



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA - CUSCO



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL

ACTIVIDADES LÚDICAS QUE AYUDEN A MEJORAR LA  
IDENTIDAD PERSONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS.

Línea de investigación:

ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

TIZIANA CARMEN MOGOLLON ARROYO

NAMETH ALEJANDRA GUZMAN PEREZ

Asesor(a):

LIVIA JENNY PATIÑO CAMA

N°ORCID: 0009-0007-9897-0281

PARA OPTAR EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN INICIAL

CUSCO - PERÚ

2025






## 17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

### Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Small Matches (less than 10 words)

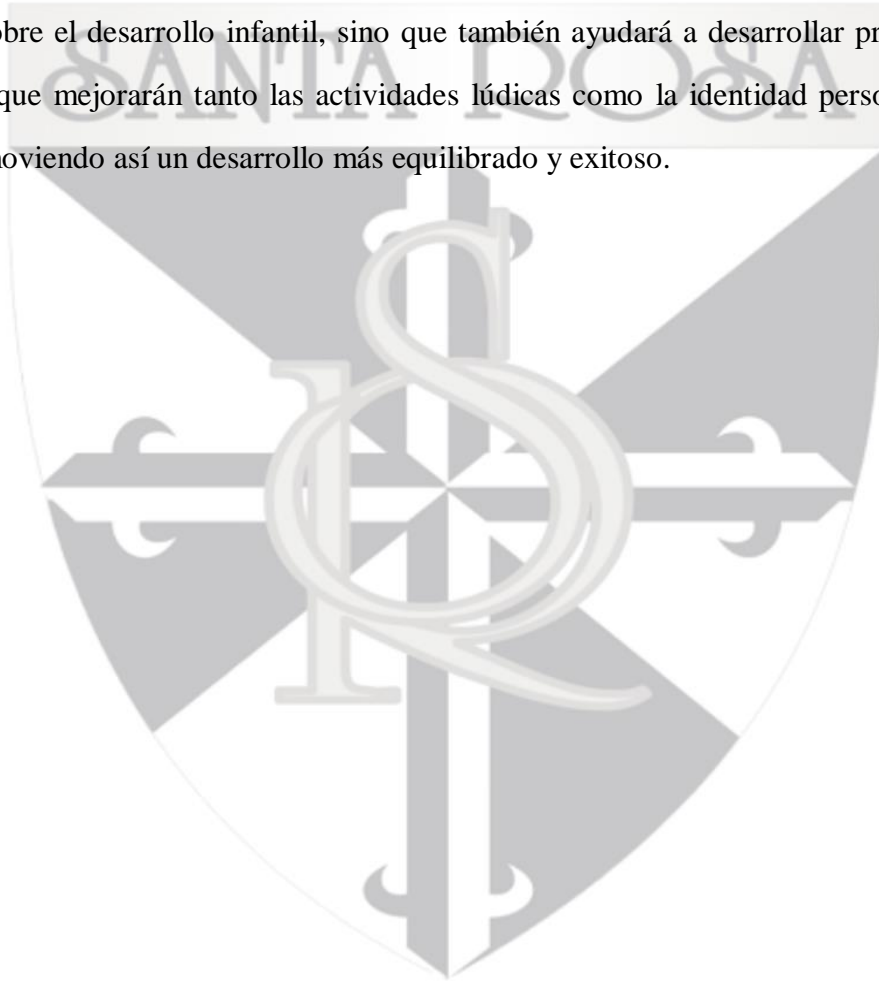
### Top Sources

- 17%  Internet sources
- 3%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)



## PRESENTACIÓN

Señores docentes y público en general, mediante el siguiente trabajo de investigación titulado “ACTIVIDADES LÚDICAS QUE AYUDEN A MEJORAR LA IDENTIDAD PERSONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS”. El objetivo del trabajo es estudiar la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la identidad personal en escolares de 3 años, y analizar ambas variables. Esta investigación no sólo contribuirá al conocimiento existente sobre el desarrollo infantil, sino que también ayudará a desarrollar programas y estrategias que mejorarán tanto las actividades lúdicas como la identidad personal de los niños, promoviendo así un desarrollo más equilibrado y exitoso.



## ÍNDICE.

<b>PRESENTACIÓN</b> .....	<b>1</b>
<b>ÍNDICE</b> .....	<b>2</b>
<b>CAPITULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	<b>4</b>
<b>1.1 Descripción del problema</b> .....	<b>4</b>
<b>1.2 Formulación del problema</b> .....	<b>6</b>
1.2.1 Problema general .....	6
1.2.2 Problemas específicos .....	6
1.2.3 Objetivo general.....	6
1.3.2 Objetivos específicos.....	6
<b>1.4 Justificación e importancia del estudio</b> .....	<b>7</b>
1.4.1 Conveniencia .....	7
1.4.2 Relevancia social .....	7
1.4.3 Valor teórico.....	7
1.4.4 Implicancias prácticas .....	8
<b>1.5 Delimitación de la investigación</b> .....	<b>8</b>
1.5.1 Espacial .....	8
1.5.2 Temporal .....	8
1.5.3 Social.....	9
<b>1.6. Limitaciones de la investigación</b> .....	<b>9</b>
<b>CAPITULO II – MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL</b> .....	<b>10</b>
<b>2.1 Antecedentes de la investigación</b> .....	<b>10</b>
2.1.1. Antecedentes internacionales .....	10
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	11
2.1.4 Antecedentes locales .....	12
<b>2.2 Bases teórico-científicas</b> .....	<b>13</b>
2.2.1 La identidad personal .....	13
2.2.2 La autoestima.....	13
2.2.3 La autonomía .....	15
2.2.4 La conciencia emocional .....	15
2.2.5 El conocimiento y la socialización .....	15
2.2.6 Actividades lúdicas .....	16
2.2.6 Importancia en la educación inicial.....	17
2.2.7 Método lúdico.....	18
2.2.8 El juego en la primera infancia .....	19
2.2.9 Beneficios para el aprendizaje .....	20
<b>2.3 Definición de términos</b> .....	<b>21</b>
<b>CAPITULO III – MARCO METODOLÓGICO</b> .....	<b>23</b>
<b>3.1 Hipótesis de la Investigación</b> .....	<b>23</b>
3.1.1 Hipótesis general.....	23

3.1.2	Hipótesis específicas .....	23
<b>3.2</b>	<b>Variables de la investigación .....</b>	<b>23</b>
3.2.1	Variable independiente.....	23
3.2.2	Variable dependiente.....	24
3.2.3.	Operacionalización de las variables .....	25
<b>3.3</b>	<b>Método de investigación .....</b>	<b>27</b>
3.3.1	Enfoque de investigación.....	27
3.3.2	Tipo de investigación .....	27
3.3.3	Alcance o nivel de investigación.....	27
3.3.4	Diseño de investigación.....	28
<b>3.4</b>	<b>Población y muestra del estudio .....</b>	<b>28</b>
3.4.1	Población.....	28
3.4.2	Muestra.....	28
<b>3.5</b>	<b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....</b>	<b>29</b>
3.5.1	Técnica de recolección de datos.....	29
3.5.2	Instrumento de recolección de datos .....	29
<b>3.6</b>	<b>Aspectos éticos .....</b>	<b>29</b>
<b><i>CAPITULO IV – CONCLUSIONES RESPECTO A LAS BASES TEÓRICAS.</i></b>		<b>31</b>
<b><i>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</i></b> .....		<b>33</b>
<b><i>ANEXOS</i></b> .....		<b>36</b>
<b>Cronograma de actividades .....</b>		<b>36</b>
<b>Matriz de consistencia.....</b>		<b>37</b>

## CAPITULO I

### 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1 Descripción del problema

La identidad personal en niños y niñas de 3 años influye notablemente en las relaciones interpersonales, abarcando desde el nacimiento hasta las etapas posteriores de desarrollo. Esta identidad se caracteriza por una descripción tanto afectiva como emocional, lo que contribuye a la formación de la personalidad y al comportamiento social.

En Perú, el Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social (MIDIS, 2019) informa que el 49.8 % de los niños y niñas entre 9 y 36 meses pueden expresar sus necesidades y emociones de manera adecuada según su etapa de desarrollo. Este porcentaje es superior en las niñas (54 %) en comparación con los niños (45.6 %). Además, se observa un mayor porcentaje de niños que alcanzan este logro en la región de la selva (53 %), mientras que en la sierra es menor (47 %).

La autoestima en niños pequeños se define como la valoración que tienen de sí mismos y sus capacidades (Bracken, 1992). Estudios han demostrado que una autoestima positiva está asociada con mejores resultados académicos y habilidades sociales (Harter, 1985; Marsh & Craven, 2006). Por otro lado, el desarrollo del lenguaje es crucial para la comunicación efectiva y el éxito educativo (Vygotsky, 1962). Problemas en cualquiera de estos aspectos pueden tener efectos negativos a largo plazo, como dificultades en la interacción social y el aprendizaje (Butler & Gasson, 2005).

Al no ser abordado adecuadamente los problemas de identidad personal como son la autoestima, la autonomía y la conciencia emocional en los niños y niñas de 3 años, se obtiene como consecuencia los bajos niveles de aprendizaje y el riesgo en el desarrollo personal, conllevando a que el niño no pueda tener una buena socialización. Reprime sus expresiones y genera mal manejo emocional en las diferentes situaciones que se le puedan presentar a lo largo del desarrollo infantil y más adelante con las etapas de la vida.

En la ciudad del Cusco, se ha empezado a evidenciar una falta de estrategias orientadas al fortalecimiento de la identidad infantil, lo cual se refleja en las interacciones entre los agentes educativos encargados del desarrollo integral de los niños, como la sociedad, los padres de familia y los docentes.

Uno de los lugares que se evidencia la carencia de estrategias en los estudiantes de 3 años de la I.E.I N°417 “SAN BORJA”, donde se observa que no hay una buena estimulación como también se refleja en la actitud de los niños, al no poder enfrentarse a diferentes desafíos sociales dentro del salón y jardín, teniendo reacciones de timidez o agresividad, tristeza e inclusive aislamiento social.

Si esta problemática continua, podrían tener efectos negativos, que desencadenaran a largo plazo en el desarrollo de su identidad del estudiante perjudicando su forma de comprender y resolver autónomamente problemáticas de su vida cotidiana.

Es por ello que se propone la aplicación o uso de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la identidad en los niños de 3 años, que les permitirá entender, mejorar y manejar de mejor manera las emociones y comportamientos que recién van conociendo en su corta vida.

Para la mejora de la identidad personal del niño, se busca estrategias lúdicas basadas en el juego para que se desarrolle de mejor manera en una autonomía y como punto clave el bienestar emocional. Se tiene como objetivo su aprendizaje y la vida socioafectiva, donde aborden relaciones de afecto, amor, confianza y respeto. Teniendo conciencia propia y un pensamiento claro sobre las emociones que están conociendo y sintiendo, generando expresiones de autoestima significativas para un buen desarrollo personal.

## **1.2 Formulación del problema**

### **1.2.1 Problema general**

¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran la identidad personal en niños de 3 años de la I.E.I N°417 “SAN BORJA”- Wanchaq – Cusco 2025?

### **1.2.2 Problemas específicos**

- ¿De qué manera las actividades lúdicas ayudan en el desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años de la I.E.I N°417 “SAN BORJA” – Wanchaq – Cusco 2025?
- ¿De qué manera las actividades lúdicas influyen en el autoconocimiento en los niños de 3 años de la I.E.I N°417 “SAN BORJA” – Wanchaq – Cusco 2025?
- ¿De qué manera ayuda las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización en niños de 3 años de la I.E.I N°417 “SAN BORJA” – Wanchaq – Cusco 2025?

### **1.2.3 Objetivo general**

Determinar si existe mejora en el desarrollo de la identidad personal con la aplicación de actividades lúdicas en niños de 3 años de la I.E.I N°417 “SAN BORJA” – Wanchaq – Cusco 2025.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Determinar cómo las actividades lúdicas ayudan en el desarrollo de la autonomía en los niños 3 años de la I.E.I N°417 “SAN BORJA” – Wanchaq – Cusco 2025.
- Determinar cómo las actividades lúdicas ayudan en el desarrollo del autoconocimiento en los niños 3 años de la I.E.I N°417 “SAN BORJA” – Wanchaq – Cusco 2025.

- Determinar cómo las actividades lúdicas ayudan en el desarrollo de la socialización en los niños 3 años de la I.E.I N°417 “SAN BORJA” – Wanchaq – Cusco 2025.

## **1.4 Justificación e importancia del estudio**

### **1.4.1 Conveniencia**

La investigación es conveniente e significativa por que profundiza y recopila estudios e información dentro del criterio de enseñanza para mejorar en los niños el desarrollo de la identidad personal, teniendo como base preferencias definidas o las actividades escolares que ellos deseen.

Es útil ya que se podrá implementar en las instituciones educativas de inicial, como estrategia que ayude a mejorar los conflictos interpersonales que tienen los niños desde muy pequeños y conductas sociales que se desarrollan paulatinamente. Podrán también conocer e interpretar algunas de sus emociones ya sean con gestos verbales o no verbales y de esta manera podamos ayudar a que el niño llegue a ser autónomo generando confianza en sí mismos y pueda vivir en la sociedad con normalidad.

### **1.4.2 Relevancia social**

La investigación brindará un beneficio en la influencia significativamente que tendrá en la vida cotidiana en los niños y niñas de 3 años de I.E.I N°417 “SAN BORJA”, cómo también dentro de su entorno educativo y social. El autoconocimiento, socialización y la autonomía son prioridades para un desarrollo efectivo en la identidad personal del niño, ayudando en su convivencia y en el nivel académico.

### **1.4.3 Valor teórico**

Frente a las necesidades de los infantes y poder conseguir soluciones significativas, me he apoyado en fuentes confiables e autores que dan realce a que el desarrollo de la

identidad personal dentro de la educación, tenga mayor objetivismo en la socialización, generando cambios asertivos en su conducta, se coloca como tema de separación la conducta egocentrista. Se desarrolla un pensamiento más realista con un eje hacia la moral correcta y la conducción adecuada hacia un bienestar social, mejorando la calidad del aprendizaje en general.

Autores como Jean Piaget y Carol Palacios sugieren que un mejor desarrollo de la identidad personal mejora a cada individuo al momento de la toma de decisiones con un accionar más responsable e autónomo, generando una independencia correcta con las habilidades acertadas para vivir por sí solos.

#### ***1.4.4 Implicancias prácticas***

Desde un enfoque pedagógico y considerando la escasa atención brindada a los niños en esta etapa, la presente investigación busca aportar al trabajo del docente de nivel inicial mediante la implementación de actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo de la identidad personal en niños de 3 años. El objetivo es fortalecer aspectos clave como la autonomía, la autoestima y la socialización, basándose en las competencias, capacidades y desempeños establecidos en el Currículo Nacional, los cuales servirán como guía para promover el desarrollo integral de la identidad en cada niño.

### **1.5 Delimitación de la investigación**

#### ***1.5.1 Espacial***

El presente trabajo de investigación se realizará en la I.E.I. N° 407 San Borja, ubicado en la urbanización San Borja Jr. Piura S/N en el distrito de Wanchaq - Cusco

#### ***1.5.2 Temporal***

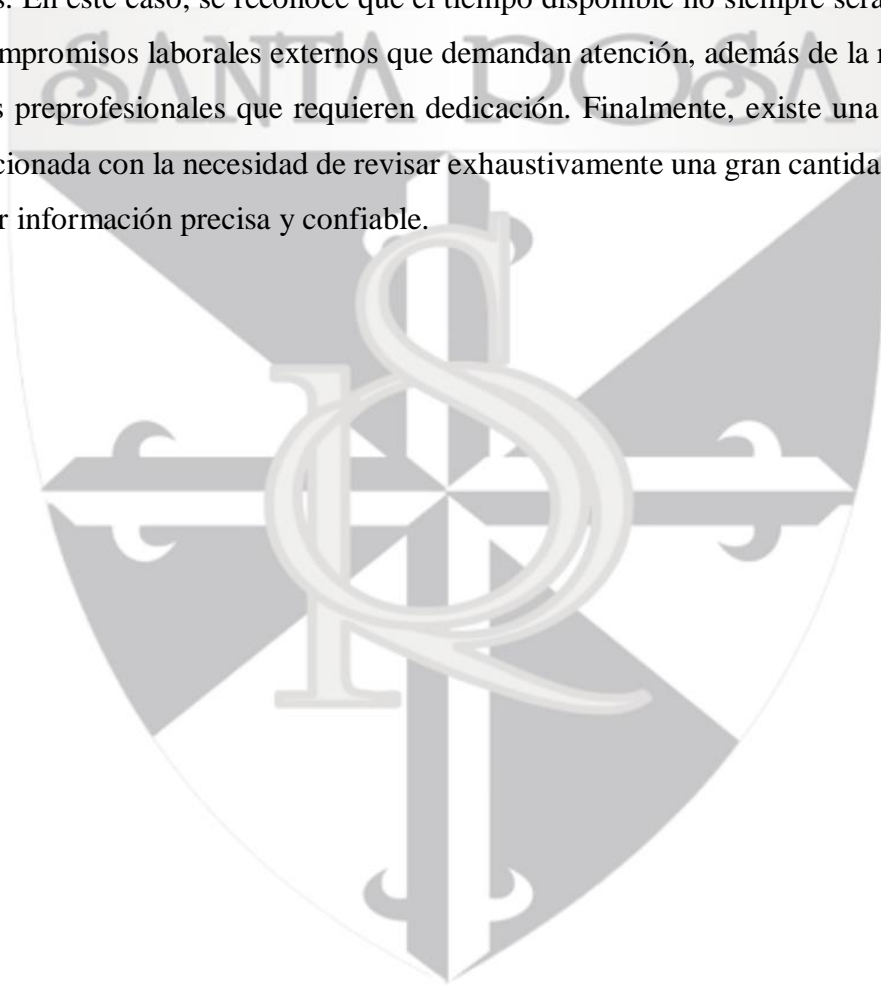
El reciente trabajo de investigación se realizará en el transcurso del primer semestre del año 2025.

### **1.5.3 Social**

La investigación está referida a niños de 3 años para que puedan mejorar su identidad personal mediante actividades lúdicas en la I.E.I San Borja N° 417 Wánchaq- Cusco.

### **1.6. Limitaciones de la investigación**

El desarrollo del proceso investigativo puede verse condicionado por ciertas limitaciones. En este caso, se reconoce que el tiempo disponible no siempre será suficiente debido a compromisos laborales externos que demandan atención, además de la realización de prácticas profesionales que requieren dedicación. Finalmente, existe una limitación teórica relacionada con la necesidad de revisar exhaustivamente una gran cantidad de textos para obtener información precisa y confiable.



## CAPITULO II

### 2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

#### 2.1 Antecedentes de la investigación

##### 2.1.1. Antecedentes internacionales

Jennifer G. y Ardila G. (2021), en su estudio realizado en Bogotá, Colombia, titulado "El juego como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la convivencia en estudiantes de segundo grado del IPN", plantearon la creación de una estrategia pedagógica basada en el juego con el fin de fortalecer la convivencia entre los alumnos de segundo grado del Instituto Pedagógico Nacional. La investigación se llevó a cabo con un enfoque cualitativo y un diseño descriptivo. Los resultados mostraron que el juego, como una actividad social y experiencial, facilita la interacción y el fortalecimiento de vínculos entre los niños, fomentando valores como la tolerancia, solidaridad, respeto y empatía. Por lo tanto, se concluye que el juego es una herramienta eficaz para promover una convivencia escolar más humana, donde los conflictos se perciban como oportunidades para aprender a resolver diferencias mediante el diálogo.

Según Espinoza, Flores y Hernández (2017), en su investigación titulada "Actividades que propician la socialización, en niños y niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruiz de la ciudad de Estelí", realizada en la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua durante el segundo semestre de 2016, analizaron cómo las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de la socialización en el aula. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, con un diseño descriptivo y no experimental. Los resultados mostraron que las docentes, mediante dinámicas lúdicas como juegos y conversaciones en grupo, fortalecen la interacción entre los niños y niñas. Se observó que los estudiantes no solo participan activamente, sino que también se apoyan entre sí, manifiestan empatía y construyen aprendizajes colaborativos, promoviendo un ambiente escolar de convivencia positiva.

### *2.1.2 Antecedentes nacionales*

Fátima R. (2023), en su investigación titulada "Juegos tradicionales como estrategia en el aprendizaje del área personal social en niños de tres a cuatro años de la I.E.I. del hospital regional Manuel Núñez Butrón de Puno", realizada en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, tuvo como objetivo utilizar juegos andinos como herramienta pedagógica para potenciar el aprendizaje en el área de Personal Social en niños de 3 a 4 años. El estudio empleó un enfoque mixto y un diseño aplicado. Los resultados indicaron mejoras significativas en el grupo experimental, donde 15 niños alcanzaron el nivel de "logro previsto", con un promedio general de 15.08 puntos, en comparación con el grupo control que obtuvo un promedio de 11.65. Asimismo, la desviación estándar fue mayor en el grupo experimental (4.066) frente al control (2.295), lo que refleja una mayor variabilidad, pero también un impacto más notable de la estrategia aplicada. En conclusión, el uso de juegos tradicionales como método educativo favoreció significativamente el desarrollo en el área personal social, confirmando la hipótesis de que el grupo intervenido presentaría mejores resultados.

Según de La Cruz Rodríguez (2024), en su estudio realizado en la Universidad Nacional de Trujillo y titulado "Estrategias basadas en el juego para desarrollar la identidad personal en niños menores de 3 años", planteó un conjunto de estrategias pedagógicas fundamentadas en el juego con la finalidad de fortalecer la identidad personal en niños de esa edad. La investigación, de enfoque cualitativo y con base en revisión bibliográfica, resaltó la importancia de integrar el juego en las actividades de aprendizaje, ya que este representa un medio natural a través del cual los niños adquieren conocimientos, habilidades y destrezas. Los resultados indicaron que el juego favorece de manera significativa el desarrollo del autoconocimiento, la autoestima, los valores y el pensamiento crítico, proporcionando a los niños herramientas para desenvolverse con seguridad, tomar decisiones, resolver problemas y enfrentar diversas situaciones en su entorno. Además, se presentaron ejemplos prácticos de estrategias para que los docentes reconozcan su relevancia y las incorporen en su labor pedagógica diaria.

#### *2.1.4 Antecedentes locales*

Según Accostupa Ayerbe (2021) realizó una investigación titulada “Factores asociados al desarrollo emocional de los niños de 3 años de la institución educativa inicial Niño Jesús” N°599, ubicada en la avenida Pardo, Cusco. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo y adoptó un diseño de investigación acción para facilitar un análisis más profundo de la variable en cuestión. Se utilizaron técnicas como la observación para recolectar datos, empleando el diario de campo como instrumento, y se propusieron algunas posibles soluciones. La investigación es de carácter no experimental, permitiendo interpretar las características observadas tal como ocurren en la realidad. La muestra estuvo compuesta por 20 niños, de los cuales 12 fueron seleccionados para participar, cumpliendo con los criterios establecidos para el estudio.

Según Challco y Lezama (2016) llevaron a cabo una investigación titulada “El juego como estrategia para mejorar las actitudes en la convivencia de los niños y niñas de cuatro años de edad de la I.E.I. Belén N° 65”. Su objetivo fue analizar cómo el juego influye en la mejora de las actitudes relacionadas con la convivencia en niños de 4 años en dicha institución. El estudio se basó en un enfoque cualitativo con un nivel de investigación aplicada, empleando un diseño cuasi-experimental para comprobar hipótesis de tipo causal o correlacional. Los resultados mostraron que la implementación del juego cooperativo favorece la creación de vínculos interpersonales más sólidos y de confianza entre los niños y niñas. Además, el juego es una técnica eficaz para enseñarles reglas, límites y cómo manejar situaciones como ganar o perder, razón por la cual se considera una herramienta adecuada para promover una integración armoniosa en contextos educativos, como en la tesis desarrollada.

## **2.2 Bases teórico-científicas**

### ***2.2.1 La identidad personal***

La identidad personal se basa en la formación de la personalidad donde se consideran progresos definidos e independientes. Gracias a la identidad personal las personas pueden tener un mayor control de sus propias emociones acciones y decisiones que realicen a lo largo de la vida, se centra en la relación principal que va a tener con la misma como también en la parte social es decir la relación que pueda tener con las personas de su entorno. La evolución que tiene la identidad personal se desarrolla mediante acciones o experiencias vividas por el mismo individuo, el punto clave será la parte del contexto y la situación donde se encuentre la persona.

Los factores que determinan la identidad personal son:

- **Social:** En ese factor se presentan la nacionalidad, la cultura creencias e inclusive el mismo idioma. La persona se identifica donde nace, dónde vive, dónde realiza las diferentes tradiciones que tienen en su cultura, con sentido de pertenencia e identificado a un grupo.
- **Físico:** Influye bastante en los rasgos físicos que heredamos y te definen a lo largo de tu vida.
- **Selectivas:** Es el factor más importante, se basa en la toma de decisiones como son nuestros gustos o acciones que nos generen satisfacción.

### ***2.2.2 La autoestima***

Es la valoración que se tiene uno mismo, ayuda a interpretar los cambios emocionales que se tienen durante la vida, recordemos que la autoestima se construye, desarrolla y está en constante cambio.

Gracias a la autoestima se llega a tener una mejor adaptación, acercamiento internamente a uno mismo y en la misma sociedad. Como también se muestra una propia realidad, generando a su vez una mejora en la comunicación asertiva y se puede poner límites.

Gracias a la investigación realizada por Campos y Muñoz (1992), se obtiene como dato las características que tiene un individuo con alta autoestima, estos son:

- Conoce sobre las acciones, cosas que ayudan a que se sienta mejor o generarle un bien y como puede desarrollar una mejora.
- Tiende a sentirme a gusto consigo mismo
- Llega a expresar su opinión sin ningún problema
- Tiene mayor confianza al hablar con las demás personas
- Identifica como también expresa como se siente por medio de sus emociones
- Se expresa mediante sus emociones hacia otras personas
- Participa activamente en el desarrollo de las actividades planificadas en el trabajo o su centro de estudios.
- Son más independientes, valiéndose de si mismos en situaciones cotidianas, implicando el ayudar como también el pedir ayuda.
- No teme a los retos, mas a lo contrario los enfrenta con valor
- Tiene empatía hacia los demás, sentido de ayuda y colaboración en equipo.
- Presentan mayor creatividad y originalidad.
- Dan todo de su parte para poder lograr sus objetivos

### ***2.2.3 La autonomía***

Es la capacidad que se desarrolla para poder elegir sus propias decisiones, ser más independientes y velar por sus propios intereses o gustos.

En los niños la autonomía se basa en la interacción que van a tener con los miembros más cercanos como son su familia. Podrán construir relaciones afectivas que conllevará a una confianza de por medio y gracias a esta confianza el niño podrá enfrentar los retos que se le presentan desde temprana edad. El niño podrá identificar actividades que le genere incomodidad y seguridad y otras acciones que él solo va a poder prevenir.

La autonomía implica que los niños aprendan a decidir por sí mismos, ya que al fortalecer esta capacidad, aumentan sus posibilidades de comportarse de manera responsable y tomar decisiones de forma independiente.

### ***2.2.4 La conciencia emocional***

La conciencia emocional es la habilidad para reconocer las propias emociones, entender cómo se sienten y, a partir de ello, controlar o regular esas emociones. En los niños, este aspecto resulta especialmente importante, pues les permite identificar, comprender, expresar y gestionar sus emociones, además de interpretar adecuadamente las emociones de otras personas. Según Fernández (2013), la conciencia emocional está vinculada a distintos ámbitos de la vida, como la escuela, la familia y otros contextos sociales. Su estudio se enfoca en profundizar el concepto de educación emocional, sus objetivos, fundamentos, justificaciones y contenidos, así como en reconocer las competencias emocionales que los niños desarrollan durante la Educación Infantil relacionadas con esta dimensión.

### ***2.2.5 El conocimiento y la socialización***

Chernicof y Rodríguez (2018) señalan que el autoconocimiento consiste en tener conciencia de uno mismo y en reconocerse con una actitud de valoración personal. Este proceso implica la habilidad de identificar tanto elementos individuales como contextuales que conforman la identidad personal. Asimismo, abarca la formulación de metas propias y

el reconocimiento de las fortalezas y debilidades que pueden influir positiva o negativamente en su cumplimiento.

Se tiene que desarrollar habilidades que estén fijadas en la atención hacia lo que rodea en el mundo para poder entender como ayuda significativamente en el autoconocimiento, generado una mejor conciencia y comprendiendo las emociones influenciadas por conductas externas o experiencias dentro de los contextos de la vida diaria. Es importante recalcar que la persona debe manejar un a confianza y valoración por si mismo para poder llegar a sus objetivos o metas trazadas.

### **2.2.6 Actividades lúdicas**

Son actividades de recreación entretenimiento y diversión en donde se ve involucrado el aprendizaje mediante juegos.

La actividad lúdica constituye una forma agradable de relacionarse tanto con los objetos como con los propios pensamientos, facilitando la comprensión del funcionamiento del entorno. A través del juego, se crean normas que expresan la lógica que los jugadores consideran adecuada para organizar sus interacciones (Piaget, 1984).

Gracias a las actividades lúdicas se puede mejorar el desarrollo de la motivación para el aprendizaje como también la predisposición de la atención del niño. Generando que el niño pueda tener una mejor convivencia con su entorno social la naturaleza y el autoconocimiento propio.

Las actividades lúdicas ayudan enormemente en la autonomía del niño generando a su vez confianza y seguridad de las acciones que realiza Teniendo mayor énfasis en su identidad personal y en el desarrollo de su personalidad en general dando como puntos claves Que el niño tenga una educación de calidad mediante actividades pedagógicas recreativas.

### 2.2.5.1 Características

En el contexto educativo, las actividades lúdicas deben reunir ciertas cualidades fundamentales que contribuyan al desarrollo integral del estudiante. Una de ellas es **el disfrute**, ya que permite que el proceso de aprendizaje se desarrolle en un entorno agradable y estimulante (Vygotsky, 2022). **La interacción social** también resulta esencial, al propiciar el trabajo conjunto y fortalecer las habilidades sociales de los niños (Bermúdez, 2021).

Asimismo, **la posibilidad de explorar** favorece el descubrimiento y la construcción activa del conocimiento, lo que convierte el aprendizaje en una experiencia significativa (Piaget, 2022). Por otro lado, **la creatividad** impulsa la imaginación y desempeña un papel clave en el desarrollo emocional y cognitivo (ESEFA-Boye & Darko, 2022).

Estas actividades deben incluir también un componente de **reto o desafío**, que motive a los niños a superarse y comprometerse con su aprendizaje (Dewey, 2022). La **adaptabilidad** es igualmente relevante, ya que permite adecuar las actividades a las diferentes edades y niveles de desarrollo, garantizando una participación equitativa (Vygotsky, 2022).

Además, cuando la actividad posee **un propósito claro y significativo** para el estudiante, aumenta su interés y participación activa (Ausubel, 2022). Finalmente, la **motivación** representa un factor determinante, ya que impulsa al niño a involucrarse de forma constante en su proceso educativo (Maslow, 2022).

### 2.2.6 Importancia en la educación inicial

Trasciende más allá del aprendizaje donde un niño tiene que sentarse sobre la mesa y escuchar lo que el docente diga, Las actividades lúdicas convierte la enseñanza en un momento agradable para el niño de forma natural y con diferentes habilidades que ayudan a desarrollar herramientas de trabajo didácticas.

Según Ansó (2017), el rol del docente dentro del proceso educativo requiere un alto grado de compromiso, responsabilidad y convicción. El maestro debe desempeñarse como un mediador y orientador, capaz de crear entornos de aprendizaje adecuados, contextualizados y significativos. En este sentido, su labor se asemeja a la de un artista, ya que debe fomentar espacios que impulsen el desarrollo integral y las capacidades del estudiante.

Las actividades lúdicas hacen que mejoren las expresiones corporales de los niños estimulando en su concentración mental Y en su pensamiento crítico. Gracias a ello sí se puede ayudar a que los niños tengan un mejor equilibrio y flexibilidad fortaleciendo su motricidad gruesa y fina.

Las actividades lúdicas fomentan la motivación intrínseca, lo que aumenta la capacidad para el desarrollo y el aprendizaje significativo. Así, las interacciones generan un elemento dentro de la comunicación que ayuda a los participantes explorar su propio pensamiento, poniendo a prueba sus conocimientos y desarrollarlos gradualmente a través de acciones interactivas y conversaciones, incluso mediante mímicas. (Virete, 2019)

### **2.2.7 Método lúdico**

Son estrategias creadas principalmente para que el aprendizaje sea fundamental dentro del niño mediante juegos didácticos desarrollando un ambiente armonioso.

Los juegos en niños de 3 años siempre van de la mano con actividades motrices y sensoriales compatibles en los valores de la educación hacia el niño relacionando su entorno y a la vez su personalidad que recién está conociendo el mundo. Es en esta parte fundamental, podemos observar qué el niño pueda llegar a desarrollar su creatividad en base a sus conocimientos.

El juego se entiende como una actividad mediante la cual el niño descarga su energía acumulada. Para Freinet, esta forma de expresión está profundamente conectada con la experiencia humana.

### ***2.2.8 El juego en la primera infancia***

El juego es muy importante para los niños tanto por el tema de su desarrollo físico y mental. Gracias a ello el niño puede relacionarse con otras personas socialmente como también un punto clave acá es la conexión que tendrán los padres con los hijos o la maestra con los niños o los mismos compañeros entre sí.

El juego inicia desde que el niño es un bebé, un ejemplo claro es el juego del “sonríe” cuando el niño aprende a sonreír y el padre también imita esa expresión.

El niño desarrolla habilidades como son el pensamiento cognitivo, sociales, motoras finas y gruesas. Cuán importante es el juego dentro de la estimulación temprana para la estimulación correcta del cerebro y sus conexiones.

En el marco normativo, el Ministerio de Educación, a través de la Ley N.º 27337 en su artículo 155º, reconoce al juego como un componente fundamental para el desarrollo integral de los niños. De igual manera, el MINEDU, en las normas técnicas para el diseño de infraestructura educativa de nivel inicial en la Educación Básica Regular, contempla la planificación de espacios físicos destinados específicamente al juego y la recreación. Esta disposición garantiza que los niños puedan participar en juegos espontáneos y actividades autónomas de manera adecuada. Conforme a lo establecido, el juego es un medio mediante el cual los niños se relacionan con su entorno y con los demás, facilitando así su adaptación activa y favoreciendo el desarrollo tanto de sus capacidades cognitivas como emocionales.

Los juegos motrices, según Rodríguez (2013) y Garaigordobil (1992), citados por Moreno y Rodríguez (1996), se caracterizan por ofrecer no solo momentos de diversión, sino también oportunidades para que los niños se acerquen a contenidos y vivencias que serán útiles en su vida cotidiana. Desde esta perspectiva, se considera que toda actividad

lúdica puede funcionar como un recurso psicopedagógico fundamental, al constituir una base esencial para el desarrollo integral del niño en etapas posteriores.

Según Vygotski (1933), desde los tres años el niño empieza a diferenciar entre lo real y lo que esa realidad puede simbolizar. El juego simbólico no debe considerarse una actividad caótica o sin organización, sino más bien una forma de juego estructurado en la que el niño adopta roles imaginarios bajo normas internas que orientan su conducta y su forma de interpretar el mundo representado.

Juego de reglas. Gallardo (2018) sostiene que los juegos estructurados con reglas contribuyen al desarrollo progresivo de la autonomía infantil. Este tipo de juegos exige que los niños respeten normas, esperen turnos, lleguen a acuerdos con otros y valoren las opiniones ajenas, promoviendo así la convivencia y la autorregulación.

### ***2.2.9 Beneficios para el aprendizaje***

Gracias a las actividades lúdicas los niños desarrollan un mejor trabajo en equipo como también mejoran en su comunicación y la relación de tolerancia respeto y empatía con todos sus compañeros generando así una resolución efectiva de los conflictos y una toma de decisiones correctas.

Un beneficio importante es que gracias al juego y a las actividades lúdicas genera una mejor atención de los niños, desarrollan una mejor motivación al momento de participar en las actividades Por otro lado recordemos que también llegan a tener mejor retención de conocimientos adquiridos.

Según Bermúdez (2021), las actividades lúdicas aportan múltiples beneficios al desarrollo integral de los niños. En el ámbito cognitivo, fortalecen habilidades como la resolución de problemas y el pensamiento crítico. En cuanto al desarrollo emocional, contribuyen al fortalecimiento de la autoestima, la empatía y el control de las emociones. A nivel social, promueven la mejora de las relaciones interpersonales y la comunicación efectiva. En el aspecto físico, favorecen el perfeccionamiento de la coordinación y la

motricidad. Finalmente, en el ámbito creativo, estimulan la imaginación y la capacidad de innovar.

Es importante recalcar que las actividades lúdicas ayudan a que se desarrolle un trabajo en equipo con una mejor comunicación y colaboración entre los mismos estudiantes explorando la imaginación y se han muy eficientes en el desarrollo de la creatividad.

### 2.3 Definición de términos

1. **Autoconocimiento:** Según la RAE Es el proceso de reconocer y comprender nuestras propias características, pensamientos, emociones, motivaciones, fortalezas, debilidades, valores y creencias. Implica ser consciente de quién somos, cómo nos sentimos y cómo nos relacionamos con el mundo y con los demás.

2. **Autonomía:** Según la RAE Es la capacidad para tomar decisiones, asumir responsabilidades y realizar tareas de forma independiente, sin depender excesivamente de los adultos o de otras personas.

3. **Constructivismo social:** Según Marqués (2003), la mediación se presenta dentro de contextos colaborativos fundamentados en el enfoque del constructivismo social, el cual sostiene que el aprendizaje se potencia al ser compartido con otros. En estos espacios, el grupo construye el conocimiento de manera conjunta, desarrollando una cultura orientada a compartir significados y contenidos.

4. **Identidad personal:** Según la RAE es el proceso a través del cual un niño va desarrollando un sentido de sí mismo, de quién es, qué le gusta, qué no le gusta, cuáles son sus habilidades, sus valores, su personalidad, su cultura, y cómo se relaciona con los demás y con el entorno que lo rodea

5. **Juego lúdico:** De acuerdo con la RAE, el juego comprende actividades orientadas al entretenimiento, donde el disfrute y el aprendizaje cumplen un rol fundamental. Mediante el juego, los niños investigan su entorno, fortalecen capacidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras, además de aprender a enfrentar desafíos y colaborar con otros.

6. **Método lúdico:** De acuerdo con Omeñaca y Ruiz (2005), el método lúdico comprende cualquier actividad que posibilita al individuo conocer, manifestarse, experimentar emociones y relacionarse con su ambiente, tratándose de una acción libre que produce placer y felicidad, favoreciendo el disfrute en sus actividades cotidianas.



## CAPITULO III

### 3. MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1 Hipótesis de la Investigación

##### 3.1.1 *Hipótesis general*

Las actividades lúdicas ayudan positivamente en la mejora de la identidad personal en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 417 “San Borja” Wanchaq-2025.

##### 3.1.2 *Hipótesis específicas*

- Las actividades lúdicas ayudan positivamente en la mejora del desarrollo de la autonomía en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°417 “San Borja” Wanchaq -2025
- Las actividades lúdicas ayudan positivamente en la mejora del autoconocimiento en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°417 “San Borja” Wanchaq - 2025
- Las actividades lúdicas ayudan positivamente en el desarrollo de socialización de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°417 “San Borja” Wanchaq – 2025

#### 3.2 Variables de la investigación

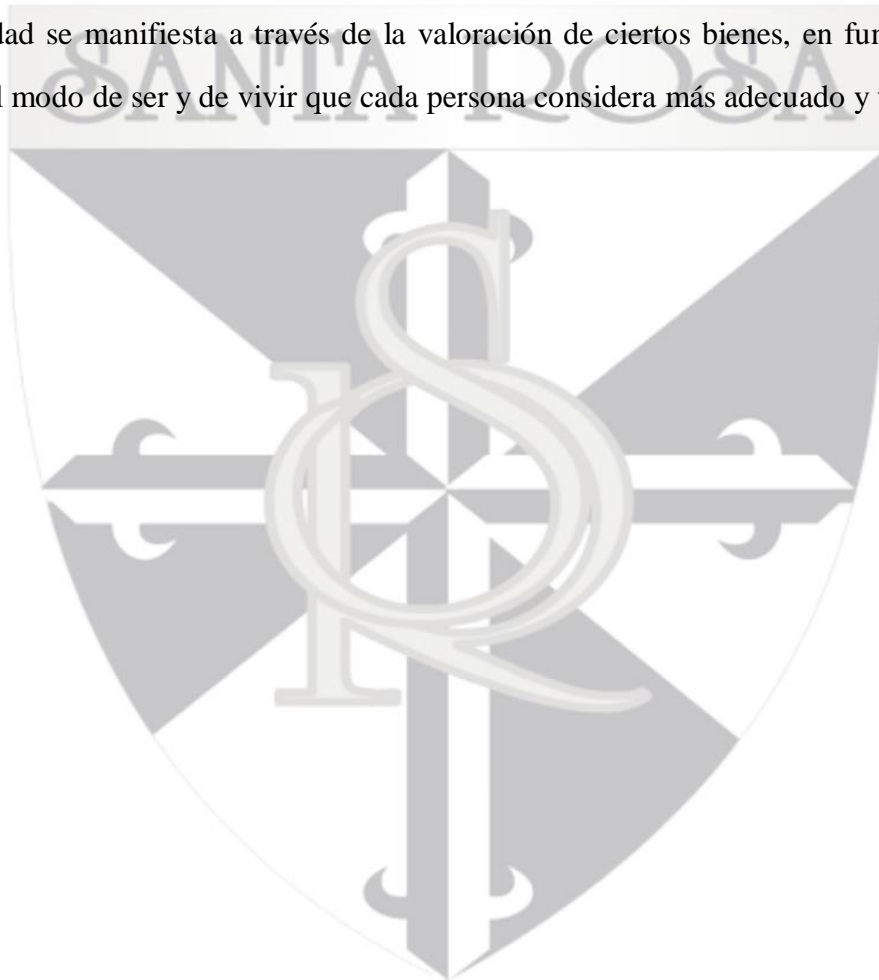
##### 3.2.1 *Variable independiente*

**Actividades lúdicas.** Guzmán y Zambrano (2017) afirman que las actividades lúdicas constituyen un recurso fundamental dentro del proceso educativo, y su falta puede estar vinculada a un rendimiento académico deficiente. Las autoras destacan la importancia

del juego en la vida del ser humano, ya que promueve el desarrollo de habilidades y capacidades esenciales para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.

### 3.2.2 *Variable dependiente*

**Identidad personal.** Zarate (2014), retomando el pensamiento filosófico de Charles Taylor, explica que la identidad personal se construye como la expresión de una forma de vida significativa, enmarcada dentro de un contexto cultural y de relaciones con los demás. Esta identidad se manifiesta a través de la valoración de ciertos bienes, en función de la elección del modo de ser y de vivir que cada persona considera más adecuado y valioso.



### 3.2.3. Operacionalización de las variables

#### 3.2.3.1 Operacionalización de la variable independiente

Variable independiente	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Actividades lúdicas	Jiménez (2002) señala que el juego es considerado una forma amena de enseñar. Expertos en psicología y pedagogía destacan que el juego constituye una herramienta fundamental para potenciar y fomentar el desarrollo integral de la persona.	Consiste en una variedad de actividades mediante las cuales los niños adquieren diversas habilidades y competencias, con el objetivo de fortalecer su identidad y fomentar el respeto dentro del grupo. Las actividades lúdicas favorecen el fortalecimiento de la autoconfianza, el desarrollo de la autonomía y la construcción de la personalidad, consolidándose como una de las estrategias recreativas y formativas más relevantes en el ámbito educativo.	<b>Motoras</b> Según Cobos (2011), el juego motor es una de las herramientas más frecuentes y propias de los niños durante sus primeros años de vida, por lo que se puede afirmar que es una actividad innata en esta etapa de crecimiento.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos Motores</li> <li>• Desplazamiento</li> <li>• Motricidad fina y gruesa</li> </ul>
			<b>Simbólico</b> Alonso (2021) indica que, conforme a Piaget, el juego simbólico resulta esencial en la etapa de Educación Infantil porque favorece el desarrollo completo del niño, estimulando sus habilidades motoras finas, la creatividad, la imaginación, además de mejorar la concentración y la atención.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos simbólicos</li> </ul>
			<b>Reglas</b> Según Alonso (2021), tomando como referencia a Piaget, el juego simbólico resulta fundamental durante la Educación Infantil, ya que impulsa el desarrollo global del niño, potenciando sus destrezas motoras finas, su capacidad creativa e imaginativa, así como su concentración y atención.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de reglas</li> <li>• Normas de convivencia</li> <li>• Acuerdos para realizar las actividades</li> </ul>

### 3.2.3.1 Operacionalización de la variable independiente

Variable independiente	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Identidad personal	Según Muñoz Sedaño (1997), la identidad personal se refiere al fortalecimiento del ego que se va construyendo a lo largo del tiempo. Esto implica reconocer las características propias del yo, las experiencias vividas, las decisiones tomadas y los lugares visitados, aspectos que reflejan la esencia de la persona.	La identidad personal está compuesta por un conjunto de rasgos que ayudan a definir a un individuo, permitiéndole reconocerse y distinguirse a través de sus propios gustos e intereses. En consecuencia, la identidad personal engloba las características y atributos que individualizan a una persona dentro de la sociedad, siendo aquello que hace que cada persona sea única y diferente de los demás.	<b>Autoconocimiento</b> Según Chernicoff y Rodríguez (2018), el autoconocimiento consiste en la habilidad de enfocarse en uno mismo y ser consciente de diversos aspectos de la identidad, incluyendo las emociones, los pensamientos y las conductas propias.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estado emocional</li> <li>• Personalidad</li> <li>• Afectividad</li> <li>• Sentimientos</li> </ul>
			<b>Autonomía</b> Piaget (1968) plantea que la autonomía es un proceso educativo social mediante el cual el niño aprende a superar el egocentrismo, integrando su conducta y pensamiento con perspectivas morales e intelectuales, con la finalidad de fomentar el bienestar social y elevar la calidad de vida de las personas en general.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades diarias</li> <li>• Acciones asertivas</li> <li>• Capacidad en la toma de dediciones</li> </ul>
			<b>Socialización</b> Berger y Luckmann (1968) señalan que la socialización primaria consiste en el proceso mediante el cual el individuo es incorporado a la sociedad, lo que implica la internalización de un “mundo objetivo” socialmente construido por personas significativas responsables de su socialización.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intrapersonal</li> <li>• Relacionamiento</li> <li>• Integración</li> <li>• Valores</li> </ul>

### **3.3 Método de investigación**

#### **3.3.1 Enfoque de investigación**

El método cualitativo de investigación se enfoca en comprender y analizar la esencia de las experiencias humanas, los significados que las personas asignan a sus vivencias y los contextos en los que se desarrollan. Hernández y Mendoza (2018) indican que este enfoque trabaja con datos no numéricos, buscando una comprensión detallada y profunda de las variables estudiadas.

#### **3.3.2 Tipo de investigación**

La presente investigación se enmarca dentro del tipo básico, ya que su propósito principal es la obtención de conocimiento por el valor que este representa en sí mismo, sin que se contemple necesariamente una aplicación práctica inmediata. El objetivo esencial radica en ampliar la comprensión teórica sobre determinados fenómenos y procesos. En este sentido, Sampieri (1991) señala que la investigación básica constituye un proceso orientado al avance científico mediante el incremento del saber teórico, sin otorgar prioridad a su utilidad práctica, enfocándose en el análisis profundo de la realidad.

#### **3.3.3 Alcance o nivel de investigación**

Este estudio adopta un enfoque descriptivo, cuyo propósito principal es proporcionar una representación fiel de las particularidades de un fenómeno, grupo o contexto determinado. De acuerdo con Guevara et al. (2020), la investigación descriptiva pretende comprender las circunstancias, costumbres y comportamientos predominantes mediante una descripción minuciosa y precisa de las acciones, objetos, procesos y sujetos involucrados (p. 171).

### 3.3.4 *Diseño de investigación*

El presente estudio utiliza un enfoque metodológico experimental. Según Arias (2015), este tipo de investigación consiste en aplicar determinadas condiciones, estímulos o tratamientos, denominados variables independientes, a un objeto o grupo de sujetos, con el fin de observar y analizar las respuestas o efectos producidos, que corresponden a las variables dependientes.

## 3.4 **Población y muestra del estudio**

### 3.4.1 *Población*

La Institución Educativa Inicial N°417 “San Borja” Wanchaq – 2025, cuenta con un total de:

<b>SALON:</b>	<b>N° DE ESTUDIANTES:</b>
<b>5 AÑOS ALEGRIA</b>	23
<b>5 AÑOS AMISTAD</b>	25
<b>4 AÑOS</b>	24
<b>3 AÑOS</b>	26
<b>TOTAL:</b>	98

### 3.4.2 *Muestra*

La investigación se realizará con los estudiantes de 3 años con un total de 26 estudiantes.

<b>NIÑOS</b>	14
<b>NIÑAS</b>	12

### **3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.5.1 Técnica de recolección de datos**

Observación: Se basa en observar de manera detenida, objetiva y minuciosa el problema, se analiza y recolecta información para posteriormente ser estudiado. Es el paso fundamental para poder centrarnos en el método empírico -analítico basados en la observación objetiva de la realidad externa.

Según Díaz, L. (2011) nos indica que “En la observación, por tanto, se debe tener en consideración la relación entre los hechos (realidad o evidencia empírica) y las teorías científicas” (p.15).

Evaluación: Proceso que permite obtener información sobre los logros en la obtención de habilidades sociales. Acción medir un procedimiento, indicando la factibilidad de los resultados o si el objetivo concuerda con lo que en un inicio se planteó.

Aliaga y Figueroa (2024) destacan que la evaluación educativa es una herramienta fundamental dentro del proceso de aprendizaje, ya que, dado que la educación es un proceso prolongado, la evaluación contribuye significativamente a la formación continua.

#### **3.5.2 Instrumento de recolección de datos**

Se utilizó como instrumento la ficha de recolección de datos, que permitió organizar la información obtenida de las investigaciones revisadas, facilitando la identificación de las ideas principales sobre los temas estudiados. Según Hernández (2006), la recolección de datos consiste en diseñar un plan detallado de procedimientos para recopilar información con un objetivo determinado.

### **3.6 Aspectos éticos**

Esta investigación se desarrolló siguiendo principios éticos básicos como; no plagiar tesis anteriores, mencionar a todos los inventores, citas bibliográficas; brindar a los



profesionales información detallada sobre el propósito del estudio, protección del bienestar físico, mental de la muestra ya que aún no son capaces de hacerlo ni tomar sus propias decisiones.



## CAPITULO IV

### 4. CONCLUSIONES RESPECTO A LAS BASES TEÓRICAS

1) El implementar actividades lúdicas durante el desarrollo del niño puede ser utilizado intencionalmente para cultivar la inteligencia emocional en relación con la dimensión de habilidades sociales, ya que también es parte fundamental en el desarrollo del niño. Podemos concluir que las actividades lúdicas permiten mejorar las habilidades sociales y de ese modo desarrollar una adecuada inteligencia emocional. (Goleman,2022).

Las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje cumplen un rol importante dentro del desarrollo de la identidad personal en los niños de 3 años. Se dio a conocer que, gracias al juego, los infantes no solo exploran todo su entorno, si no que llegan a tener un mejor autoconocimiento, comprendiendo más acerca de ellos mismo como también su lugar dentro de la sociedad. Las interacciones lúdicas ayudan a promover la socialización facilitando una mejor expresión emocional y a su vez la creatividad, teniendo realce en la construcción del autoconcepto, autoestima y fortalece la autonomía.

2) La autonomía juega un papel fundamental en el desarrollo de la identidad. Piaget (1968) sostiene que la autonomía es un proceso de educación social que ayuda al niño a superar el egocentrismo, permitiéndole socializar su comportamiento y pensamiento al considerar aspectos morales e intelectuales, con el fin de promover el bienestar social y mejorar la calidad de vida de las personas. Por otro lado, la investigación señala que el autoconocimiento es esencial para que el niño desarrolle confianza y una valoración positiva de sí mismo como una persona especial y querida. Las actividades lúdicas brindan oportunidades para que el niño se reconozca como un individuo único dentro de contextos como el trabajo colaborativo, el juego en equipo o las competencias. Un juego significativo en este sentido es el juego de roles, donde cada niño puede identificarse desde distintas perspectivas, favoreciendo así la comprensión de sus valores y características personales.

3) Según Santiago (2021), la convivencia escolar es fundamental no solo desde una perspectiva educativa, sino también humana, ya que un ambiente escolar positivo favorece tanto el proceso de enseñanza-aprendizaje como el bienestar personal y social de todos los integrantes de la comunidad educativa (p.5). Al incorporar actividades lúdicas en el desarrollo de la identidad, especialmente en aspectos como el autoconocimiento, la autonomía y la socialización, se puede mejorar el sistema educativo, promoviendo el aprendizaje y las habilidades sociales necesarias para un crecimiento emocional y social saludable en el futuro. Es vital que tanto los docentes como los padres valoren y fomenten el juego y las actividades lúdicas, reconociéndolas como herramientas clave en la educación y crianza temprana de los niños.

4) De acuerdo con las conclusiones previamente analizadas y lo planteado por Posso et al. (2015), se afirma que el juego no solo posee un importante valor educativo desde una perspectiva pedagógica, sino que también representa una actividad esencial, espontánea y continua en la vida del niño. A través del juego, los niños construyen y refuerzan normas sociales, culturales y morales, convirtiéndose este en un medio para la transmisión de ideas. Asimismo, permite identificar valores y habilidades físicas que pueden ser desarrolladas progresivamente. En este sentido, se puede afirmar que las actividades lúdicas tienen una influencia significativa en el fortalecimiento de la identidad personal en niños de tres años.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Bruner, J. (1983). Juego, pensamiento y lenguaje. [Verifica si es traducción de "Play, thought and language", y la editorial].
2. Castorina, J. A., & Lenzi, A. M. (2000). La formación de los conocimientos sociales en los niños. Gedisa.
3. Ccolque, A., & Quispe, J. (2018). Identidad cultural en estudiantes del tercer grado de educación secundaria en la Institución Educativa Emancipación Americana distrito de Tinta Cusco 2018 (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. <https://repositorio.unsa.edu.pe/handle/20.500.12773/8805>
4. Chamorro, L., & Maldonado, Y. (2017). Identidad cultural: causas que generan la pérdida de identidad cultural de Imantag y su relación con el desarrollo del turismo del Cantón Cotacachi, provincia de Imbabura (Tesis de pregrado). Universidad Técnica del Norte. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/7713>
5. El trabajo por rincones en el aula de educación infantil. Ventajas del trabajo por rincones. Tipos de rincones. Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas. [Falta autor, año y enlace].
6. España. Real Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial del Estado. <https://www.boe.es/eli/es-cl/rd/2007/12/27/122>
7. Falta información suficiente. ¿Podrías confirmar el autor y título completo de esta entrada?
8. Fernández Piatek, A. (2009). El juego como estrategia didáctica. Graó.
9. García, G. (2011). El uso de los juegos tradicionales como recurso para el afianzamiento de la identidad cultural del niño en edad preescolar (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/9662>
10. Gertrúdx Romero de Ávila, S. (2016). Aportaciones de la pedagogía Freinet a la educación en España. *Tendencias Pedagógicas*, (28), 27–41. <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/5775>
11. Gómez, M., Gordillo, M., Gordillo, T., Sánchez, S., & Vicente, F. (2001). El juego infantil en un mundo de cambio. *INFAD Revista de Psicología*, 1(1), 197–206.
12. González Monteagudo, J. (1989). La renovación pedagógica en la vida y en la obra de... [Falta título completo].

13. Hecht, A. C. (2009). Niñez y desplazamiento lingüístico: Reflexiones acerca del papel del habla en la socialización de los niños tobas de Buenos Aires. *Anthropologica*, 27, 25–46.
14. Heckman, J. J., & Kautz, T. (2012). Hard evidence on soft skills. *Labour Economics*, 19(4), 451–464. <https://doi.org/10.1016/j.labeco.2012.05.014>
15. Henry, D. B., Tolan, P. H., & Gorman-Smith, D. (2001). Longitudinal family and peer group effects on violence and nonviolent delinquency. *Journal of Clinical Child Psychology*, 30(2), 172–186.
16. Hinton, C., Miyamoto, K., & della Chiesa, B. (2008). Brain research, learning and emotions: Implications for education. *European Journal of Education*, 43(1), 87–103. <https://doi.org/10.1111/j.1465-3435.2007.00338.x>
17. Hurtado, J. (2012). Metodología de la investigación: Guía para una comprensión holística. [Falta editorial].
18. James, W. (1950). The principles of psychology. [Falta editorial original o edición utilizada. *European Journal of Education* parece incorrecto].
19. Liceras, A. (1997). Dificultades en el aprendizaje de las ciencias sociales. [Falta editorial].
20. Martínez, N., Flores, J., & Hernández, J. (2017). Actividades que propician la socialización. [Falta fuente o contexto del documento].
21. Mendoza, E., Tijerino, M., & Espinoza, M. (2018). Metodologías lúdicas empleadas en el niños niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre (Tesis de pregrado). [Falta universidad].
22. Olortegui, Z. (2019). Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional. [Falta universidad y tipo de documento].
23. Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Alfara.
24. Palacios, J., Marchesi, A., & Coll, C. (1990). Desarrollo psicológico y educación (Vol. 1). Alianza Editorial.
25. Palomino, M., & Dagua, A. (2010). Los problemas de convivencia escolar: Percepciones, factores y abordajes en el aula. [Falta editorial].
26. Prieto García, M. (1970). El juego y el juguete educativo en la edad preescolar. Centro de Documentación y Orientación Didáctica de E.P.
27. Prieto García, M., & Medina Rubio, R. (2005). El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: Planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas. UNED Ediciones.
28. Psicología de los juegos infantiles. Kapeluz.

29. Psicología evolutiva. Alianza.
30. Romero V., & Gómez, M. (2008). El juego infantil y su metodología. Altamar.
31. Una perspectiva psicodidáctica. Grupo Editorial Universitario.
32. Velástegui, F. (2013). Las técnicas activas de aprendizaje influyen en el desarrollo del pensamiento crítico en la asignatura de estudios sociales de los novenos años de educación básica general de la Unidad Educativa Hispano América de la ciudad de Ambato (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/5121>
33. Vygotski, L. S. (1982). La imaginación y el arte en la infancia. Akal.



## ANEXOS

### Cronograma de actividades

N°	Actividad	2025			
		MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
1	Revisión literaria inicial	X			
2	Elaboración de la ficha de recolección	X			
3	Planteamiento del problema		X		
4	Planteamiento de la justificación		X		
5	Delimitación de la investigación			X	
6	Análisis de antecedentes			X	
7	Revisión literaria ampliada para el marco teórico			X	
8	Planteamiento del marco metodológico				X
9	Elaboración de las conclusiones				X
10	Revisión final de la investigación				X

### Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología de la Investigación
<b>General</b>	<b>General</b>	<b>General</b>	<i>Variable Dependiente:</i>	Enfoque de Investigación: Cualitativo
¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran la identidad personal en niños de 3 años de la I.E.I N°417 “SAN BORJA”- Wanchaq – Cusco 2025?	Las actividades lúdicas ayudan positivamente en la mejora de la identidad personal en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 417 “San Borja” Wanchaq- 2025.	Las actividades lúdicas mejoran significativamente al desarrollo de la identidad personal en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 417 “San Borja” Wanchaq-2025	Identidad personal  Dimensiones: ▪ Autonomía ▪ Autoconocimiento ▪ Socialización	Tipo de investigación: Básica
<b>Específicos</b>	<b>Específicos</b>	<b>Específicos</b>	<i>Variable Independiente:</i>	Nivel de investigación: Descriptivo
¿De qué manera las actividades lúdicas ayudan en el desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años de la I.E.I N°417 “SAN BORJA” – Wanchaq – Cusco 2025?  ¿De qué manera las actividades lúdicas influyen en el autoconocimiento en los niños de 3 años de la IE I N°417 “SAN BORJA” – Wanchaq – Cusco 2025?  ¿De qué manera ayuda las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización en niños de 3 años de la IE.I N°417 “SAN BORJA” – Wanchaq – Cusco 2025?	Determinar cómo las actividades lúdicas ayudan en el desarrollo de la autonomía en los niños 3 años de la I.E.I N°417 “SAN BORJA” –Wanchaq – Cusco 2025. Determinar cómo las actividades lúdicas ayudan en el desarrollo del autoconocimiento en los niños 3 años de la I.E.I N°417 “SAN BORJA” – Wanchaq – Cusco 2025. Determinar cómo las actividades lúdicas ayudan en el desarrollo de la socialización en los niños 3 años de la I.E.I N°417 “SAN BORJA” – Wanchaq – Cusco 2025.	Las actividades lúdicas ayudan significativamente en la mejora del desarrollo de la autonomía en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°417 “San Borja” Wanchaq -2025  Las actividades lúdicas ayudan significativamente en la mejora del autoconocimiento en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°417 “San Borja” Wanchaq – 2025  Las actividades lúdicas ayudan significativamente en el desarrollo de socialización de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°417 “San Borja” Wanchaq – 2025	Actividades lúdicas  Dimensiones: ▪ Motoras ▪ Símbolos ▪ Reglas	Diseño de investigación: No experimental  Análisis de contenido  Técnicas e instrumentos para recolección de datos: Revisión documental  Instrumento: Ficha de Recolección