescinde totalmente del narrador y se transforma el texto narrativo en dramático. Son los niños o niñas los que asumen el rol de los personajes que llevan a cabo la acción del cuento. (p.86).

b. El juego educativo.

A propósito, la versión española realizada por M. Olasagasti pero escrita por **Decroly O. y Monchamp E. (2005)** dicen que, "...los juegos educativos no son un fin en sí sino una etapa que se inscribe en el conjunto de los procedimientos de pedagogía activa. Utilizados como medio de demostración, los juegos educativos constituirían una <lección>, aunque ilustrada, tan inadecuada como la mayor parte de las lecciones clásicas. Los juegos educativos no <enseñan> las nociones sensomotrices; no dan la solución a los comportamientos intelectuales que se impone en la vida corriente. Irán siempre precedidos de la experiencia verdadera, espontánea y natural (el niño

aprende los colores en la naturaleza y no en la franja de los balones...), irán acompañados, y luego seguidos, de actividades dirigidas a las cosas reales, practicadas dentro del medio ambiente del niño, y apoyados en el dibujo, que permite una apropiación de los descubrimientos. Concebidos de este modo, los juegos educativos representan un peldaño importante del conocimiento. Una pedagogía que les otorgara el puesto principal sería la peor de todas". (pp.33-34). Hay en esta aseveración las precauciones que deben de tenerse en cuenta, al hacer uso de los juegos didácticos, para una aplicación no abusiva, pues no son sino un fragmento del método que empleamos, y de lo que pueden ofrecer como medio educativo. Al igual que los procedimientos no representan todo el método. Decroly lo repitió a menudo que, los juegos que él propone no son más que una ordenación de las percepciones reales, un control de su exactitud, un medio entre otros de combinar estas percepciones para hacerlas útiles al pensamiento. Para **Prieto G. (1967)**, quien estudió "el juego simbólico" ampliamente, nos habla de la importancia que tiene la actividad lúdica en el desarrollo del pensamiento del niño y la niña, manifestando lo siguiente: ".....el juego, tiene, por tanto, un valor esencial como factor de desarrollo, como

gimnasia física y mental, como estímulo del espíritu, como tónico, y puesta a punto de todo ser”. Pero hay otro estudio sobre el juego educativo realizado por **Chateau J. (1973)**, donde menciona que, “..... el <valor moral del juego>, se encuentra en la alegría de sentirse causa de algo, de superar los obstáculos, de crear dificultades, riesgos y reglas para sentir la satisfacción de superarlas y de someterse voluntariamente a una disciplina, experimentar el gozo del éxito, la conclusión de una <obra>, con su proyecto incluido y la terminación de un trabajo arduo”. Por su parte, **Mirella R. (2006,op.cit.p.116)**, refiere que el juego es otro de los factores fundamentales para el desarrollo integral del niño o niña. Esta etapa se caracteriza por la capacidad del niño de representar cosas, animales, personas, etc., que conoce en el ambiente que se desenvuelve. En el juego dramático o de representación, le permite al niño o niña asumir variadas identidades y espontáneamente elegir roles, en el cual el niño o niña se convierte en un pequeño actor. El juego le permite asumir variadas identidades y espontáneamente elegir roles. Por ello se puede considerar al juego dramático como un elemento principal en el aprendizaje social del niño/a. De igual manera, **Rodríguez E. (2016)** al tocar el tema de la importancia del juego durante la infancia, señala al igual

que otros expertos que este viene a constituir una parte integral a su etapa de desarrollo. Es a través del juego que los niños y niñas logran desarrollar un conjunto de habilidades de diversa índole, como, por ejemplo, las de índole social, aquellas referidas al pensamiento abstracto, entre otras. Asimismo, **Bolontrade M. y Johnston J. (2001, op.cit.)** intentan trabajar desde una óptica globalizadora que permita la integración de los contenidos alrededor de un eje conceptualizador, y que evite la lista de contenidos y la formulación de actividades aisladas que no conlleven al aprender significativo. A continuación, expresan que, “.....es imprescindible adecuar los procesos de enseñanza a las maneras naturales del aprender y a los intereses de los alumnos, quienes, en estas edades, poseen un pensamiento sincrético, reciben las cosas en conjunto, en una globalidad: los niños interactúan, manipulan, construyen, opinan, mientras juegan” **(p.12)**. Al respecto, podemos decir que, ninguna teoría pedagógica discute el valor del juego en la etapa de la educación infantil; pues los niños y niñas aprenden jugando, se relacionan, comparten, prueban cosas nuevas, inventan situaciones, imitan a los adultos y solucionan los pequeños problemas. Asimismo, por medio del juego, permitimos a los niños y niñas hacer más cosas solos, a

poder demandar lo que necesitan, a expresarse y relacionarse con su entorno. Por ello somos conscientes del valor creador y socializador del juego. Cuando el niño o la niña juegan en la escuela lo hacen con otros. A menudo el jardín de infantes se convierte en el primer ámbito de socialización. En él empiezan a relacionarse y a aprender las diversas maneras de establecer comunicación con sus pares. En esta edad, en la que el pensamiento de los niños y niñas se halla unido a la acción, es necesario estructurar una teoría de aprendizaje basada en los juegos activos con el objeto de poder desarrollar la espontaneidad, la creatividad y la responsabilidad. Finalmente, consideramos que, a pesar de conocer el valor educativo del juego, la escuela y el jardín de infantes, en general, casi viven de espaldas a él, pues aún consideran que jugar es sinónimo de un simple entretenimiento: <mientras no haya otra cosa que hacer...>, es decir, con el juego libre, a veces sólo observado por el docente.

c. El juego dramático.

En una publicación realizada bajo los auspicios de la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) y la UNICEF, y que contó con el apoyo del BBVA, **Sarlé Patricia, Rodríguez Inés y Rodríguez Elvira (2014),**

desarrollaron un estudio sobre el <Juego Dramático>, conceptuándolo de la siguiente manera: “.....El juego dramático es un tipo de juego que aparece a partir de los 15 – 18 meses de vida y tiene como base la posibilidad de sustituir y representar una situación tomada de la experiencia de los niños transformándola en otra a partir de las posibilidades de su imaginación y su capacidad de operar con simbolizaciones. Todos los niños pueden jugar de este modo, asumiendo roles o papeles sociales y desarrollando escenas que responden al conocimiento o experiencia que tienen de ese rol o papel asumido” (p.9). A manera de comentario podemos decir que, durante el juego los niños no tienden a imitar al mundo, sino que lo vienen a recrear. El juego les permite ir más allá de lo conocido, se desprenden de él para hacerlas a su manera, dotándolas de sus propios significados. Podemos observar a los niños y niñas como es que durante el juego usan su imaginación y construyen esa situación que fue imaginada. De esa forma sostienen el guion dramático o el desarrollo de las acciones conforme a los roles o papeles sociales que desean adoptar.

Otro planteamiento importante es el presentado por **Bruner J. (1998)** que al referirse al juego dramático decía que, “...el juego en sí mismo, resulta un contenido y no sólo

un medio para enseñar contenidos. A partir de la aproximación a diversos formatos de juego, los niños construyen herramientas nuevas para procesar la información y la experiencia que la escuela les acerca, para enriquecer su imaginación y sus posibilidades de comprender el mundo. Jugar se convierte en una <forma de utilizar la mente y una actitud sobre las cosas> que les permite poner a prueba ideas, emociones, iniciativas y experimentar con ellas”.

Figura 1

Nº	APRENDIZAJE
01	La situación social que se está representando.
02	Los roles y sus rasgos.
03	Los problemas y conflictos propios de dichos roles.
04	La búsqueda conjunta de posibles soluciones.
05	La reelaboración de experiencias personales.
06	La interacción lingüística y la creación de una trama compartida.
07	Las actitudes que las personas asumen en el marco de determinadas situaciones.

FUENTE: Sarlé P.,Rodríguez E. y Rodríguez I. (2014,op.cit.).

Figura 1: ¿Qué se aprende con el juego dramático?

Figura 2:

TIPO DE JUEGO	ESTRUCTURA DEL JUEGO
Juego dramático en pequeños grupos	Este tipo de juego es el que surge cuando la sala asume el formato de rincones o sectores como es el caso del juego trabajo. En particular el sector de dramatizaciones. El escenario, los objetos disponibles, la propuesta anticipada del maestro orientarán el juego. El guion dramático no está determinado. Se construye a lo largo del juego.
Juego con escenarios y juguetes	La acción dramática se desplaza del sujeto niño al objeto maqueta – juguete. Esta puede estar sobre la mesa o en el piso. Se organizan diferentes grupos dado que por cada escenario no es conveniente contar con más de tres niños. El guión dramático no está predeterminado. Es el movimiento de los objetos (aún en silencio) el que marca la secuencia del juego. La utilización de “maquetas” o “escenarios con juguetes” es muchas veces el modo en que los niños resuelven el juego cuando están solos o los temas son difíciles para asumir roles.
Juego dramático como juego grupal	Sobre la base de un tema (el supermercado, la casita, etc.), toda la sala se transforma en el escenario que sostiene el tema. El juego se inicia con la organización del espacio, la selección de materiales, la distribución de roles y la asignación de un período de tiempo para jugar. La escena será más o menos compleja, según la variación de escenarios y la secuencia o guion posible de ser jugado.
Juego dramático como juego teatral	Aparecen dos espacios diferenciados: el de la actuación y el de los espectadores. El guion dramático está predeterminado por el cuento, la poesía, o la canción que se dramatiza. En este caso, los niños dramatizan escenas seleccionadas y no todo el relato. El objetivo es representar un fragmento, disfrutar al introducir pequeños cambios según quien asuma el personaje y la tensión que le asigne a la escena.

FUENTE: *Ibíd.* 2014.

Figura 2: Formas de juego dramático

Figura 3:

ASPECTOS	CARACTERÍSTICAS
<i>La posibilidad de asumir un rol</i>	(Yo soy la mamá; yo soy el carpintero.....). El juego les permite involucrarse en esa situación asumiendo un rol que no es el que habitualmente desempeñan.
<i>La posibilidad de realizar acciones.</i>	Asumir diferentes modos de hablar y de pensar, acordes con el rol asumido (Ejemplo: Las mamás cocinan, atienden a los bebés, van de compras, etc. Los artesanos modelan, cocinan, decoran, pintan y venden sus artesanías, etc.).
<i>La posibilidad de jugar con otros</i>	Construyendo un juego conjunto que involucre los roles que cada uno asume.

FUENTE: Sarle, Rodríguez E. y Rodríguez I. (2014, op.cit.).

Figura 3: Características del juego dramático

Otra definición, sobre el juego dramático es la propuesta por **Rodríguez E. (2016)**, que dice que, “.....El juego dramático es un tipo de juego donde los niños aceptan y asignan papeles y luego actúan según estos. Durante el juego dramático quedan eliminados los límites de la realidad y los niños pueden hacerse pasar por alguien o

algo diferente a sí mismos, dramatizando situaciones y acciones diversas en función del papel que han elegido o les ha sido asignado”. Consecuentemente para **Cargua I. (s/f)** ,
“...es muy importante que los niños desarrollen su juego mediante la creatividad, ellos aprenden día a día mediante su entorno que los rodea, ellos en el momento que están jugando sin darse cuenta desarrollan su imaginación y su creatividad”.

2.2.2. LA IDENTIDAD PERSONAL DE LOS NIÑOS

a. La identidad.

En el Diccionario Santillana del Español, publicado por la **Editorial Santillana (1994)**, se define a la identidad como, “.....una cualidad de lo idéntico: igual o muy parecido o hecho de ser una persona o cosa la misma que se supone que es” (p.362). Para el **Ministerio de Educación (2015)**, la identidad, “...supone que el estudiante se conozca y se aprecie, partiendo por reconocer las distintas identidades que lo definen y las raíces históricas y culturales que le dan sentido de pertenencia. Además, pasa por aprender a manejar sus emociones y su comportamiento cuando interactúa con otros”. (p.46). A propósito, **Sepúlveda G. (2013)**, hace mención que el término **Identidad** proviene del

latín y presenta dos acepciones, una primera: IDEM, que significa idéntico o parecido, y la segunda: IPSE, que significa idéntico o propio.

b. La afirmación de la identidad del niño o niña, en el nivel inicial.

Al hablar de la afirmación de la identidad del niño/a, **Brito H. (2013)** se refiere a los procesos de construcción de la identidad personal de los menores en la Educación Inicial. Proceso que se inicia mediante expresiones de afectividad y socialización que ocurre al interior de la familia, para ir evolucionando a la medida que transcurra el tiempo y su edad e ingrese a la vida preescolar. Es así que, las primeras experiencias del niño o niña en el hogar hará que pueda interaccionar en un primer momento con su grupo familiar, y luego con otras personas de su entorno, quienes influirán en el desarrollo de su personalidad y en su forma de actuar. Sin embargo, es la educación inicial la encargada de la formación integral, mediante un conjunto de acciones programadas y puestas en marcha, las que ayudarán a comprender lo que implica ser parte de un grupo, el saber relacionarse con sus pares, compartir sus intereses, emociones, afectividad, capacidades y experiencias. Lo que hace que se fomente la autonomía, autoestima e identidad personal. Si esto es así,

una de las competencias del Área Personal Social de nuestro Sistema Educativo, se encuentran vinculadas al desarrollo personal del niño o niña. Este aspecto importante tiene que ver con la <afirmación de su identidad> que supone que los estudiantes al culminar el nivel inicial, puedan ser capaces de desenvolverse de manera cada vez más autónoma en distintos contextos y situaciones, relacionarse en forma asertiva y gestionar su propio aprendizaje, en armonía con su entorno. Tomando como referencia, la publicación realizada por el **Ministerio de Educación (2015,pp.44-50)**, en las Rutas del Aprendizaje las Dimensiones consideradas para efectuar el presente estudio son las siguientes:

- *Primero: Se valora a sí mismo.* En esta fase, el niño o niña es capaz de poder explicar, de manera verbal y no verbal los cambios en sus características personales tanto desde el punto de vista físico como emocional.
- *Segundo: Toma conciencia de sus propias emociones.* Es la fase que se caracteriza porque el niño o niña ya es capaz de evaluar las manifestaciones que producen sus emociones en situaciones reales e hipotéticas, comprendiendo sus causas y consecuencias.
- *Tercero: Autorregula su comportamiento.* Esta fase tiene que ver con la capacidad que presentan los niños y niñas, en el uso de diversas estrategias que les permitan

autorregular y manejar sus emociones, seleccionando aquella que considere más pertinente en función de una situación determinada e incidiendo directamente en su bienestar y el de sus pares.

c. El desarrollo de la identidad del niño de los 4 a los 5 años.

Rico M. (2006), efectuó un estudio sobre el desarrollo cognitivo y socioemocional del niño y de la niña en los que refería que, las habilidades cognitivas, la mayor comprensión y el uso del lenguaje, entre otros factores, le permiten al niño y la niña de cuatro a cinco años presentar paralelamente un crecimiento social y afectivo. Por ejemplo, cuenta con una mayor autonomía y capacidad para demorar la gratificación inmediata de sus necesidades, siendo a esta edad más paciente y controlada en la interacción con los demás. Asimismo, el niño de cuatro años disfruta del juego con otros niños de su edad y expande su grupo, además de las personas de su familia. Por ello, es una edad clave para la socialización, porque tiene esta tendencia natural para relacionarse. A esta edad el niño o la niña ya han desarrollado un sentimiento de familia, le gusta mucho sentirse parte de ella y su apego a los padres es todavía evidente, aunque también en su lucha por la independencia, pueden discutir o

ir poniendo a prueba su autoridad. La iniciativa surge ciertamente en el niño o la niña, el cual están ávidos de lograr nuevas habilidades, muestran curiosidad por todo, preguntan, participan en el juego con otros niños o niñas, etc. Les gusta mucho aprender sobre el mundo que le rodea e incluso planear actividades y cooperar en ellas, tanto en el hogar como en el ámbito escolar. Aunque no siempre la iniciativa de los niños y niñas es positiva. A veces la energía mal guiada y el excesivo entusiasmo a la hora de hacer las cosas pueden llevar al niño o la niña a usar la agresión física o verbal especialmente durante el juego. El creciente lenguaje hará que el niño o la niña use palabras, muchas veces con frases negativas, para dar a conocer lo que él o ella piensa, sin darse cuenta que le puede estar haciendo daño a la otra persona. Sin embargo, en esta etapa van surgiendo también los sentimientos de ansiedad, vergüenza y culpa, lo que implica que va teniendo conciencia de que algunas de sus conductas no son aceptables, aprendiendo a reconocer sus errores. Poco a poco, se observa que el niño o la niña van desarrollando su conciencia cuando su comportamiento, antes irreflexivo, se vuelve más prudente. Esta conciencia se va construyendo, porque el niño o la niña siguen modelos de comportamiento de las personas significativas para él o ella y va aprendiendo que hay normas, va asimilando los valores

familiares y culturales. Aprende que hay momentos y lugares para hacer determinadas cosas. La identidad de género y de rol se va dando tempranamente. De esta manera el niño y la niña van tomando conciencia de sus características físicas, su género, etc. y como parte de este proceso va a observar las diferencias entre las personas y las características distintivas de cada una de ellas. (pp.63-73). Para explicarlo con mayor claridad, en el proceso de formación de la autoestima y del autoconcepto del niño o la niña, éste va conociendo información sobre sus rasgos físicos, sobre su género, sobre su raza, sobre su entorno familiar y contexto cultural en el que vive, así como de su propia capacidad cognitiva y emocional. Con esta información va dándose una idea integral de sí mismo, a la cual le da una valoración que no necesariamente tiene que ser positiva. Si se desea que los menores tengan una autoestima y autoconcepto adecuados, se necesita propiciar en el hogar como en la escuela experiencias positivas en las que el niño o la niña pueda afirmarse como persona, sentirse seguro de sí mismo, para lo cual es fundamental saberse querido y respetado (**ibídem, pp.69-70**). Por consiguiente, para el **MINEDU (2015,P.S,p.25)** el autoconocimiento hace posible el familiarizarse con las propias emociones y los mecanismos que las ponen en marcha, lo que, a su vez, facilita el desarrollo de un adecuado

manejo emocional. El conocerse y valorarse, junto con el saberse capaz de manejar sus emociones, hacen posible la confianza en uno mismo y el proceso dinámico de ir articulando sus distintas identidades en un individuo único y satisfecho consigo mismo. Así también, **Calero M. (2005,op.cit)**, al tratar el tema de la autoestima y el juego recomienda que, “.....los padres y maestros debemos ser estimuladores, debemos motivar a los niños. Sus facultades pueden quedar disminuidas por falta de estimulación, o crecer sus potencialidades si se les estimula desde temprana edad. Debe brindársele cariño al niño para que sienta confianza, seguridad y espacio propio. El contacto, la mirada protectora son importantes, robustece su autoestima, el componente afectivo tiene un enorme valor. Es la base de todo aprendizaje”. (p.48).

d. Perfil de la identidad del niño.

Se identifica como niña o niño reconociendo y valorando sus características físicas, afectivas y espirituales y la de sus compañeros. A todo esto, **Mirella R. (1980,Ibídem)** logró identificar las siguientes características:

1. Reconoce, nombra y utiliza las diferentes partes de su cuerpo.
2. Describe sus cualidades y características personales.

3. Identifica las sensaciones y percepciones que se obtienen de la exploración del propio cuerpo y de la realidad (los sentidos).
4. Reconoce el lado derecho de su cuerpo.
5. Reconoce sus características físicas asumiéndolas como propias.
6. Respeta las diferencias, la identidad y las características de los otros evitando las discriminaciones.
7. Se identifica como niño o niña reconociendo sus características corporales y espirituales.
8. Muestra seguridad al realizar tareas cotidianas y aporta ideas para hacer innovaciones.
9. Reconoce las etapas de su desarrollo, sus progresos, cambios físicos, vestidos, juegos.
10. Sabe su nombre y apellido. (pp.157-158).

2.3. Definición de Términos Básicos.

- **ACTITUD.**

Es la predisposición práctico-cognoscitiva adquirida y desarrollada en la experiencia individual.

- **APTITUD.**

Tiene que ver con la disposición o habilidad para actuar con eficiencia en un ámbito específico. Es a su vez, el conjunto de

condiciones psicofisiológicas y cualidades individuales de una persona.

- **AUTORREGULACIÓN EMOCIONAL.**

Supone el manejo de una emoción, es decir, ser capaz de ajustar el estado emocional en una situación dada por el respeto a una norma social y cultural, lo que nos permite adaptarnos a nuestro ambiente.

Durante la infancia, el desarrollo de la autorregulación emocional es un proceso que parte de una regulación externa, que proviene de los adultos significativos y transita hacia una regulación interna, al asumir el control de las emociones con autonomía.

- **CAPACIDAD.**

Conjunto de cualidades o propiedades de la personalidad, adquiridas, organizadas y desarrolladas por el individuo en el curso de sus acciones, y constituye un importante factor de su conducta. Así mismo, le proporciona al individuo idoneidad para dedicarse con eficacia y eficiencia a un tipo determinado de actividad.

- **CARÁCTER.**

Conjunto de rasgos y cualidades de la personalidad que definen el modo constante que se expresa la actitud de un individuo, que lo distinguen y se manifiestan en su actividad,

diferenciándose de las demás personas. Son los rasgos de la actividad nerviosa superior.

- **CREATIVIDAD.**

Capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, con flexibilidad, fluidez y originalidad, sobre la base de premisas predisponentes. La creatividad se adquiere en el curso de la actividad concreta bajo la influencia formativa de la educación, la enseñanza, la realidad en la que se actúa y ejercitando las capacidades, habilidades y destrezas con que se cuentan, con el concurso de la imaginación, a fin de elaborar algo nuevo. De tal modo, la capacidad creativa implica descubrir nuevas relaciones con la actividad circundante.

- **DESTREZA.**

Capacidad específica de ejecución de una acción o un conjunto de acciones en el contexto de una determinada actividad concreta. Supone el dominio de formas peculiares de la realización de cierta tarea. Se puede hablar de destreza manual, perceptiva, motriz, intelectual, social, etc. La adquisición implica el desarrollo de las capacidades para la ejecución de las tareas del caso. La destreza está relacionada con las habilidades.

- **DRAMATIZACIÓN.**

Dar forma y condiciones dramáticas a algo. Exagerar un suceso o situación, con el fin de emocionar y conmover.

- **EL VALORARSE A SÍ MISMO.**

Implica un proceso de conocimiento, valoración y aceptación de uno mismo como ser singular y diferente de los demás. Ello supone el reconocimiento de sus características personales y de sus raíces familiares, sociales y culturales.

Valorarse a sí mismo, es tomar conciencia de nuestro propio valor, es la sensación de querernos y aceptarnos como somos.

- **EL RESPETO.**

Es un valor expresado a través de una actitud y un sentimiento que nos lleva a reconocer y valorar los derechos y la dignidad de las personas, así como de nosotros mismos.

El respeto hacia uno mismo se basa en el respeto que se profesa al “otro” como persona digna y valiosa. Nuestra dignidad de personas nos exige el respeto a nosotros mismos y a los demás. El respeto por el “otro” implica el reconocimiento y valoración de las características personales y culturales de las otras personas

- **PERCEPCIÓN.**

Reflejo de las características externas y propiedades evidentes de los objetos. La percepción humana constituye la imagen sensorial de un determinado objeto o proceso.

Es el conjunto de cualidades que se elabora y modifica en el curso de las acciones prácticas y cognoscitivas que refleja el modo de vida de una persona.

2.4. Formulación de Hipótesis.

2.4.1. Hipótesis General.

Existe un nivel de relación significativo del juego dramático con la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

2.4.2. Hipótesis Específicas.

a) Existe un nivel de relación significativo del juego dramático con la valoración a sí mismo, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

b) Existe un nivel de relación significativo del juego dramático con la toma de conciencia de sus propias emociones, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

c) Existe un nivel de relación significativo del juego dramático con la autorregulación de su comportamiento, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño Metodológico.

La definición de un diseño de investigación está determinada por el tipo de investigación que va a realizarse y por la hipótesis que va a probarse durante el desarrollo de la investigación. **(Bernal C., 2016, p.194)**. Existen diversos tipos de diseños, que se clasifican de diferentes formas. Sin embargo, la clasificación más usada, según **Salkind (1998)** e investigadores como **Briones (1985)**, es la de Campbell y Stanley, quienes identificaron tres categorías generales de diseños: No experimentales (Pre experimentales), cuasi experimentales y experimentales verdaderos. A continuación, damos a conocer cada uno de los aspectos relacionados con el diseño metodológico de nuestra investigación.

3.1.1. Tipo.

Teniendo en consideración las orientaciones metodológicas propuestas por **Hernández, Fernández y Baptista** (2010 pp. 149-152), la presente investigación se caracteriza por ser del tipo No Experimental y transeccional o Transversal. Es No Experimental debido a que la investigación propuesta, se realizará sin la

manipulación deliberada de las variables en los que sólo se observarán los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos. A su vez, es Transeccional o Transversal porque los datos serán recopilados en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. De otra parte, el nivel de estudio se enmarca dentro de la forma Descriptiva Correlacional. Es Descriptiva, porque su propósito es el buscar especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población (**op. cit. pp. 80-81**). Así también, es Correlacional, dada a que el estudio tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre las variables en un contexto en particular.

3.1.2. Enfoque.

Tomando como referencia a **Hernández et. al. (2014)** . Esta investigación presenta un enfoque de tipo Cuantitativo, con base en la medición numérica debido a que tiene como

característica el usar la recolección de datos con, la finalidad de poder probar las hipótesis planteadas y efectuar el análisis estadístico correspondiente.

3.2. Población y Muestra.

3.2.1. Población.

El universo poblacional está conformado por un total de 32 niños y niñas que asisten a la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima. Para mayor información a continuación presentamos el siguiente detalle:

Tabla 1: POBLACIÓN ESCOLAR I.E.I.P. “RISAS Y TRAZOS”, MAGDALENA DEL MAR

GRADO/SECCIÓN	TOTAL ALUMNOS
AULA 3 AÑOS.....	10
AULA 4 AÑOS.....	11
AULA 5 AÑOS.....	11
TOTAL:	32

FUENTE: Matrícula 2018.

3.2.2. Muestra.

Tomando en consideración las características del plantel educativo y la accesibilidad de la información, se optó por hacer uso de una muestra no probabilística, por conveniencia

conformada por los 11 niños y niñas de 5 años de edad, de la I.E.I.P. "Risas y Trazos" del distrito de Magdalena del Mar.

3.3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES: EL JUEGO DRAMÁTICO Y SU RELACIÓN CON LA IDENTIDAD PERSONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I.P. "RISAS Y TRAZOS" DEL DISTRITO MAGDALENA DEL MAR, LIMA, 2018.

Tabla 2:

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
<p>VARIABLE INDEPENDIENTE:</p> <p>EL JUEGO DRAMÁTICO</p> <p>AUTOR: Sarlé Patricia et.al. (2014).</p>	<p>Juego dramático, es un tipo de juego que tiene por objeto la posibilidad de sustituir y representar una situación tomada de la experiencia de los niños y niñas, transformándolo en otra a partir de las posibilidades de su imaginación y su capacidad de operar con simbolizaciones.</p>	<p>1. La posibilidad de asumir un rol.</p> <p>2. La posibilidad de realizar acciones.</p> <p>3. La posibilidad de jugar con otro.</p>	<p>1.1. Manifiesta su agrado o desagrado al asumir un rol.</p> <ul style="list-style-type: none"> . Se involucra en el juego dramático. . Tiene conocimiento de lo que representa un Rol. <p>2.1. Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de acciones diversas.</p> <ul style="list-style-type: none"> . Asume diferentes modos de hablar y pensar. . Realiza acciones según el rol asumido <p>3.1. Participa del juego en conjunto.</p> <ul style="list-style-type: none"> . Construye un juego conjunto. 	<p>1.1.1 – 1.1.2 – 1.1.3 – 1.1.4</p> <p>2.1.5 – 2.1.6 – 2.1.7 – 2.1.8</p> <p>3.1.9 – 3.1.10 – 3.1.11 – 3.1.12</p>	<p>ALTO: 80.5 - 100%</p> <p>MODERADO: 50.5 – 80.0%</p> <p>BAJO: -50.0%</p>

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
<p>VARIABLE DEPENDIENTE: LA IDENTIDAD PERSONAL DE LOS NIÑOS.</p> <p>AUTOR: Ministerio de Educación. Rutas del Aprendizaje (2015).</p>	<p>Para afirmar y valorar la propia identidad, el estudiante debe conocerse y apreciarse, partiendo por reconocer las distintas identidades que lo definen y las raíces históricas que le dan sentido de pertenencia.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se valora a sí mismo 2. Toma conciencia de sus propias emociones. 3. Autorregula su comportamiento 	<p>1.1. Es capaz de explicar, de manera verbal y no verbal los cambios en sus características personales. . Actúa y toma decisiones propias y resuelve con autonomía situaciones cotidianas.</p> <p>2.1. Expresa sus emociones frente a las diferentes situaciones que vive. . Manifiesta la causa que origina alguna de sus emociones.</p> <p>3.1. Hace uso de la palabra como medio para manifestar y regular una emoción. . Respeta las normas de convivencia establecidas en el salón.</p>	<p>1.1.13 – 1.1.14 – 1.1.15 – 1.1.16</p> <p>2.1.17 – 2.1.18 – 2.1.19 – 2.1.20</p> <p>3.1.21 – 3.1.22 – 3.1.23 – 3.1.24</p>	<p>ALTO: 80.5 - 100%</p> <p>MODERADO: 50.5 – 80.0%</p> <p>BAJO: -50.0%</p>

3.3.1. Escala de medición de las variables por dimensiones.

Tabla 3. Escala de medición de la variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
La posibilidad de asumir un rol		4	Bajo Moderado Alto	4 -4 5 -6 7 -8
La posibilidad de realizar acciones		4	Bajo Moderado Alto	4 -4 5 -6 7 -8
La posibilidad de jugar con otro		4	Bajo Moderado Alto	4 -4 5 -6 7 -8
El juego dramático		12	Bajo Moderado Alto	12 -15 16 -19 20 -24

Tabla 4. Escala de medición de la Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Se valora a sí mismo		4	Bajo Moderado Alto	4 -4 5 -6 7 -8
Toma conciencia de sus propias emociones		4	Bajo Moderado Alto	4 -4 5 -6 7 -8
Autorregula su comportamiento		4	Bajo Moderado Alto	4 -4 5 -6 7 -8
La identidad personal del niño		12	Bajo Moderado Alto	12 -15 16 -19 20 -24

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

3.4.1. Técnicas a emplear

Durante el recojo de la información hicimos uso de la técnica de la *Observación* u *Observación de campo* en su forma sistemática y directa. “. Esta técnica, en su aplicación ha utilizado como “...instrumento de recolección de campo un protocolo de observación” (Caballero A., 2011,p.343), participando como informante la propia investigadora.

3.4.2. Descripción de los instrumentos.

Considerando el grupo etario que caracteriza al nivel inicial, el instrumento de recolección de datos que fue aplicado es la “Lista de Cotejo”, que está conformado en base a preguntas dicotómicas.

3.4.2.1. Validez del instrumento.

Toda medición o instrumento de recolección de datos debe reunir dos requisitos esenciales: Confiabilidad y Validez. En este caso, respecto a la validez Bernal C. (2016) dice que, “...Un instrumento de medición es válido cuando mide aquello para lo cual está destinado”. (p.246). La validez indica el grado con que pueden inferirse conclusiones a partir de los resultados obtenidos.

La Lista de Cotejo, como instrumento para la toma de la información antes de su aplicación fue sometido al criterio de profesionales de la educación, los mismos que actuaron

en calidad de Jueces Expertos. Este equipo estuvo integrado por dos (02) profesionales que evaluaron cada uno de los ítems de la Lista de Cotejo, haciendo llegar sus observaciones y sugerencias, para luego determinar su validez, la aplicación de una Prueba Piloto y su posterior generalización.

3.4.2.2. Confiabilidad del instrumento.

Bernal C. (Op.cit, p.246) nos dice que, "...La confiabilidad se refiere a la consistencia de las puntuaciones obtenidas por las mismas personas, cuando se las examina en distintas ocasiones con los mismos cuestionarios". Por su parte, **Mc.Daniel y Gates (1992)** expresan que, ".....es la capacidad del mismo instrumento para producir resultados congruentes cuando se aplica por segunda vez, en condiciones tan parecidas como sea posible" **(p.302)**.

De acuerdo con los mencionados autores, a fin de poder determinar la confiabilidad de la Lista de Cotejo, tomando en consideración la naturaleza del instrumento es que optamos por hacer uso de la técnica de KR20 (Kuder – Richardson). Esta técnica es aplicada para el cálculo de la confiabilidad de un instrumento aplicable sólo a investigaciones en las que las respuestas a cada ítem sean dicotómicas o binarias, es decir, puedan codificarse como 1 ó 0 (Correcto – incorrecto, presente – ausente, a favor – en contra, etc.). De

esta manera la fórmula para calcular la confiabilidad de un instrumento de n ítems o KR₂₀ es:

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} * \frac{st^2 - \sum p.q}{st^2}$$

$$st^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n}$$

- *K=número de ítems del instrumento.*
- *p=personas que responden afirmativamente a cada ítem.*
- *q=personas que responden negativamente a cada ítem.*
- *St²= varianza total del instrumento*
- *xi=Puntaje total de cada encuestado*

Tabla 5:

Escala de valoración de la confiabilidad.

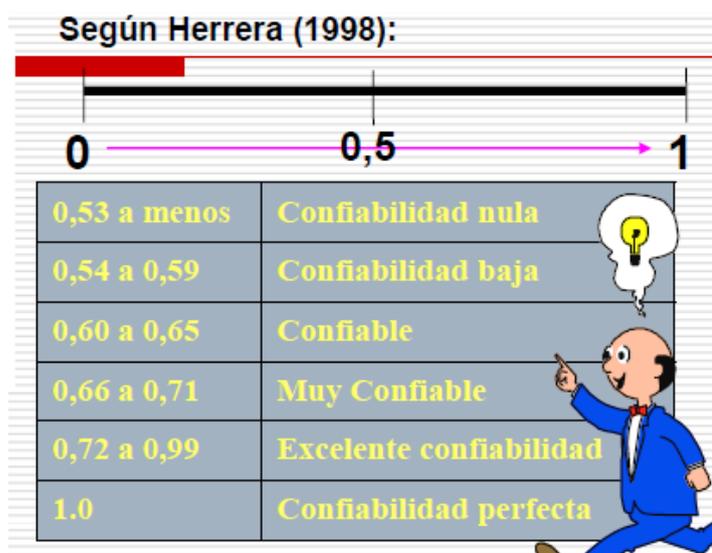


Tabla 06. La confiabilidad de la variable juego dramático

ALU	PREGUNTAEMS												Puntaje total L (xi)	(xi-X) ²
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
E01	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	23	4
E02	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	17	16
E03	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	22	1
E04	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	24	9
E05	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	17	16
E06	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	24	9
E07	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	28	49
E08	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	21	0
E09	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	24	9
E10	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	19	4
E11	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	17	16
TOTAL	23	23	29	27	21	24	26	30	33	24	27	30	420	188,00
MEDIA	1,15	1,15	1,45	1,35	1,05	1,20	1,30	1,50	1,65	1,20	1,35	1,50	21,00	
p	0,10	0,11	0,43	0,29	0,04	0,13	0,18	0,42	0,48	0,13	0,28	0,40		
q	0,90	0,89	0,57	0,71	0,96	0,87	0,82	0,58	0,52	0,87	0,72	0,60		
p.q	0,09	0,10	0,24	0,21	0,04	0,12	0,15	0,24	0,25	0,12	0,20	0,24	2,43	

$$r_{tt} = \frac{15}{15-1} * \frac{7,45-2,20}{7,45}$$

Aplicando la fórmula:

$$r_{tt} = 0,84$$

Respuesta:

Observando los resultados que figuran en la Tabla 3 se obtuvo un valor de 0,84 que de acuerdo a la Escala se traduce en una excelente confiabilidad.

Tabla 07. La confiabilidad de la variable la identidad personal del niño

ALU	PREGUNTAS o ÍTEMS												Puntaje total L (xi)	(xi-X)²
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
E01	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	23	2,25
E02	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	12,25
E03	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	22	0,25
E04	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	25	12,25
E05	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	12,25
E06	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	25	12,25
E07	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	30	72,25
E08	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	19	6,25
E09	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	25	12,25
E10	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	20	2,25
E11	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	12,25
TOTAL	32	28	20	22	33	24	27	30	27	21	31	30	430	223,00
MEDIA	1,60	1,40	1,00	1,10	1,65	1,20	1,35	1,50	1,35	1,05	1,55	1,50	21,50	
p	0,60	0,36	0,00	0,08	0,48	0,13	0,26	0,48	0,23	0,03	0,41	0,45		
q	0,40	0,64	1,00	0,92	0,52	0,87	0,74	0,52	0,77	0,97	0,59	0,55		
p.q	0,24	0,23	0,00	0,08	0,25	0,12	0,19	0,25	0,17	0,03	0,24	0,25	2,49	

$$r_{tt} = \frac{15}{15-1} * \frac{8,72-2,29}{8,72}$$

Aplicando la fórmula:

$$r_{tt} = 0,92$$

Respuesta

Observando los resultados que figuran en la Tabla 4, se obtuvo un valor de 0,92 que de acuerdo a la Escala se traduce en una excelente confiabilidad.

3.5. Técnicas para el procesamiento y análisis de la información.

Para efectuar el procesamiento y análisis de la información, hicimos uso de la estadística descriptiva e inferencial, con la finalidad de poder establecer cómo los datos recolectados cumplen o no, con los objetivos de la investigación. Para mayor información, pasamos a explicar cada una de ellas.

- Desde el punto de vista descriptivo.

Al permitirnos recopilar, clasificar, analizar e interpretar los datos de cada uno de los ítems que conforman nuestra Lista de Cotejo, instrumento que fue aplicado a los niños y niñas que asisten a la I.E.I.P. “Risas y Trazos”, del distrito de Magdalena del Mar, Lima. Se utilizaron para ello las medidas de tendencia central y de dispersión. Luego de haber efectuado el recojo de la información, se procedió al procesamiento de la información, con la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos, utilizándose para ello el SPSS (programa informático StatisticalPackagefor Social Sciences versión 22.0 en español), para el procesamiento y obtención de los resultados de las variables de estudio.

- Desde el punto de vista inferencial.

Al habernos proporcionado la teoría necesaria para poder inferir o estimar, y realizar la generalización o toma de decisiones sobre la base de la información parcial mediante técnicas descriptivas. Se sometieron a prueba, la hipótesis central y las hipótesis específicas.

De otra parte, se pudo hallar también el Coeficiente de Correlación de Spearman, ρ (ro) que es una medida que sirve para calcular la relación (asociación o interdependencia) entre dos variables aleatorias continuas. Su fórmula es la siguiente:

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

Donde:

ρ = Coeficiente de correlación por rangos de Spearman

d = Diferencia entre rangos (X menos Y)

n = número de datos

CAPÍTULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. ANALISIS DESCRIPTIVO POR VARIABLES Y DIMENSIONES

Tabla 8. Resumen de las dimensiones de la variable juegos dramáticos

Niveles	La posibilidad de asumir un rol		La posibilidad de realizar acciones		La posibilidad de jugar con otro	
	f	%	f	%	f	%
Bajo	1	9.1%	2	18.2%	1	9.1%
Moderado	3	27.3%	6	54.5%	5	45.5%
Alto	7	63.6%	3	27.3%	5	45.5%
Total	11	100.0%	11	100.0%	11	100.0%

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. "Risas y Trazos" del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 4

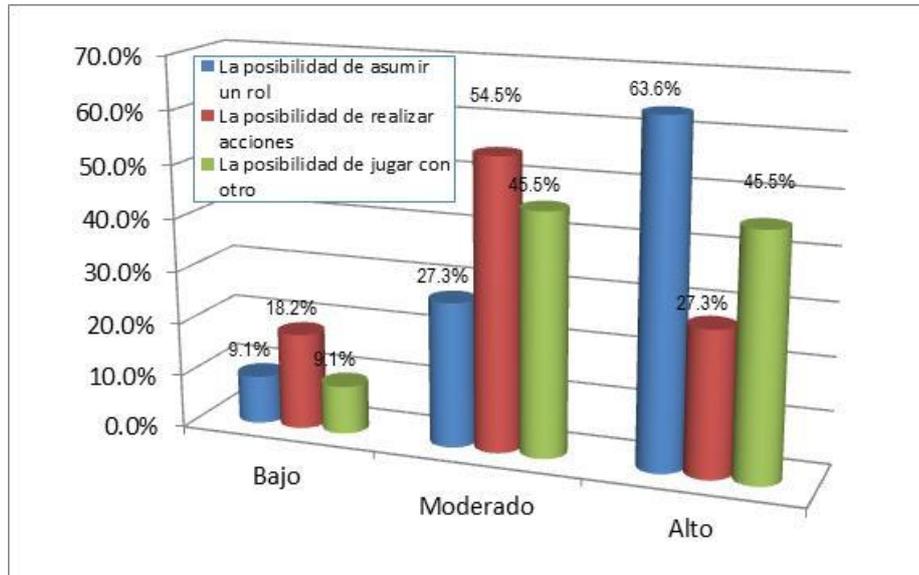


Figura 4: Resumen gráfico de las dimensiones de la variable juegos dramáticos.

Interpretación:

- En la dimensión de la posibilidad de asumir un rol el 63,6% de los infantes alcanzaron un nivel alto, en tanto que un 27,3% consiguieron un nivel moderado y un 9,1% lograron un nivel bajo.
- En la dimensión de la posibilidad de realizar acciones un 54,5% de los infantes alcanzaron un nivel moderado, mientras que un 27,3% muestran un nivel alto y un 18,2% lograron un nivel bajo.
- En la dimensión de la posibilidad de jugar con otro, un 45,5% de los infantes alcanzaron un nivel alto, mientras que un 45,5% muestran un nivel moderado y un 9,1% lograron un nivel bajo.

Tabla 9. El juego dramático

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	18.2%
Moderado	4	36.4%
Alto	5	45.5%
Total	11	100.0%

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. "Risas y Trazos" del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 5

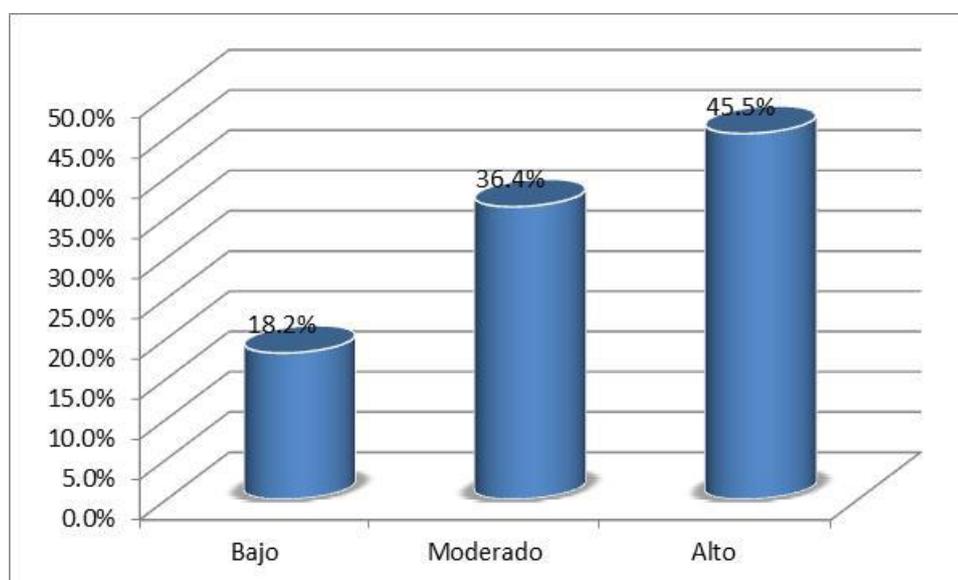


Figura 5. Gráfico del juego dramático

Interpretación:

De la fig. 5, un 45,5% de a los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. "Risas y Trazos" del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018 alcanzaron un nivel alto en la variable juego dramático, un 36,4% lograron un nivel moderado y un 18,2% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 10. La posibilidad de asumir un rol

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	9.1%
Moderado	3	27.3%
Alto	7	63.6%
Total	11	100.0%

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. "Risas y Trazos" del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 6

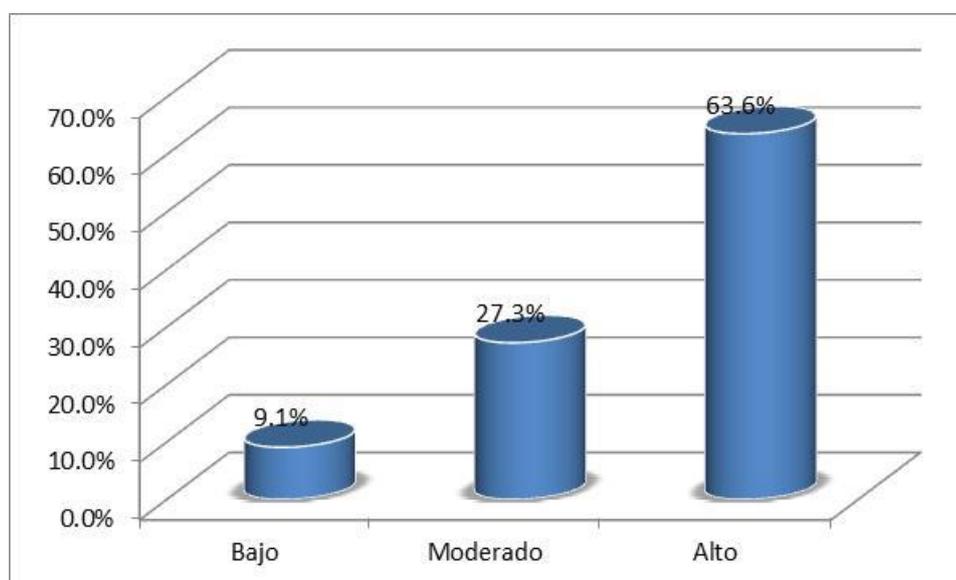


Figura 6. Gráfico, la posibilidad de asumir un rol

Interpretación:

De la fig. 6, un 63,6% de a los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. "Risas y Trazos" del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018 alcanzaron un nivel alto en la dimensión La posibilidad de asumir un rol del juego dramático, un 27,3% lograron un nivel moderado y un 9,1% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 11. La posibilidad de realizar acciones

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	27.3%
Moderado	2	18.2%
Alto	6	54.5%
Total	11	100.0%

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 7

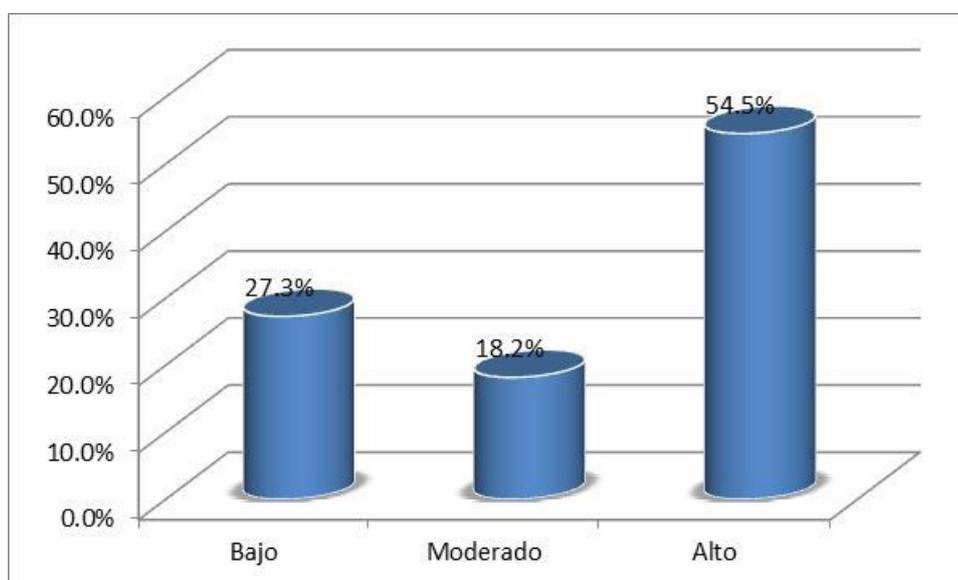


Figura 7. Gráfico, la posibilidad de realizar acciones

Interpretación:

De la fig. 7, un 54,5% de a los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018 alcanzaron un nivel alto en la dimensión La posibilidad de realizar acciones del juego dramático, un 27,3% lograron un nivel bajo y un 18,2% obtuvieron un nivel moderado.

Tabla 12. La posibilidad de jugar con otro

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	9.1%
Moderado	5	45.5%
Alto	5	45.5%
Total	11	100.0%

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. "Risas y Trazos" del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 8

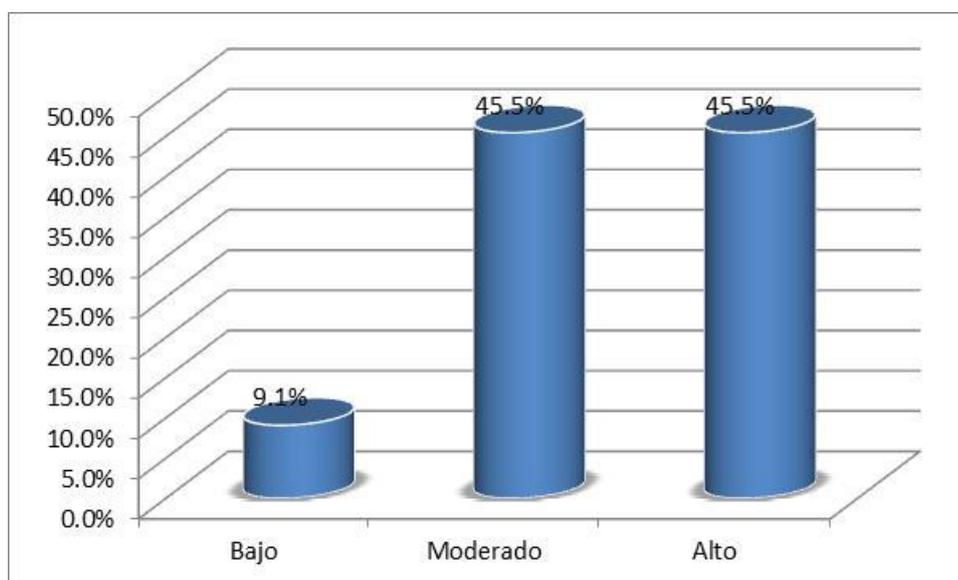


Figura 8. Gráfico, la posibilidad de jugar con otro

Interpretación:

De la fig. 8, un 45,5% de a los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. "Risas y Trazos" del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018 alcanzaron un nivel alto en la dimensión La posibilidad de jugar con otro del juego dramático, un 45,5% lograron un nivel moderado y un 9,1% obtuvieron un nivel moderado.

Tabla 13. Resumen de las dimensiones de la variable identidad personal del niño

Niveles	Se valora a sí mismo		Toma conciencia de sus propias emociones		Autorregula su comportamiento	
	f	%	f	%	f	%
Bajo	2	18.2%	2	18.2%	1	9.1%
Moderado	3	27.3%	4	36.4%	6	54.5%
Alto	6	54.5%	5	45.5%	4	36.4%
Total	11	100.0%	11	100.0%	11	100.0%

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. "Risas y Trazos" del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 9

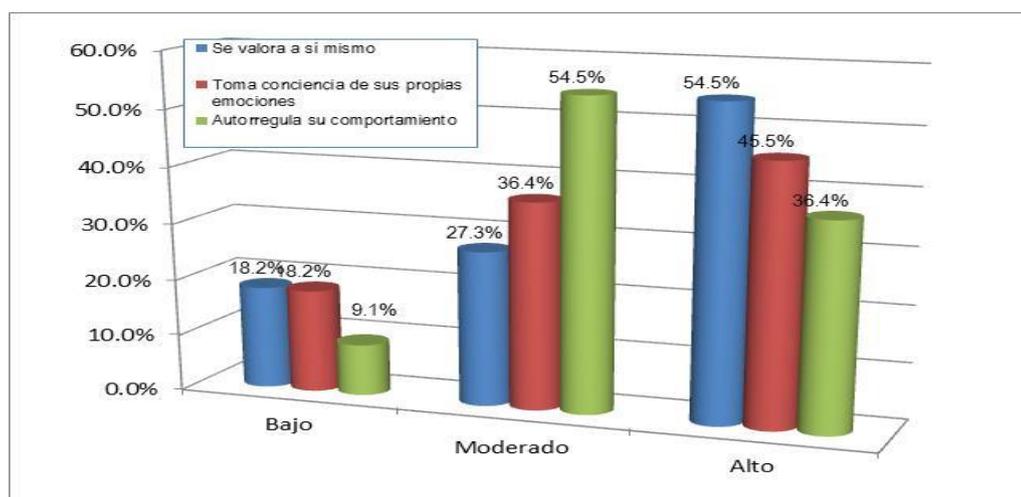


Figura 9: Resumen gráfico de las dimensiones de la variable identidad personal del niño

Interpretación:

- En la dimensión se valora a sí mismo, un 54,5% de los infantes alcanzaron un nivel alto, mientras que un 27,3% lograron un nivel moderado y un 18,2% muestran un nivel bajo.
- En la dimensión toma conciencia de sus propias emociones, un 45,5% de los infantes alcanzaron un nivel alto, en tanto que un 36,4% lograron un nivel moderado y un 18,2% lograron un nivel bajo.
- En la dimensión autorregula su comportamiento, un 54,5% de los infantes alcanzaron un nivel moderado mientras que un 36,4% muestran un nivel alto y un 9,1% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 14. La identidad personal del niño

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	9.1%
Moderado	4	36.4%
Alto	6	54.5%
Total	11	100.0%

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. "Risas y Trazos" del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 10

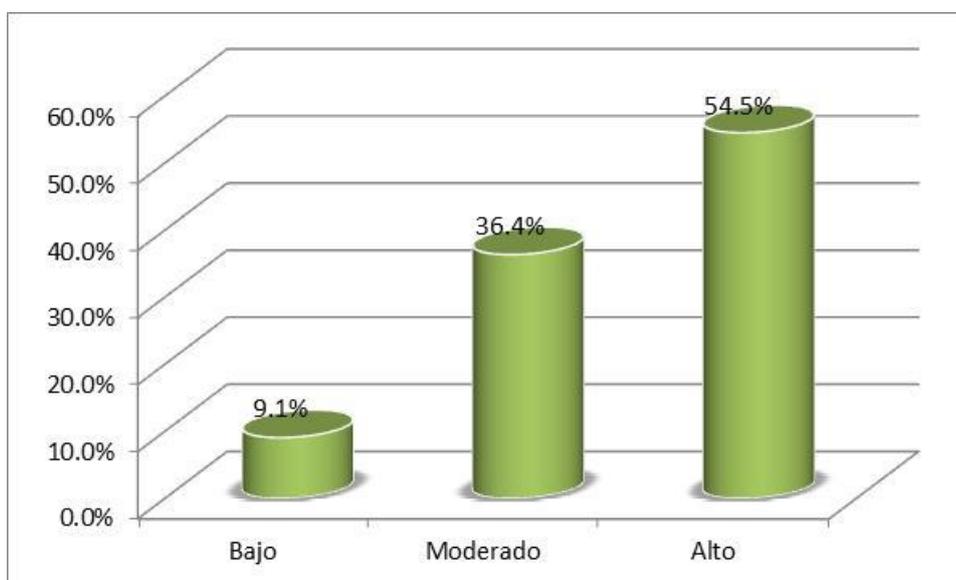


Figura 10. Gráfico, la identidad personal del niño.

Interpretación:

De la fig. 10, un 54,5% de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. "Risas y Trazos" del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018, alcanzaron un nivel alto en la variable identidad personal del niño, un 36,4% obtuvo un nivel moderado y un 9,1% consiguieron un nivel bajo.

Tabla 15. Se valora a sí mismo

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	18.2%
Moderado	3	27.3%
Alto	6	54.5%
Total	11	100.0%

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. "Risas y Trazos" del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 11

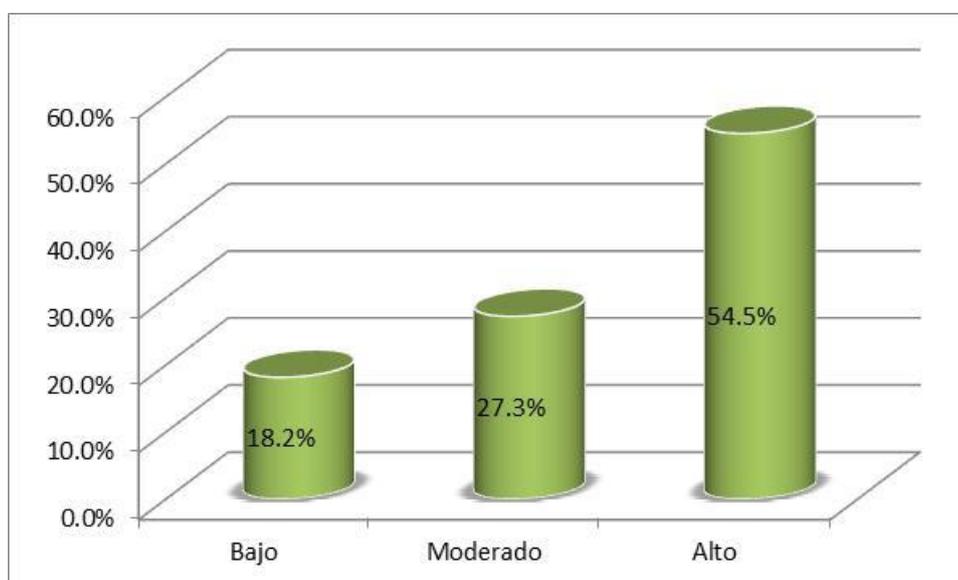


Figura 11. Gráfico, se valora a sí mismo

Interpretación:

De la fig. 11, un 54,5% de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. "Risas y Trazos" del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018, alcanzaron un nivel alto en la dimensión Se valora a sí mismo , un 27,3% obtuvo un nivel moderado y un 18,2% consiguieron un nivel bajo.

Tabla 16. Toma conciencia de sus propias emociones

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	18.2%
Moderado	4	36.4%
Alto	5	45.5%
Total	11	100.0%

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. "Risas y Trazos" del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 12

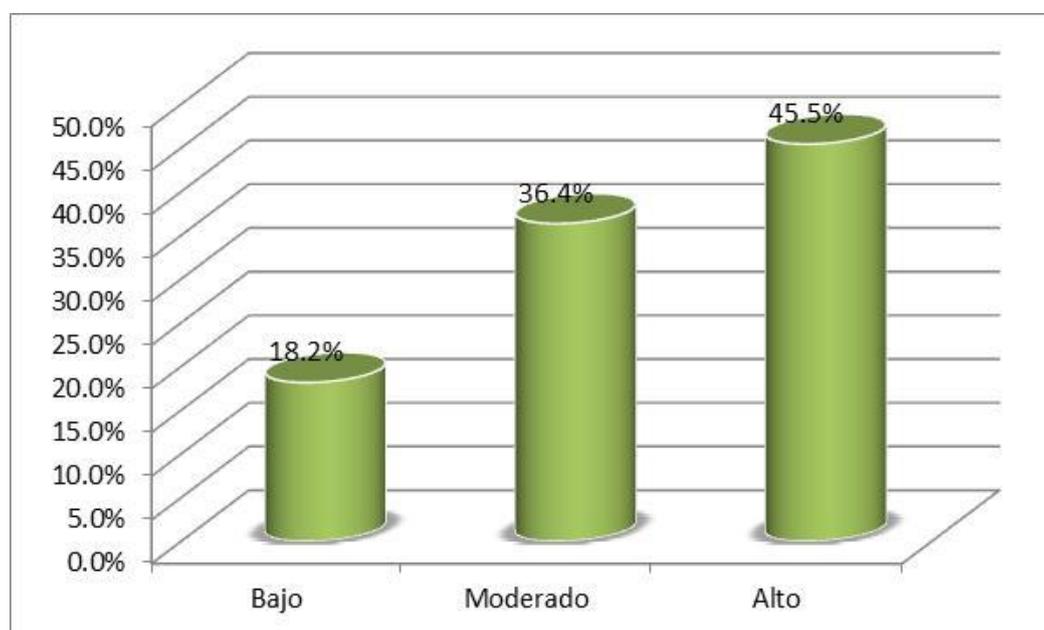


Figura 12. Gráfico, toma conciencia de sus propias emociones.

Interpretación:

De la fig. 12, un 45,5% de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. "Risas y Trazos" del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018, alcanzaron un nivel alto en la dimensión Toma conciencia de sus propias emociones, un 36,4% obtuvo un nivel moderado y un 18,2% consiguieron un nivel bajo.

Tabla 17. Autorregula su comportamiento

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	9.1%
Moderado	6	54.5%
Alto	4	36.4%
Total	11	100.0%

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. "Risas y Trazos" del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 13

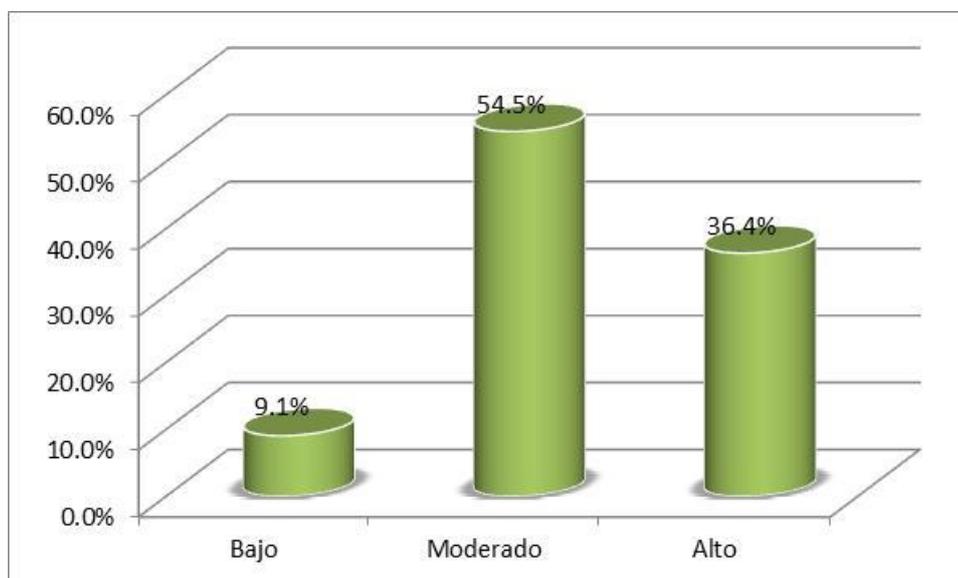


Figura 13. Gráfico, autorregula su comportamiento.

Interpretación:

De la fig. 13, un 54,5% de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. "Risas y Trazos" del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018, alcanzaron un nivel moderado en la dimensión Autorregula su comportamiento, un 36,4% obtuvo un nivel alto y un 9,1% consiguieron un nivel bajo.

4.2. Prueba de Normalidad de Shapiro - Wilk

Tabla 18. Resultados de la prueba de bondad de ajuste Shapiro – Wilk

Variables y dimensiones	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
La posibilidad de asumir un rol	,873	11	,004
La posibilidad de realizar acciones	,864	11	,004
La posibilidad de jugar con otro	,873	11	,000
El juego dramático	,894	11	,000
Se valora a sí mismo	,864	11	,000
Toma conciencia de sus propias emociones	,878	11	,000
Autorregula su comportamiento	,860	11	,001
La identidad personal del niño	,881	11	,007

Interpretación:

La tabla 18 presenta los resultados de la prueba de bondad de ajuste de Shapiro- Wilk (S-W). Se observa que las variables y no se aproximan a una distribución normal ($p < 0.05$). En este caso debido a que se determinaran correlaciones entre variables y dimensiones, la prueba estadística a usarse deberá ser no paramétrica: Prueba de Correlación de Spearman.

4.3. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Hipótesis Alternativa Ha: Existe un nivel de relación significativo del juego dramático con la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Hipótesis nula H₀: No existe un nivel de relación significativo del juego dramático con la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Tabla 19. El juego dramático y la identidad personal de los niños y niñas

Correlaciones				
			El juego dramático	La identidad personal del niño
Rho de Spearman	El juego dramático	Coefficiente de correlación	1,000	,872**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	11	11
	La identidad personal del niño	Coefficiente de correlación	,872**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	11	11

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

Como se muestra en la tabla 19 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r=0,872$, con una $p=0.000$ ($p<.05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre el juego dramático y la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy buena**.

Figura 14:

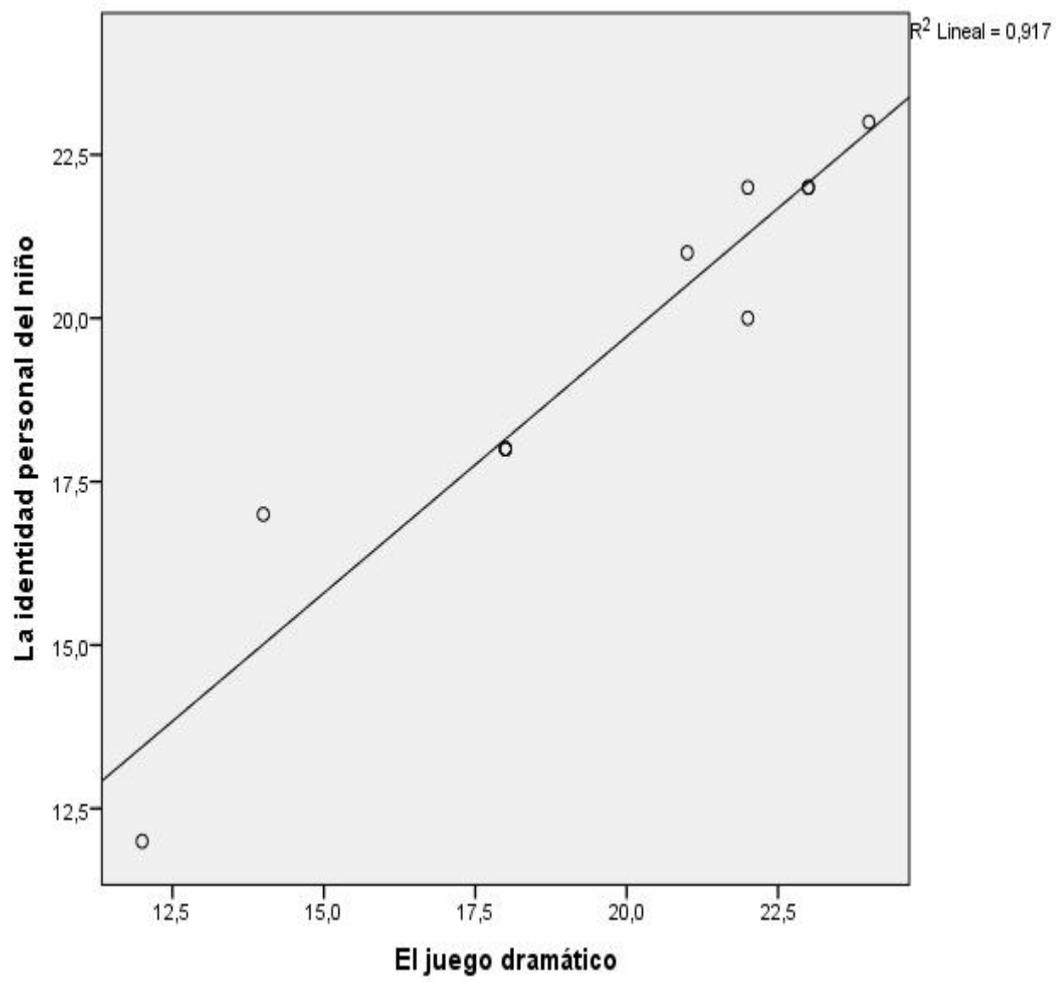


Figura 14. El juego dramático y la identidad personal de los niños y niñas

Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H1**: Existe un nivel de relación significativo del juego dramático con la valoración así mismo, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la E. I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Hipótesis nula **H0**: No existe un nivel de relación significativo del juego dramático con la valoración así mismo, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la E. I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Tabla 20. El juego dramático y la valoración así mismo

		Correlaciones	
		El juego dramático	Se valora a sí mismo
Rho de Spearman	El juego dramático	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,926**
		N	11
	Se valora a sí mismo	Coefficiente de correlación	,926**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	11

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

Como se muestra en la tabla 20 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r=0,926$, con una $p=0.000$ ($p<.05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación entre el juego dramático y la valoración así mismo, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la E. I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy buena**.

Figura 15:

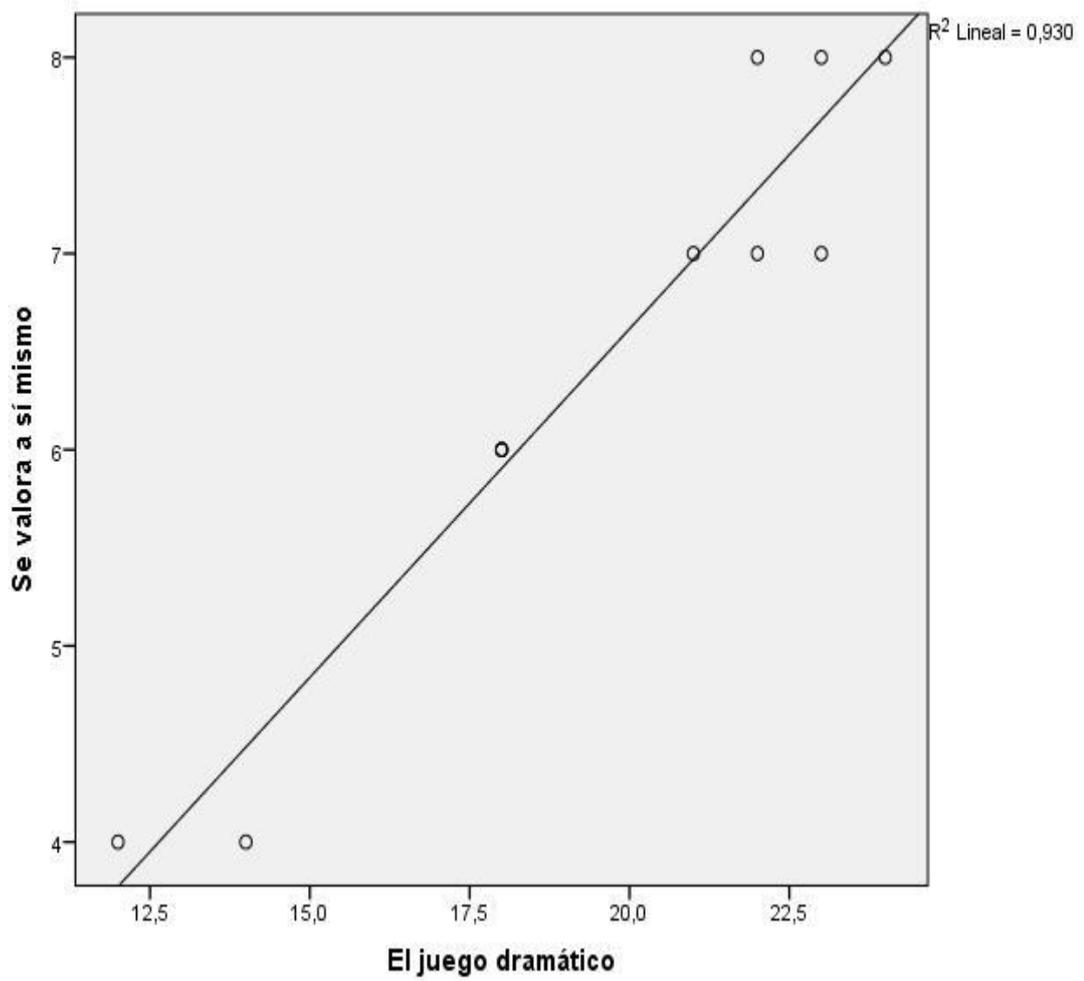


Figura 15. El juego dramático y la valoración así mismo.

Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa **H2**: Existe un nivel de relación significativo del juego dramático con la toma de conciencia de sus propias emociones, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Hipótesis nula **H₀**: No existe un nivel de relación significativo del juego dramático con la toma de conciencia de sus propias emociones, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Tabla 21. El juego dramático y la toma de conciencia de sus propias emociones

Correlaciones				
		Toma conciencia de sus propias emociones		
		El juego dramático		
Rho de Spearman	El juego dramático	Coefficiente de correlación	1,000	,678*
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	11	11
	Toma conciencia de sus propias emociones	Coefficiente de correlación	,678*	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	11	11

*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación:

Como se muestra en la tabla 21 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r=0,678$, con una $p=0.00(p<.05)$ con lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre el juego dramático y la toma de conciencia de sus propias emociones, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **buena**.

Figura 16:

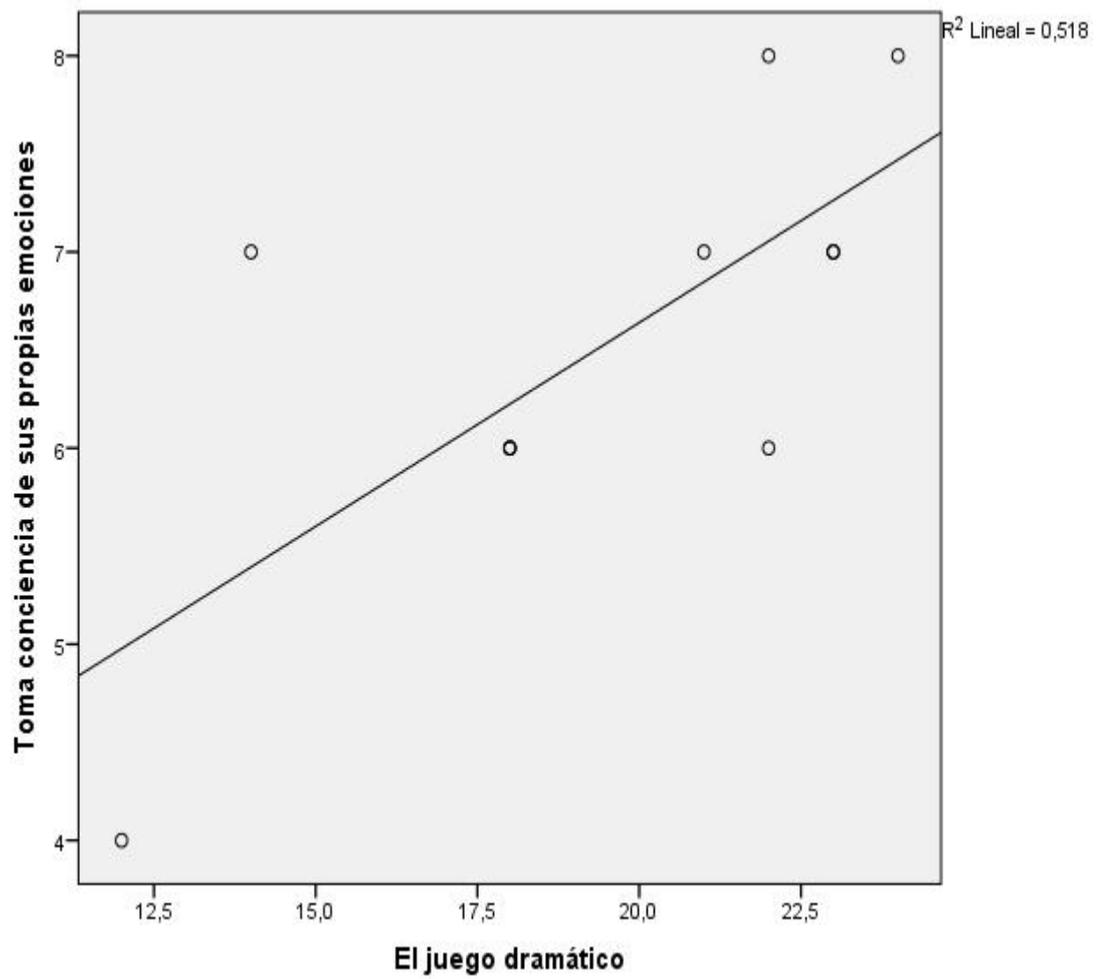


Figura 16. El juego dramático y la toma de conciencia de sus propias emociones.

Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **H3**: Existe un nivel de relación significativo del juego dramático con la autorregulación de su comportamiento, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Hipótesis nula **H₀**: No existe un nivel de relación significativo del juego dramático con la autorregulación de su comportamiento, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Tabla 22. El juego dramático y la autorregulación de su comportamiento

Correlaciones				
			El juego dramático	Autorregula su comportamiento
Rho de Spearman	El juego dramático	Coefficiente de correlación	1,000	,838**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	11	11
	Autorregula su comportamiento	Coefficiente de correlación	,838**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	11	11

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

Como se muestra en la tabla 22 se obtuvo un coeficiente de correlación de $r=0.838$, con una $p=0.000$ ($p<.05$) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación significativa entre el juego dramático y la autorregulación de su comportamiento, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **muy buena**.

Figura 17:

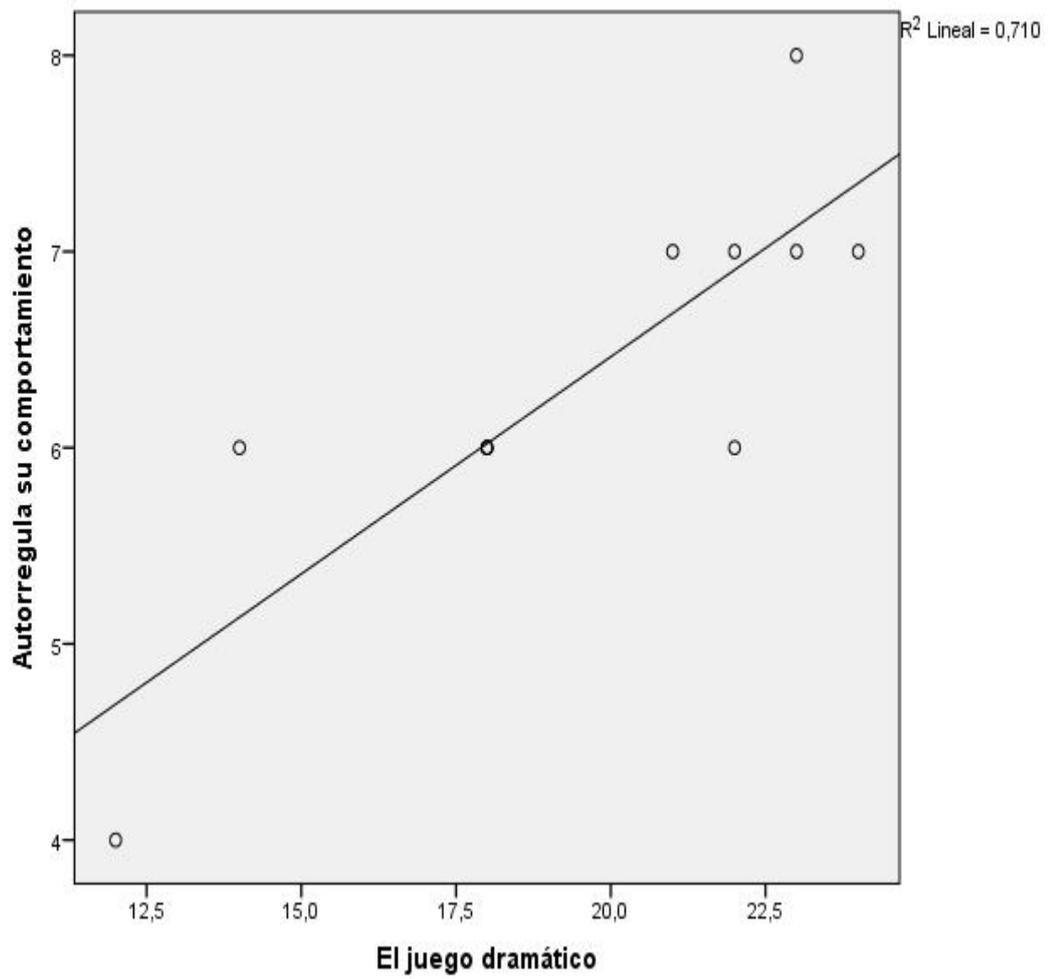


Figura 17. El juego dramático y la autorregulación de su comportamiento.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. **Discusión.**

La identidad personal, implica el conjunto de rasgos propios y características que logran diferenciar a un individuo de otro. Tiene, por lo tanto, que entenderse que esta evoluciona a lo largo de nuestra vida, desde la infancia, como resultado de la integración de las sucesivas identificaciones. Por ello, en la educación preescolar se hace necesario el uso de estrategias de aprendizaje destinadas al desarrollo y fortalecimiento de la identidad personal de los niños y niñas, debido a que en esta etapa es donde empieza a identificar sus emociones y aprenden a controlarlos, así pues, su autoconcepto y su autoestima juegan un papel muy importante en esta etapa de su desarrollo. De esta manera, el docente de aula se convierte en el principal agente en la formación de la personalidad de los menores, aunque en un primer momento, los responsables de este proceso, lo conforman cada uno de los miembros de la familia, debido a que al interior de ella se ofrecen las primeras experiencias propias de su tradición, cultura, lenguaje, integración y respeto. Se dice que los niños y niñas logran construir su identidad personal, en relación al grupo social o al medio en que viven, desde el momento en que toman conciencia de sí mismo, como una persona diferente a la realidad que les rodea, a las demás cosas y personas y comienzan a definirse a sí mismo. Ahora bien, una herramienta muy

importante, en las prácticas orientadas al desarrollo de la identidad personal, de los niños y niñas preescolares en el aula, lo constituyen los juegos dramáticos, al formar parte del proceso de aprendizaje y desarrollo integral del niño. Son algunas de las primeras maneras en que los infantes aprenden acerca de sus gustos y disgustos, sus intereses y capacidades, al experimentar los juegos de roles en la escena dramática asignada. Finalmente, encontramos algunas fuentes bibliográficas que nos dan a conocer el interés de los investigadores por estudiar cada una de las variables que son motivo del presente estudio. Así, Olguín C. y Soto S. (2015), realizaron una investigación sobre la organización de la identidad personal en niños y niñas, con la finalidad de describir y caracterizar la identidad personal de los menores. En cambio, Luis I. (2014) efectuó un estudio para determinar la autonomía del niño/a en el nivel preescolar y su proceso de aprendizaje en el medio rural y urbano. Por el contrario, Alejandro (2013) desarrolló su tesis sobre la utilización de cuento infantil a fin de fortalecer las habilidades comunicativas de los niños y niñas. Por su parte, Salazar (2012) se interesó en estudiar el diseño de las situaciones didácticas del cuento infantil, para, el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes preescolares. A su vez, Paredes (2010), realizó un estudio sobre la dramatización de la mitología y su relación con el proceso de aprendizaje preescolar. Finalmente, los resultados obtenidos en esta investigación, pudieron demostrar la existencia de una relación significativa entre el juego dramático y la identidad personal de los niños y niñas preescolares que estudian en la I.E.P. "Rizas y Trazos" de Magdalena del Mar, Lima.

5.2. Conclusiones.

De las pruebas realizadas podemos concluir:

Primera.

Existe relación significativa entre el juego dramático y la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018, como lo demuestra la correlación de Spearman que le devuelve un valor de 0.872, representando una **muy buena** asociación.

Segunda.

Existe relación entre el juego dramático y la valoración así mismo, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la E. I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018, como lo demuestra la correlación de Spearman que le devuelve un valor de 0.926, representando una **muy buena** asociación.

Tercera.

Existe relación significativa entre el juego dramático y la toma de conciencia de sus propias emociones, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018 como lo demuestra la correlación de Spearman que le devuelve un valor de 0.678, representando una **buena** asociación.

Cuarta.

Existe relación significativa entre el juego dramático y la autorregulación de su comportamiento, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018, como lo demuestra la correlación de Spearman que le devuelve un valor de 0,838, representando una **muy buena** asociación.

5.3. Recomendaciones.

Primera.

Se debe tener en cuenta que, los niños y niñas al participar de los proyectos de juegos dramáticos en la escuela, necesitan aprender que los proyectos requieren un pensamiento continuo desde el principio y una vez que se toma una decisión para empezar un proyecto, completarlo es parte del proceso, y de la formación de su identidad personal.

Segunda.

Busca y aprovecha de las oportunidades de la puesta en escena del juego dramático, dejando que ellos mismos seleccionen su personaje y diseñen el escenario, dejar que sean ellos mismos, y proporcionarles un clima donde puedan expresar su Yo, con confianza, sin miedo y vergüenza.

Tercera.

Durante el desarrollo del juego dramático, se debe apoyar a los niños y niñas a que digan lo que creen aun cuando sea diferente de lo que creemos. A lo mejor quieres intentar redirigir su pensamiento, pero no esperes que digan algo porque es lo que ellos saben que tú quieres oír. Esto es duro, pero ayuda a construir la personalidad de los infantes.

Cuarta.

Ayuda a los niños y niñas, a fomentar a través del juego dramático, el desarrollo de sus habilidades sociales, pues el desarrollo de su autonomía, es también muy importante para el desarrollo de su identidad personal.

CAPÍTULO VI: FUENTES DE INFORMACIÓN

6.1. Fuentes Documentales y Bibliográficas.

- Alejandro (2013). *El cuento infantil como estrategia metodológica para fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes del centro infantil*. (Tesis de licenciatura).
- Altamirano Julca Yamandú (2016). *Las inteligencias artísticas*. Huacho, Perú: Gráfica Imagen.
- Bernal César (2016). *Metodología de la investigación*. Colombia: Pearson Educación de Colombia S.A.S.
- Bolontrade María Ethel y Johnston Josefina M. (2001). *Jugar para crear y aprender*. Buenos Aires, Argentina: Edit. Magisterio del Río de la Plata.
- Bruner J. (1998). *Realidad mental y mundos posibles. Los actos que dan sentido a la experiencia*. Barcelona, España: Gedisa.
- Briones G. (1985). *Métodos y técnicas de investigación para las ciencias sociales*. México: Trillas.
- Caballero Romero Alejandro E. (2011). *Metodología integral innovadora para planes y tesis*. Lima, Perú: Instituto Metodológico Alen Caro.
- Calero Pérez Mavilo (2005). *Educar jugando*. Lima, Perú: Edit. Orbis Ventures S.A.C.
- Cervera J. (1996). *La dramatización en la escuela*. Madrid: Bruño.

- Chateau J. (1973). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Edit. Kapelusz.
- Decroly O. y Monchamp E. (2005). *Invitation a l'activité intellectuelle et motrice par les jeux éducatifs* (El juego educativo: traducido por Olasagasti M.), Lima, Perú: Empresa Editora El Comercio S.A.
- Hernández R., Fernández C. y Baptista P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mc. Graw Hill.
- Kiessling Ribeiro Claudia B. (2015). *El juego dramático en educación inicial*. (Tesis de Grado): Universidad Internacional de la Rioja.
- Lexus Editores (2000). *Diccionario Enciclopédico Ilustrado*. Lima, Perú: Thema Equipo Editorial S.A. de Barcelona.
- Luis Sosa Ivonne (2014). *La autonomía del niño(a) en el nivel preescolar y su proceso de aprendizaje, en el medio rural y urbano. Una experiencia vivida*. (Tesis de licenciatura), Michoacán, México: Universidad Pedagógica Nacional, Morelia.
- Ministerio de Educación (2015). *Rutas del Aprendizaje. Área Curricular Personal Social. II Ciclo, Educación Inicial*. Lima, Perú: Metrocolor S.A.
- Olguín Palma Carla y Soto Mardones Shirley (2015). *Organización de identidad personal en niños y niñas entre 6 y 11 años: Dimensiones de la identidad*. (Tesis de Grado). Santiago: Universidad de Chile.
- Paredes (2010). *La dramatización de la mitología en la enseñanza aprendizaje en las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Amarilis*, Huánuco. (Tesis de Licenciatura)

- Prieto García Tuñón, M. A. (1967). *El juego y el juguete educativo en la edad preescolar*. Madrid: Magisterio Español.
- Rico Molina Mirella (2006). *Guía básica para el desarrollo cognitivo y socioafectivo del niño de los 4 a los 5 años*. Lima, Perú: Edit. Sociedad Geográfica de Lima.
- Sarlé Patricia M., Rodríguez Elvira y Rodríguez Sáenz Inés (2014). *El juego dramático. Princesas, caballeros y castillos*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Unicef Argentina.
- Santillana (1994). *Diccionario Santillana del Español*. Lima, Perú: Edit. San Francisco S.A.
- Salazar (2012). *Diseño de situaciones didácticas en la utilización del cuento infantil para el desarrollo de la competencia del lenguaje a nivel preescolar*. (Tesis de Licenciatura).
- Salkind N. J. (1998). *Método de investigación*. México: Prentice-Hall
- Depúlveda G. (2013). *Psicoterapia evolutiva en niños y adolescentes*. Santiago: Edit. Mediterráneo.

6.2. Fuentes Electrónicas.

- Brito Reyes Heliannys (2013). *La identidad del niño y niña en la Educación Inicial*. Recup.11-10-18 de: heluannbrito.blogspot.com
- Cargua Ines (s/f). *El juego dramático*. Recup.10-10-18 de: <https://es.calameo.com/books/004611261c8943ef2>

- Rodríguez Eva María (2016). *La importancia del juego dramático durante la infancia*. Recup. 09-10-18 de: <https://ersmama.com/la-importancia-del-juego-dramatico-la-infancia/>
- Rodríguez Ruíz Cecilia (2016). *El desarrollo de la identidad en niños*. Recup.10-10-18 de: <https://educayaprende.com/desarrollo-de-la-identidad-en-niños/>

ANEXOS

ANEXO N° 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Tabla 23: EL JUEGO DRAMÁTICO Y SU RELACIÓN CON LA IDENTIDAD PERSONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I.P. “RISAS Y TRAZOS” DEL DISTRITO MAGDALENA DEL MAR, LIMA, 2018.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES								
<p>PROBLEMA GENERAL: ¿Cuál es el nivel de relación del juego dramático con la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</p> <p>1. ¿Cuál es el nivel de relación del juego dramático con la valoración a sí mismo, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018?</p> <p>2. ¿Cuál es el nivel de relación del juego dramático con la toma de conciencia de sus propias emociones, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018?</p> <p>3. ¿Cuál es el nivel de relación del juego dramático con la autorregulación de su comportamiento, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Determinar el nivel de relación del juego dramático con la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <p>1. Identificar el nivel de relación del juego dramático con la valoración así mismo, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.</p> <p>2. Identificar el nivel de relación del juego dramático con la toma de conciencia de sus propias emociones, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.</p> <p>3. Identificar el nivel de relación del juego dramático con la autorregulación de su comportamiento, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL: Existe un nivel de relación significativo del juego dramático con la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:</p> <p>1. Existe un nivel de relación significativo del juego dramático con la valoración así mismo, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.</p> <p>2. Existe un nivel de relación significativo del juego dramático con la toma de conciencia de sus propias emociones, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.</p> <p>3. Existe un nivel de relación significativo del juego dramático con la autorregulación de su comportamiento, de la identidad personal de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I.P. “Risas y Trazos” del distrito Magdalena del Mar, Lima, 2018.</p>	<p>VARIABLES: VARIABLE INDEPENDIENTE: El juego dramático.</p>								
			<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">DIMENSIONES</th> <th style="width: 50%;">INDICADORES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2"> <p>1. LA POSIBILIDAD DE ASUMIR UN ROL.</p> <p>1.1. Manifiesta su agrado o desagrado al asumir un rol.</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>2. LA POSIBILIDAD DE REALIZAR ACCIONES.</p> <p>2.1. Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de acciones diversas.</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>3. LA POSIBILIDAD DE JUGAR CON OTROS.</p> <p>3.1. Participa del juego en conjunto</p> </td> </tr> </tbody> </table>	DIMENSIONES	INDICADORES	<p>1. LA POSIBILIDAD DE ASUMIR UN ROL.</p> <p>1.1. Manifiesta su agrado o desagrado al asumir un rol.</p>		<p>2. LA POSIBILIDAD DE REALIZAR ACCIONES.</p> <p>2.1. Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de acciones diversas.</p>		<p>3. LA POSIBILIDAD DE JUGAR CON OTROS.</p> <p>3.1. Participa del juego en conjunto</p>	
DIMENSIONES	INDICADORES										
<p>1. LA POSIBILIDAD DE ASUMIR UN ROL.</p> <p>1.1. Manifiesta su agrado o desagrado al asumir un rol.</p>											
<p>2. LA POSIBILIDAD DE REALIZAR ACCIONES.</p> <p>2.1. Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de acciones diversas.</p>											
<p>3. LA POSIBILIDAD DE JUGAR CON OTROS.</p> <p>3.1. Participa del juego en conjunto</p>											
			<p>VARIABLE DEPENDIENTE: La identidad personal del niño/a</p>								
			<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">DIMENSIONES</th> <th style="width: 50%;">INDICADORES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2"> <p>1. SE VALORA A SÍ MISMO.</p> <p>1.1. Expresa algunas de sus características físicas, cualidades y habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas.</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>2. TOMA CONCIENCIA DE SUS PROPIAS EMOCIONES.</p> <p>2.1. Expresa sus emociones que siente en las diferentes situaciones que vive.</p> </td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>3. AUTORREGULA SU COMPORTAMIENTO.</p> <p>3.1. Hace uso de la palabra como medio para manifestar y regular una emoción o deseo y actuando de acuerdo a las normas de convivencia establecidas en el aula.</p> </td> </tr> </tbody> </table>	DIMENSIONES	INDICADORES	<p>1. SE VALORA A SÍ MISMO.</p> <p>1.1. Expresa algunas de sus características físicas, cualidades y habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas.</p>		<p>2. TOMA CONCIENCIA DE SUS PROPIAS EMOCIONES.</p> <p>2.1. Expresa sus emociones que siente en las diferentes situaciones que vive.</p>		<p>3. AUTORREGULA SU COMPORTAMIENTO.</p> <p>3.1. Hace uso de la palabra como medio para manifestar y regular una emoción o deseo y actuando de acuerdo a las normas de convivencia establecidas en el aula.</p>	
DIMENSIONES	INDICADORES										
<p>1. SE VALORA A SÍ MISMO.</p> <p>1.1. Expresa algunas de sus características físicas, cualidades y habilidades, reconociéndolas como suyas y valorándolas.</p>											
<p>2. TOMA CONCIENCIA DE SUS PROPIAS EMOCIONES.</p> <p>2.1. Expresa sus emociones que siente en las diferentes situaciones que vive.</p>											
<p>3. AUTORREGULA SU COMPORTAMIENTO.</p> <p>3.1. Hace uso de la palabra como medio para manifestar y regular una emoción o deseo y actuando de acuerdo a las normas de convivencia establecidas en el aula.</p>											

ANEXO 2:

LISTA DE COTEJO PARA CONOCER EL GRADO DE RELACIÓN EXISTENTE ENTRE EL JUEGO DRAMÁTICO Y LA IDENTIDAD PERSONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS - 2018

DATOS GENERALES:

Institución Educativa: I.E.I.P. "RISAS Y TRAZOS"

Grado de estudios : Nivel Inicial – Aula 05 Años de Edad.

Responsables de la información: Bach. Ursula Evelyn Rubio Floreano

Nº	INDICADORES	SI	NO
01	¿Utiliza sus conocimientos previos para identificar el rol que cumplen las personas de su entorno?		
02	¿Puede identificar sus cualidades para representar el rol que se le asigne en el juego dramático?		
03	¿Es creativo, novedoso?		
04	¿Sabe realmente lo que quiere?		
05	¿Le gusta participar en los juegos dramáticos que se programan en el aula?		
06	¿Demuestra precisión y eficacia en su coordinación viso – motriz para manipular objetos en las actividades de juego?		
07	¿Participa espontáneamente de las acciones que realizan los personajes en el juego dramático?		
08	¿Valora y demuestra una actitud positiva ante las demostraciones de los personajes que intervienen en el juego dramático?		
09	¿Se integra fácilmente con los niños y niñas en el aula?		
10	¿Se comporta adecuadamente dentro del grupo?		
11	¿Se expresa con claridad y espontaneidad durante el desarrollo del juego dramático en el aula?		
12	¿Interpreta de manera individual y en grupo los roles asignados en el juego?		
13	¿Describe sus cualidades y características personales?		
14	¿Reconoce sus características físicas asumiéndolas como propias?		
15	¿Sabe su nombre y apellido?		
16	¿Muestra seguridad al realizar las tareas?		
17	¿Expresa espontáneamente sus emociones y sentimientos como alegría, sorpresa, enojo, etc. hacia las personas que lo rodean?		
18	¿Valora y demuestra una actitud positiva ante demostraciones de afecto?		
19	¿Demuestra agrado por participar en actividades de historias sencillas y reales?		
20	¿Manifiesta la causa que origina alguna de sus emociones?		
21	¿Se comporta adecuadamente dentro del grupo?		
22	¿Respeta las normas establecidas?		
23	¿Hace uso de la palabra como medio para manifestar y regular sus emociones?		
24	¿Comprende y ejecuta mensajes orales sencillos practicando hábitos de cortesía?		

NOMBRE:.....

FECHA:

Tabla 24:

Tabla de datos estadísticos del juego dramático.

N	El juego dramático																		ST1	V1
	La posibilidad de asumir un rol						La posibilidad de realizar acciones						La posibilidad de jugar con otro							
	1	2	3	4	S1	D1	5	6	7	8	S2	D2	9	10	11	12	S3	D3		
1	2	2	2	1	7	Alto	2	2	2	2	8	Alto	2	2	2	2	8	Alto	23	Alto
2	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	12	Bajo
3	2	1	1	2	6	Moderado	2	1	1	2	6	Moderado	2	2	1	1	6	Moderado	18	Moderado
4	2	2	2	2	8	Alto	2	2	2	1	7	Alto	2	2	2	2	8	Alto	23	Alto
5	2	1	1	2	6	Moderado	2	1	1	2	6	Moderado	2	2	1	1	6	Moderado	18	Moderado
6	2	2	2	2	8	Alto	2	2	2	2	8	Alto	2	2	2	2	8	Alto	24	Alto
7	1	1	1	2	5	Moderado	1	1	1	1	4	Bajo	2	1	1	1	5	Moderado	14	Bajo
8	2	2	2	2	8	Alto	2	2	2	2	8	Alto	1	1	2	2	6	Moderado	22	Alto
9	2	1	1	2	6	Moderado	2	1	1	2	6	Moderado	2	2	1	1	6	Moderado	18	Moderado
10	1	2	2	1	6	Moderado	2	2	2	1	7	Alto	2	2	2	2	8	Alto	21	Alto
11	2	2	2	2	8	Alto	1	2	2	2	7	Alto	2	2	1	2	7	Alto	22	Alto

Tabla 25:

Tabla de datos estadísticos de la identidad personal del niño.

N	La identidad personal del niño																ST2	V2		
	Se valora a sí mismo					Toma conciencia de sus propias emociones						Autorregula su comportamiento								
	1	2	3	4	S4	D4	5	6	7	8	S5	D5	9	10	11	12			S6	D6
1	2	2	2	1	7	Alto	2	2	2	1	7	Alto	2	2	2	2	8	Alto	22	Alto
2	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	12	Bajo
3	1	2	2	1	6	Moderado	2	1	1	2	6	Moderado	2	1	1	2	6	Moderado	18	Moderado
4	2	2	2	2	8	Alto	2	1	2	2	7	Alto	1	2	2	2	7	Alto	22	Alto
5	1	2	2	1	6	Moderado	2	1	1	2	6	Moderado	2	1	1	2	6	Moderado	18	Moderado
6	2	2	2	2	8	Alto	2	2	2	2	8	Alto	2	2	2	1	7	Alto	23	Alto
7	1	1	1	1	4	Bajo	2	2	2	1	7	Alto	1	2	2	1	6	Moderado	17	Moderado
8	2	2	2	2	8	Alto	2	2	2	2	8	Alto	1	1	2	2	6	Moderado	22	Alto
9	1	2	2	1	6	Moderado	2	1	1	2	6	Moderado	2	1	1	2	6	Moderado	18	Moderado
10	1	2	2	2	7	Alto	2	1	2	2	7	Alto	2	2	1	2	7	Alto	21	Alto
11	2	2	1	2	7	Alto	1	2	1	2	6	Moderado	2	1	2	2	7	Alto	20	Alto