



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE QUITO

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**GUÍA DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE LA IDENTIDAD Y
AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 4-5 AÑOS A TRAVÉS DEL JUEGO**

AUTORA: CYNTHIA ELIZABETH RAMOS RODRÍGUEZ

TUTORA: ELSA SILVANIA SALAZAR ESCOBAR

Quito – Ecuador

2026

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN**

Yo, Cynthia Elizabeth Ramos Rodríguez con documento de identificación N° 1754387239,
manifiesto que:

Soy la autora y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad
Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el
presente trabajo de titulación.

Quito, febrero del 2026

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, reading "Cynthia Ramos", is centered within a light blue rectangular box.

Cynthia Elizabeth Ramos Rodríguez

1754387239

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Cynthia Elizabeth Ramos Rodríguez con documento de identificación No. 1754387239, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora de la Propuesta metodológica: GUÍA DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE LA IDENTIDAD Y AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 4-5 AÑOS A TRAVÉS DEL JUEGO, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, febrero del 2026

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, reading "Cynthia Ramos", is displayed within a light blue rectangular box.

Cynthia Elizabeth Ramos Rodríguez

1754387239

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Elsa Sylvania Salazar Escobar con documento de identificación N° 1709052300, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: GUÍA DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE LA IDENTIDAD Y AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 4-5 AÑOS A TRAVÉS DEL JUEGO, realizado por Cynthia Elizabeth Ramos Rodríguez con documento de identificación N° 1754387239, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción del Propuesta metodológica que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, febrero del 2026

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Elsa Sylvania Salazar Escobar', is written over a light blue horizontal line.

Lic. Elsa Sylvania Salazar Escobar, M.Sc.

1709052300

Índice

Introducción	1
1. Problema	2
2. Objetivos	3
2.1 Objetivo general	3
2.2 Objetivos específicos	3
3. Fundamentación teórica	4
3.2. El desarrollo de la identidad y autonomía en la primera infancia	4
3.2.1. Concepto de primera infancia	4
3.2.2. Concepto de identidad y autonomía en la primera infancia	5
3.2.2.1. La identidad personal y sus componentes (autoconcepto, autoestima, sentido de pertenencia)	6
3.2.2.2. La autonomía durante la primera infancia	8
3.2.3. Teorías de la identidad y autonomía	8
3.2.4. Importancia del desarrollo de la identidad y autonomía en los niños de 4-5 años	10
3.2.5. Roles del entorno familiar, escolar y social	11
3.3. El juego como estrategia para el desarrollo de la identidad y autonomía	12
3.3.1. Concepto de juego en Educación Inicial	12
3.3.2. Funciones del juego en el desarrollo del niño	14
3.4. La guía didáctica	18
3.4.1. Concepto de guía didáctica	18
3.4.2. Estructura de la guía didáctica	19
3.4.3. Función de la guía didáctica en el proceso educativo	20
4. Metodología	21
5. Propuesta metodológica	23
6. Validación	61
7. Recomendaciones	62
8. Referencias bibliográficas	63
9. Anexos	66

Anexo 1: Docente externo	66
Anexo 2: Docente UPS	68

Resumen

El presente trabajo surge como respuesta a la necesidad de implementar prácticas educativas que prioricen el desarrollo de los ámbitos de identidad y autonomía en niños de 4 a 5 años. A través de experiencias lúdicas, se busca promover un aprendizaje significativo en el que el niño logre fortalecer el conocimiento sobre sí mismos, su autoestima, el sentido de pertenencia, su independencia y su capacidad para tomar decisiones.

Tomando en cuenta lo mencionado anteriormente, se propone una guía didáctica cuya finalidad es promover el desarrollo de estos ámbitos mediante actividades que fortalezcan el reconocimiento personal y la autonomía para contribuir al desarrollo y a la sana interacción de los infantes con el medio. Dentro de la guía, el juego aparece como una estrategia esencial para favorecer el desarrollo de las áreas mencionadas, ya que a través de estrategias lúdicas se promoverá la participación activa.

El trabajo aparece a partir de la observación de diversas situaciones que reflejaban un limitado desarrollo de los ámbitos de identidad y autonomía dentro del aula de clase. Como respuesta a la problemática, se empleó la metodología juego-trabajo para la elaboración de la guía didáctica “Explorando quién soy: aventuras con Inti”, la cual consta de diez actividades.

El trabajo se estructura de la siguiente forma: planteamiento del problema, objetivos, marco teórico (desarrollo de la identidad y autonomía en la primera infancia y el juego como estrategia pedagógica), metodología en la que se fundamenta la guía y finalmente la presentación de la propuesta didáctica con sus actividades.

Palabras clave: Identidad y autonomía, el juego, guía didáctica, educación inicial.

Abstract

The present work arises in response to the need to implement educational practices that prioritize the development of the areas of identity and autonomy in children aged 4 to 5 years. Through playful experiences, the aim is to promote meaningful learning in which children strengthen self-knowledge, self-esteem, a sense of belonging, independence, and decision-making skills.

Taking the above into consideration, a didactic guide is proposed with the purpose of promoting the development of these areas through activities that strengthen personal recognition and autonomy, contributing to children's development and healthy interaction with their environment. Within the guide, play is presented as an essential strategy to foster the development of the aforementioned areas, as playful strategies encourage active participation.

This work emerged from the observation of various situations that reflected a limited development of identity and autonomy within the classroom. In response to this issue, the play-work methodology was used to design the didactic guide "Exploring Who I Am: Adventures with Inti", which consists of ten activities.

The work is structured as follows: the problem statement, objectives, theoretical framework (development of identity and autonomy in early childhood and play as a pedagogical strategy), the methodology on which the guide is based, and finally the presentation of the didactic proposal along with its activities.

Keywords: Identity and autonomy, play, didactic guide, early childhood education.

Introducción

La primera infancia constituye una etapa esencial en el desarrollo integral del ser humano. En este período, entre los cuatro y cinco años, los niños comienzan a reconocerse como sujetos únicos, a expresar sus emociones, a tomar decisiones sencillas, etc. Por esta razón, el desarrollo de la identidad y autonomía en la Educación Inicial resulta clave para favorecer al bienestar emocional de los estudiantes.

El presente trabajo aporta al proceso pedagógico, ya que les brinda la oportunidad a los docentes de implementar actividades que refuercen en los estudiantes destrezas cómo actuar de manera independiente, explorar su entorno, mejorar su habilidad para resolver problemas y fortalecer su sentido de pertenencia a través de actividades que colocan al juego como estrategia principal.

La estructura del trabajo se comprende de la siguiente manera: descripción de la problemática que da origen a la propuesta; planteamiento de objetivos; fundamentación teórica, misma que aborda el desarrollo de la identidad y autonomía en la primera infancia y el juego como estrategia pedagógica. Seguido a esto se expone la metodología de la guía basada en el juego-trabajo y, finalmente, se presenta la propuesta metodológica compuesta por diez actividades.

1. Problema

En un Centro de Educación Inicial privado ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito en la parroquia Tumbaco se identificó una situación recurrente: Durante la jornada escolar los alumnos mostraban una dependencia muy marcada hacia la docente. Tomando en cuenta lo estipulado en el Currículo de Educación Inicial (2014) los niños de 4-5 años deben pasar por procesos que les permitan desarrollarse de tal manera que, al realizar alguna actividad, necesiten de la menor ayuda posible del adulto.

Sin embargo, los estudiantes no solo buscaban la ayuda de la docente para realizar acciones sencillas como atar sus cordones, ponerse sus chaquetas o comer, sino que también dependían de ella para tomar decisiones en cuanto a trabajos escolares o los juegos que se realizaban. Por ejemplo, si los niños realizaban una actividad y notaban que la docente no estaba completamente conforme buscaban hacer el trabajo de nuevo y se mostraban frustrados o consternados ante la falta de aprobación. Asimismo, llegaron a mostrar comportamientos violentos ya que en la mayoría de los casos no eran capaces de expresar sus emociones por lo que recurrían a gritos o golpes, perturbando la convivencia escolar y poniendo en riesgo la sana construcción de su identidad y de su autonomía.

Tomando en cuenta lo mencionado anteriormente, se usará un enfoque cualitativo, usando técnicas como la observación para construir una guía didáctica que permita a las docentes implementar actividades que velen por la construcción, desarrollo y fortalecimiento de los ámbitos de identidad y autonomía en niños de 4-5 años.

2. Objetivos

2.1 Objetivo general

- Elaborar una guía didáctica para fomentar la identidad y autonomía de los niños de 4-5 años a través del juego.

2.2 Objetivos específicos

- Fundamentar la importancia del desarrollo de la identidad y autonomía en el desarrollo integral del niño.
- Planificar actividades dinámicas y recreativas que fortalezcan la identidad y autonomía.
- Validar la guía didáctica por un docente experto.

3. Fundamentación teórica

3.2. El desarrollo de la identidad y autonomía en la primera infancia

La primera infancia está caracterizada por el desarrollo que va mostrando el niño en las dimensiones: física, psicomotora, cognitiva y socioemocional. En esta etapa también se consolidan la identidad y autonomía, ámbitos fundamentales que se dan de manera progresiva y están relacionados con la calidad de los vínculos que establece el infante en su contexto social y que le permitirán construir una relación positiva consigo mismo y con el entorno. Sin embargo, si los vínculos resultan ser desfavorables, el niño puede verse expuesto a situaciones como inestabilidad emocional o limitaciones que pueden afectar negativamente al desarrollo de estas áreas y a su bienestar Orbe et al. (2022). Por esta razón, durante este proceso es importante que se lleven a cabo actividades que se desarrollen en entornos seguros y le brinden confianza al niño para explorar.

3.2.1. Concepto de primera infancia

La primera infancia es comprendida como una de las etapas más importantes de una persona. Según UNICEF (2023) esta puede ser entendida como el intervalo de tiempo que va desde que el infante nace hasta sus ocho años. Durante la misma, el niño deberá desarrollar habilidades y competencias que promuevan su desarrollo en las áreas física, motriz, socioemocional, cognitiva y del lenguaje. Adicional, se deberán propiciar entornos que ofrezcan una correcta estimulación y velen por la seguridad e integridad del infante.

Paladines (2018) por otro lado, menciona que se considera primera infancia desde que el niño nace hasta que cumple tres años. Los niños de cuatro a cinco años entran en la categoría de

segunda infancia o también conocida como “periodo preescolar”. Este lapso de tiempo es clave para promover un óptimo desarrollo en el niño.

Una vez mencionado lo anterior, para este trabajo se tomará en cuenta la definición propuesta por la UNICEF.

3.2.2. Concepto de identidad y autonomía en la primera infancia

Es crucial que durante la primera infancia se construya la identidad y se fortalezca la autonomía, por lo mismo, es necesario tener claros estos conceptos. De acuerdo con Muñoz y Sandes (2020) la identidad es definida como la capacidad del ser humano de reconocerse como un ser valioso e importante. Por otro lado, Huerta (2017) menciona que la identidad hace referencia al ser del niño, a su autoconocimiento, autovaloración y desarrollo de conciencia, aspectos que le va a permitir percibir su realidad, fortalecer su autoestima y sentido de pertenencia.

Por otro lado, Rincón et al. (2023) indican que la autonomía es la capacidad del niño de realizar acciones por sí mismo, demostrando responsabilidad, individualidad y pensamiento crítico- reflexivo. Esto le va a permitir tomar sus propias decisiones y actuar de manera personal en base a sus gustos.

Al hablar acerca de la autonomía se encuentran dos dimensiones: la autonomía emocional y la autorregulación. La primera está estrechamente relacionada con la capacidad que muestra el niño para reconocer y expresar progresivamente sus emociones sin depender totalmente de un adulto, mientras que la segunda es la habilidad del niño de ajustar sus conductas y pensamientos dependiendo de la situación en la que se encuentre, esto implica respetar turnos, seguir normas, etc. Los autores hacen énfasis en que un niño que reconoce y regula sus emociones se siente más seguro para actuar por sí mismo y para desenvolverse en su entorno.

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2014) la identidad y la autonomía son uno de los siete ámbitos de desarrollo y aprendizaje de los niños de 3-5 años. No deben tratarse como conceptos separados, ya que ambos son responsables de procesos a través de los cuales los niños comprenden quiénes son, construyen su personalidad y fortalecen su capacidad de actuar por sí mismos. Asimismo, estas áreas favorecen el desarrollo de aspectos socioemocionales y de la conducta del niño, necesarios para el fortalecimiento de la seguridad en sí mismos y de su autoestima. Además, promueven el sentido de pertenencia y la capacidad de los niños para reconocerse como individuos con oportunidades y responsabilidades.

3.2.2.1. La identidad personal y sus componentes (autoconcepto, autoestima, sentido de pertenencia)

Cuando se habla de la identidad se deben tomar en cuenta tres aspectos importantes: el autoconcepto, la autoestima y el sentido de pertenencia. Estos elementos se integran entre sí y son la base de cómo los niños se perciben y valoran a sí mismos, por lo tanto, son los responsables de marcar la base en el proceso de construcción de la identidad.

Es así que según Muñoz y Sandes (2020) el autoconcepto se refiere a la forma en la que cada niño se ve a sí mismo, cuanta estima les da a sus capacidades y como la conciencia de sí mismo es la que le permite diferenciarse de los demás. Mientras que para Garcia (2013) el concepto que tiene el infante de sí mismo influye directamente en su conducta y en la forma de valorar las cosas de su entorno. Además, el autor también hace énfasis en que el autoconcepto no es algo con lo que se nace, sino que se va desarrollando con el tiempo.

Dentro de este concepto aparecen otros más específicos: el autoconcepto físico, caracterizado por ser la conciencia que tiene una persona en cuanto a su apariencia y sus habilidades en actividades físicas. El autoconcepto académico, que se obtiene por las experiencias vividas en

el entorno escolar, ya sean éxitos o fracasos en cuanto a calificaciones. El autoconcepto social, que está relacionado con como la persona percibe que puede adaptarse a un lugar o personas nuevas y sus habilidades para relacionarse. Y, por último, el autoconcepto emocional, entendido así por incluir los sentimientos de la persona, la aceptación y la seguridad con la que se desenvuelve.

Por otro lado, aparece la autoestima, misma que está estrechamente relacionada con el autoconcepto, sin embargo, son términos diferentes. En el caso de la autoestima se añade una dimensión emocional, ya que se refiere a como el niño se valora y se siente consigo mismo. Es esencial para el desarrollo de la personalidad, pues es el resultado de todas las experiencias que se han vivido hasta el momento, por lo que no es innata, sino que depende de factores externos. Lo ideal es que el niño cuente con una visión objetiva y sana de sí mismo, es decir, que pueda aceptarse tal como es y que muestre seguridad en cuanto a su forma de ser.

Para que el proceso sea sano, es necesario ofrecer vínculos estables, que le permitan al infante sentirse seguro y confiado, además de momentos que lo hagan sentir miembro de una comunidad en la que se sienta apoyado y visto Garcia (2013).

Por último, el sentido de pertenencia hace referencia a cómo se siente el niño al formar parte de un grupo, ya sea en el ámbito familiar, escolar o social. De acuerdo con Revilla (2003) durante la primera infancia, los niños necesitan sentirse incluidos y aceptados por los demás. Para esto es recomendable fomentar actividades que desarrollen la sensación de reconocimiento y aceptación en el niño y que le permitan establecer relaciones saludables y tener un óptimo desarrollo social.

Por otro lado, Ibarra- López (2023) menciona que el sentido de pertenencia es casi tan importante como la vida misma, ya que le permite al niño sentirse seguro, incluido, aceptado y respetado. Esta valoración le da al infante la confianza para poder relacionarse, establecer vínculos

sanos con las personas que lo rodean y cuidar de su bienestar emocional. Por lo mismo, se recalca la importancia de interacciones frecuentes y estables, en las que se priorice el cuidado mutuo, el respeto y la empatía.

3.2.2.2. La autonomía durante la primera infancia

La autonomía durante la primera infancia es un aspecto fundamental del desarrollo infantil. Tomando en cuenta lo indicado por el Ministerio de Educación (2014) el niño a los 4-5 años deberá pasar por procesos que le permitan realizar actividades con la menor ayuda posible del adulto. Este proceso no se limita a desarrollar habilidades físicas como vestirse o desvestirse, usar utensilios, etc. Sino que hace referencia a fomentar aptitudes que les permitan a los niños tomar decisiones y aumentar su sentido de la responsabilidad acorde a su edad.

Adicional a esto, la autonomía es comprendida como un componente esencial ya que de acuerdo con Moreira et al. (2021) al desarrollar este ámbito el infante trabajará en su maduración emocional, construyendo límites y distinguiendo sus propias habilidades y capacidades.

Para desarrollar la autonomía es necesario que los adultos no sobreprotejan, sino que presenten oportunidades al niño en las que pueda tomar sus propias decisiones y sea capaz de resolver las dificultades que se le vayan presentando. Es crucial que los padres permitan que el niño explore y le brinden la confianza para hacerlo, evitando forzarlo por sobre sus capacidades y respetando sus tiempos, impulsándolo a continuar en el caso de que tenga alguna dificultad.

Por lo mismo, durante esta etapa es importante que el infante pueda relacionarse con sus pares, ya que de acuerdo con Varaldi (2022) esto no solo fomenta la integración con la sociedad sino también el pensamiento crítico; un aspecto que va a permitirle al niño pensar por sí mismo y actuar de manera reflexiva e independiente.

3.2.3. Teorías de la identidad y autonomía

Mayorga- Fonseca et al. (2020) mencionan que Piaget, en su teoría del desarrollo cognitivo, plantea que el niño atraviesa por cuatro etapas del desarrollo. Sin embargo, en esta investigación, debido a la edad seleccionada, se tomó en cuenta la etapa preoperacional. En esta etapa, el niño irá fortaleciendo su capacidad de representación y su autopercepción, lo que le va a permitir comprenderse a sí mismo. De acuerdo con Piaget, el niño construye su autonomía de forma progresiva a partir de la exploración y la experimentación con el entorno. En este proceso, la autonomía es aún mayor cuando el niño es capaz de tomar decisiones, expresar sus intereses y aprender de sus errores.

Según Bordignon (2005) menciona que en la teoría psicosocial de Eric Erikson el niño debe pasar por varias etapas, siendo una de ellas la Iniciativa vs. Culpa, que se presenta entre los 3 y 6 años. Esta etapa está entrelazada con la construcción de la identidad y autonomía, debido a que tal y como su nombre lo menciona, el infante tendrá el deseo de comenzar a tomar decisiones y mostrará su iniciativa, por lo que propondrá ideas y buscará explorar y experimentar con el entorno. Si el proceso se da de forma natural el niño podrá fortalecer su autonomía y su identidad, ya que se le estará permitiendo actuar por sí mismo y expresarse en base a sus gustos e intereses. En cambio, si el infante es constantemente subestimado, empezará a sentir culpa por sus decisiones o por sus gustos, lo que daría un efecto contrario a lo que se está buscando.

Finalmente, Vygotsky en su teoría sociocultural, pone como prioridad la interacción social. El autor menciona que la relación que existe entre varios sujetos va a dar paso a la construcción de la identidad, ya que, al haber interacción, el niño desarrollará su sentido de pertenencia e irá construyendo su personalidad en base a la internalización de valores, roles y normas observadas en su entorno. Por otro lado, el autor menciona que la autonomía del niño se irá construyendo durante la zona de desarrollo próximo, ya que se llevarán a cabo procesos como el andamiaje, donde si bien

en un inicio el infante puede necesitar ayuda en ciertas tareas, al final deberá desarrollar su pensamiento lógico y ser capaz de decidir y resolver conflictos por sí mismo y en base a sus creencias y conocimientos adquiridos previamente (Carrera y Mazzarella, 2001).

3.2.4. Importancia del desarrollo de la identidad y autonomía en los niños de 4-5 años

Entre los ámbitos más importantes a desarrollar para que el niño se sienta valorado y capaz se encuentran la identidad y la autonomía, pues este proceso complementa y guía la forma en la que el infante va a interactuar con su entorno y el valor que le va a otorgar a sus capacidades, a la par que desarrolla conceptos como autoconcepto, autoestima e independencia Muñoz y Sandes (2020). De acuerdo con Zambrano et al. (2023) el desarrollo de la identidad y autonomía son fundamentales debido a que son ámbitos que preparan y sientan las bases para que el niño pueda enfrentarse a la vida. Estos procesos le brindarán confianza y seguridad en sí mismo, por lo que su autoestima se verá bien influenciada y será más sencillo integrarse y adaptarse a lugares y personas nuevas.

Por otro lado, Narváes (2019) menciona que la construcción de la identidad tendrá mucho que ver con la manera en la que el infante se relaciona con la sociedad. Por medio de la observación y la interacción, el niño tendrá su propia percepción acerca del mundo que lo rodea e irá construyendo poco a poco una noción de sí mismo. En el caso de la autonomía, durante este período el niño deberá comenzar a tomar decisiones sencillas, expresar y reconocer con mayor claridad sus emociones y asumir pequeñas responsabilidades Ministerio de Educación (2014).

Estos ámbitos cobran relevancia ya que van consolidando aspectos importantes de la personalidad como la interiorización de normas y valores, la empatía, la curiosidad, etc. Son áreas necesarias y fundamentales para velar la salud socioemocional del infante, fortalecer su capacidad de decidir y fomentar una percepción positiva del entorno que lo rodea.

3.2.5. Roles del entorno familiar, escolar y social

Durante el desarrollo de la identidad y autonomía el entorno familiar, escolar y social cumplen un papel determinante. Es así que Yáñez et al. (2021) mencionan que el entorno en el que vive un infante podrá tener consecuencias tanto positivas como negativas en su crecimiento.

La familia es el entorno más influyente debido a que es el primer espacio en el que el niño aprende, interactúa y toma la iniciativa en cuanto a sus decisiones e ideas. Además, en este espacio se establecen los primeros vínculos del infante, por lo que, si estos son sanos y le ofrecen seguridad y confianza en sus habilidades, podrá explorar y experimentar su entorno tanto como desee, ya que va a contar con una red de apoyo que lo hará sentir tranquilo y protegido.

En el caso del entorno escolar, este también juega un papel importante, pues es el lugar en el que se establecen más relaciones sociales y aparecen situaciones que fortalecen la identidad y autonomía. De acuerdo con Mayorga- Fonseca et al. (2020) en la escuela el niño aprende a respetar turnos y reglas, trabajar en equipo y a resolver conflictos.

De esta manera, también se desarrolla la capacidad del niño para tomar decisiones y la adquisición de responsabilidades, acciones que contribuyen directamente a la autonomía del niño. También se fortalece la identidad debido a la gran cantidad de interacciones que tiene el infante tanto con sus compañeros de clase, como con los docentes, ya que como se mencionó anteriormente, la relación que lleve el niño con su entorno es crucial para la adquisición de valores y para la construcción de su personalidad.

Dentro de este entorno el docente aparece como guía, mismo que deberá orientar y apoyar al niño durante su proceso de autoconocimiento y desarrollo de su independencia. A través de actividades que le permitan al infante expresarse libremente y tomar sus propias decisiones. Al igual que la familia, la escuela deberá representar un entorno seguro y confiable.

Por último, el entorno social le ofrece al infante la oportunidad de interactuar con la sociedad y aprender a vivir en armonía con la misma. En este caso, el niño, al observar los comportamientos de las personas que le rodean, irá construyendo y moldeando conductas, aspiraciones y valores de su personalidad. Es importante mencionar que se necesitan espacios libres y seguros que no subestimen al niño, sino que lo impulsen a mejorar y sirvan de modelo para que este pueda adaptarse mejor. El rol que cumple el entorno social también se relaciona con el sentido de pertenencia, mismo que va a determinar cómo se siente el niño dentro de su contexto y como esta percepción podrá afectar tanto positiva como negativamente la imagen y aprecio que se tiene a sí mismo (Mayorga-Fonseca et al., 2020).

Es notable indicar que los tres entornos son fundamentales durante la primera infancia y juegan un papel importante durante este proceso, por lo que, si se complementan de la forma correcta, se logrará potenciar el desarrollo del niño.

3.3. El juego como estrategia para el desarrollo de la identidad y autonomía

Dentro de la Educación Inicial existen diversas estrategias que permiten que los niños cuenten con un proceso de pedagógico óptimo y dinámico. Una de estas estrategias es el juego, mismo que tendrá un papel crucial durante el desarrollo del ámbito de identidad y autonomía del infante (Ministerio de Educación, 2014).

3.3.1. Concepto de juego en Educación Inicial

El juego es comprendido como una acción natural y propia del niño que le permite desarrollar su curiosidad por explorar y experimentar (Acosta et al., 2023). Por otro lado, el juego es una actividad que se da de manera espontánea y que según el Ministerio de Educación (2014) le permite al infante conceptualizar e interiorizar conceptos de manera sencilla.

En relación a lo anterior, el juego deberá ser flexible y estar pensado para suplir las necesidades de aprendizaje que puedan presentar algunos estudiantes, al mismo tiempo que les permite tener iniciativa, incrementar su creatividad y tener un desarrollo social, emocional y cognitivo sano.

Para autores como Macmillan (2018) el juego deberá fomentar la habilidad del infante para la resolución de conflictos e impulsarlo a tener iniciativa durante las actividades que se planeen realizar, además también se recalca que para llevar a cabo el juego no es necesario el uso de un juguete.

Al hablar del juego se debe tomar en cuenta su clasificación, es así que aparece el juego psicomotor, encargado de desarrollar las capacidades motoras por medio de actividades sensoriales o el movimiento; el juego cognitivo, mismo que desarrolla las capacidades intelectuales del niño; el juego social, cuya función es favorecer la interacción entre pares y, por último, el juego afectivo, este juego tiene como función relacionar las emociones del niño con el aprendizaje.

Sin embargo, el mismo autor menciona que se cuenta también con otros tipos de organización, siendo esta la clasificación por intervención del adulto, en la que se encuentra: el juego libre, el juego dirigido y el juego presenciado.

El juego libre, como se puede interpretar por su nombre, es el que se realiza de forma natural y sin consigna por parte del adulto. El juego dirigido por otra parte es aquel planificado por el docente o adulto encargado y de acuerdo con el Ministerio de Educación (2014) debe contar con una intención pedagógica, por esta razón es normalmente usado como una estrategia durante el proceso de aprendizaje. El juego presenciado es aquel en el que el docente simplemente se encuentra como observador y únicamente interviene en ocasiones necesarias, para fomentar la participación y motivación o para ofrecer recursos.

Después se encuentra la clasificación por espacio físico, misma en la que se encuentra el juego de interior y el juego de exterior. Tal y como mencionan sus nombres, el primero ocurre en espacios cerrados o dentro de un aula, mientras que el segundo se desarrolla en lugares como el patio o en parques. También podemos encontrar la clasificación por materiales, aunque en este caso solo se especifica que para que el juego se desarrolle no siempre es necesario el uso de materiales concretos.

Finalmente, el juego cuenta con una clasificación que toma en cuenta la dimensión social, así aparece el juego en el que el infante solo tiene el papel de espectador, es decir, observa, pero no participa. El juego solitario, que como su nombre indica, es aquel en el que el niño prefiere jugar solo. El juego paralelo, en el que a pesar de que los niños están jugando en un mismo lugar, no interactúan los unos con los otros. Y contrario al anterior, también aparece el juego cooperativo, en el que se produce una gran interacción entre los infantes.

A pesar de que existen diversas maneras de organizar o clasificar los juegos, dentro del ámbito pedagógico todos tienen el mismo objetivo, apoyar el proceso de aprendizaje de los estudiantes de manera lúdica.

3.3.2. Funciones del juego en el desarrollo del niño

En referencia a lo ya mencionado, el juego tiene un rol importante en el desarrollo del infante, ya que, gracias a este, el niño podrá desarrollar habilidades lingüísticas y su memoria, además de manifestar su imaginación a través de una expresión creativa. Por otra parte, el juego también está relacionado con el aspecto social del niño y es que, a través de este, el infante deberá seguir normas y reglas de convivencia que fomenten su interacción armónica con la sociedad y se desarrollará y mejorará su sentido de empatía y habilidades de comunicación. En el caso de la motricidad, el juego mejora su equilibrio y la coordinación, además de proporcionarle un desarrollo

físico activo y sano. Finalmente, tomando en cuenta el desarrollo afectivo, el juego tiene la función de permitirle al niño expresar sus emociones, sentimientos e intereses de manera libre (Solís, 2019).

Por otro lado, Pesántez (2016) menciona que el juego le ayuda al niño a desarrollar habilidades de adaptación. Es decir, si el niño está en un entorno nuevo, será capaz de adaptarse y afrontar fácilmente una nueva situación si se la presenta de forma dinámica y lúdica. Adicional a esto, el juego es entendido como una herramienta de aprendizaje, por lo que el autor menciona que el niño podrá interiorizar los contenidos y conceptos nuevos de manera significativa si durante el proceso pedagógico se le brinda la oportunidad de explorar y descubrir. El juego también actúa como medio para asimilar costumbres y tradiciones y sirve como regulador de comportamiento durante la primera infancia.

Al usar el juego también se fomenta el aprendizaje significativo en el niño, ya que se apela a sus conocimientos previos para que pueda relacionarlos con los nuevos. Se espera que el infante pueda ser el protagonista de su aprendizaje y que a través de la manipulación y experimentación con materiales puedan aprender por medio de experiencias vivenciales (Betancourt y Espinosa, 2025).

Urbina et al. (2020) mencionan el juego también le permite al niño liberar su estrés y su energía de forma sana, lo que ayuda a la autorregulación del cuerpo y de las emociones. Además, al implicar sonidos y diversas formas y colores, se favorece a la sensopercepción, misma que es la encargada de enviar la información del entorno al niño y el cómo este va a interpretar la misma.

Otra de las funciones del juego es que puede ser usado como transmisor de cultura, debido a que, haciendo uso del mismo, los niños pueden aprender acerca de costumbres, tradiciones, etc. Aunque también existen los juegos tradicionales, que, aunque actualmente se siguen enseñando,

no son tan populares como antes. Sin embargo, es a través de estas enseñanzas que la cultura vive, por lo que el juego tiene un papel crucial en cuanto a este tema.

El autor también menciona que el juego puede ayudar a controlar ciertas conductas de los infantes, ya que se les puede enseñar acerca de normas y valores de forma lúdica. Teniendo en cuenta nuestro contexto actual, en el que la tecnología va avanzando cada vez más, el juego puede adaptarse a los gustos y preferencias de las nuevas generaciones, ya que también puede darse en entornos digitales y puede favorecer al uso crítico y consciente de la tecnología. Sin embargo, este tiene que ser un uso supervisado por un adulto y no debe reemplazar al juego tal y como lo conocemos, pues a pesar de ser una opción viable, no puede sustituir por completo al juego en un entorno natural.

3.3.3. Mediación del juego en el desarrollo de la identidad y autonomía

El juego cumple un papel importante en cuanto al desarrollo de la identidad y autonomía del niño. Solís (2019) afirma que, a través del juego, el infante tiene la oportunidad de expresar libremente ya sean sus sensaciones, deseos o emociones. Debido a esto es capaz de desarrollar su identidad, pues será capaz de profundizar y exteriorizar lo que le gusta y lo que le disgusta, además de compartir con sus pares y sentirse miembro de un grupo y sociedad e ir construyendo y reforzando su identidad.

A través del juego la autonomía se hace presente en el niño al momento en el que este decide tomar la iniciativa frente a una actividad, es decir, no necesita de un adulto para tomar decisiones o para resolver conflictos pues tendrá total libertad dentro del espacio lúdico. Conjunto a esto, el juego hace posible que el infante pueda desarrollar el autoaprendizaje debido a que para satisfacer su curiosidad y estimular su motivación deberá explorar y experimentar y en consecuencia

conseguirá un aprendizaje significativo ya que es el mismo niño el que construye los conceptos nuevos.

A su vez Zambrano et al. (2024) indican que el uso de los juegos de roles es aún más importante al hablar acerca del proceso de construcción de la identidad y autonomía del infante, esto debido a que, a través de estos, el infante desarrolla su autoconcepto y al simular una situación de la vida real, está fortaleciendo su confianza en sí mismo y su autoestima.

En cuanto a Macmillan (2018) menciona que para que el juego pueda convertirse en un método de aprendizaje es necesario que contribuya directamente con el desarrollo del niño en su totalidad y que debe resultarle gratificante. El juego también deberá motivar al infante y su curiosidad por explorar y experimentar con el mundo que lo rodea, ya que de esta forma se estará aprendiendo mientras juega, por lo tanto, sus conocimientos y conceptos serán creados por el mismo, pues la autora menciona que el juego hace que los niños estén más dispuestos a aprender, ya que les resulta una actividad placentera.

Por último, tomando en cuenta lo propuesto por el Ministerio de Educación (2014) el juego contribuye al desarrollo de la identidad y autonomía al ser visto como un espacio de expresión personal, ya que, a través de estas actividades, los infantes pueden dar a conocer sus ideas, preferencias, emociones, etc. Lo que aporta significativamente al reconocimiento de sí mismos y al de los demás, promoviendo a la vez la empatía y el respeto por quienes tienen opiniones diferentes a la suya y también desarrollando en gran medida su identidad.

Durante el juego, el niño como se mencionó anteriormente, debe tomar decisiones y resolver conflictos, además de participar activamente en actividades que incluyen la construcción de normas y reglas. Es en este espacio que el infante aprenderá a poner límites en cuanto a lo que

le gusta y lo que no, reforzando así su autonomía y construyendo una sana convivencia con sus compañeros.

Otro de los beneficios que tiene el juego es la interiorización de roles, mismos que se logran a través de la dramatización de distintos papeles. Esto también fortalece su sentido de pertenencia pues le ayuda a comprender al infante cuál es su lugar en cada uno de sus entornos. Y es que uno de los objetivos que se tienen en el currículo es que el niño pueda reconocerse como un ser único que pueda actuar con autonomía.

Aunque también es importante recordar que el niño puede demostrar su autonomía de diversas maneras, ya sea eligiendo su propia ropa, comiendo sin la necesidad de que un adulto lo ayude, mostrando iniciativa por participar en una nueva actividad, etc.

3.4. La guía didáctica

3.4.1. Concepto de guía didáctica

Una guía didáctica se refiere a un instrumento pedagógico pensado para facilitar el proceso educativo, ya que, al contar con objetivos, contenidos y las actividades que deben realizarse sirve como apoyo para el docente. Para que funcione de manera correcta, es necesario que tanto como docentes, facilitadores y estudiantes puedan interactuar con el contenido presentado y con los objetivos propuestos de la guía de manera natural. Asimismo, la guía debe realizarse pensando en las necesidades presentadas por los niños y tomando en cuenta el contexto en el que se realizará (Pino y Urías, 2020).

Por otro lado, Irua (2022) sostiene que una guía es un recurso didáctico que indica qué y cómo se va a enseñar y qué resultados se puede esperar de los alumnos.

Aunque también se recalca que la guía es de suma importancia como medio para que el niño pueda reforzar sus conocimientos y reforzar su autonomía. Esto debido a que, según el autor,

la guía indica las pautas necesarias, sin embargo, depende del estudiante si desea profundizar en el contenido de manera autónoma, explorando y buscando más información. De igual manera, las actividades que hayan sido propuestas por la docente deberán ser pertinentes y pensadas en base al entorno.

Finalmente, la guía didáctica puede ser usada tanto en contextos educativos presenciales como a distancia, sin embargo, para Castillo et al. (2023) son más efectivas si se usan en un entorno presencial, esto debido a que le da la oportunidad al estudiante de profundizar los conocimientos a través de una comunicación directa con el docente y puede ser personalizada en caso de ser necesario.

3.4.2. Estructura de la guía didáctica

Para Pino y Urías (2020) una guía didáctica se estructura de la siguiente manera: título, introducción, objetivos de aprendizaje, tareas o actividades por ejecutar, evaluación, bibliografía y finalmente anexos. No obstante, se deben tomar en cuenta algunas pautas. Al momento de elegir el título se deberá tomar en cuenta la amplitud y el tiempo que se desea usar para el tema elegido, en el caso de la introducción se incluirá el propósito y la importancia del contenido que se va a presentar.

Para los objetivos en cambio, se debe considerar las necesidades que vayan presentando los estudiantes y que efectos se espera tener sobre ellos, además se dividirán entre objetivo general y objetivos específicos. Las tareas por otro lado, pueden ser una o varias, pero deben ser desarrolladas a partir del estudio previo de la docente hacia sus estudiantes y estar orientadas a promover el aprendizaje autónomo. Para la autoevaluación es necesario enfocarse tanto en el procedimiento como en el resultado, pero siempre motivando al estudiante y tomando en cuenta la manera en la que se pondrán en práctica las actividades. Finalmente, para la bibliografía se deben tener en cuenta

fuentes confiables y en los anexos se debe encontrar los recursos necesarios para complementar y facilitar el uso de la guía.

3.4.3. Función de la guía didáctica en el proceso educativo

Como se mencionó anteriormente, la guía didáctica le brinda al docente varios beneficios en cuanto al proceso de enseñanza- aprendizaje. Aunque también cabe mencionar que tiene otras funciones. Según García & Mercedes de la Cruz (2014) la guía didáctica representa un gran apoyo a los docentes por las actividades que contiene, ya que estas orientan y además delimitan y especifican el trabajo que debe realizarse en clase.

Por otro lado, estas guías también tienen la función de desempeñarse como motivadoras para los estudiantes, pues las actividades están pensadas de tal manera que se mantenga su interés y atención por el tema presentado. También, al contar con metas claras, es mucho más sencillo poder acertar positivamente con los objetivos de aprendizaje planteados en un inicio y debido a su variedad de contenido, también pueden llegar a contribuir al trabajo en equipo y a la socialización entre pares en el aula de clase.

La función de la guía didáctica no es solo guiar e instruir, sino también adaptarse a la realidad de los alumnos y de su contexto, todo con el fin de mejorar el proceso educativo (Trujillo y Salazar, 2025). El docente deberá tener en cuenta los intereses y necesidades que presenten sus estudiantes antes de crear una guía didáctica. Esto debido a que la misma debe funcionar como principal motivadora en el proceso académico. Las actividades propuestas por la docente deben ser pertinentes a la edad, contexto y grupo en el que se encuentra Pino & Urías (2020).

4. Metodología

Tipo de propuesta

El plan se centra en desarrollar una guía didáctica que permita fortalecer el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 4-5 años a través del uso del juego como estrategia principal de aprendizaje. Para su implementación, se usará un enfoque cualitativo y la metodología juego-trabajo.

La guía didáctica hace referencia a un instrumento pedagógico pensado para facilitar el proceso educativo, ya que, al contar con objetivos, contenidos y las actividades que deben realizarse sirve como apoyo para el docente. Para que funcione de manera correcta, es necesario que tanto docentes facilitadores y estudiantes puedan interactuar con el contenido presentado y con los objetivos propuestos de manera natural. De igual manera, la guía debe realizarse pensando en las necesidades presentadas por los niños y tomando en cuenta el contexto en el que se realizará Pino y Urías (2020). La guía didáctica contará con la portada, una breve introducción, los objetivos, las actividades organizadas, recursos y materiales y la evaluación.

Las actividades estarán diseñadas para promover un aprendizaje que desarrolle y refuerce habilidades como la toma de decisiones, la confianza e independencia de los estudiantes, brindándoles diversas alternativas que enriquezcan su proceso educativo.

Justificación de la propuesta

La elección de la guía didáctica responde a las necesidades presentadas en torno al desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 4-5 años. Este recurso está pensado para funcionar como una herramienta para los docentes, brindándoles la posibilidad de integrar actividades lúdicas que fomenten la confianza, la independencia y el sentido de pertenencia en los estudiantes. Por otro lado, la guía se convierte en un recurso fácil de implementar dentro de las

jornadas escolares, ya que requiere de recursos sencillos y proporciona las especificaciones necesarias para cada actividad. Asimismo, las actividades no solo se limitan a desarrollar la identidad e independencia de los niños, sino que también puede relacionarse con otras áreas del currículo de Educación Inicial, promoviendo un desarrollo integral.

Destinatarios

La propuesta está dirigida a los docentes responsables del subnivel II de Educación Inicial como una herramienta práctica para velar por el desarrollo del ámbito de identidad y autonomía de los estudiantes y para validarla se tomará en cuenta a expertos en el tema y con experiencia en cuanto al ejercicio docente.

5. Propuesta metodológica



Introducción

El desarrollo de la identidad y la autonomía constituye en eje fundamental en la Educación Inicial, ya que estos ámbitos permiten que el niño se reconozca como un ser único, valioso y capaz. La identidad hace referencia al ser del niño, a su autoconocimiento y autovaloración, e implica que el niño reconozca quién es y fortalezca su sentido de pertenencia.

Por otro lado, la autonomía se relaciona con el hacer, es decir, con aquello que el niño es capaz de realizar por sí mismo. Abarca la independencia y la responsabilidad para ejecutar actividades cotidianas y la autovalencia, que le permitirá sentir confianza en sus capacidades. Estos ámbitos son esenciales dentro del desarrollo infantil, por lo que en esta guía se presentan diez actividades, de las cuales cinco están pensadas para el desarrollo de la identidad y las cinco siguientes para el desarrollo de la autonomía.

Objetivo

Fortalecer el desarrollo de la identidad y autonomía de los niños de 4-5 años a través de experiencias lúdicas que les permitan reconocerse como seres únicos y valiosos, así como desarrollar su independencia, responsabilidad y confianza en la realización de actividades cotidianas.

Descripción de la guía

La guía presenta como personaje principal a un niño disfrazado de oso de anteojos llamado Inti. Este personaje cumple el rol de mediador del aprendizaje y acompaña a los niños en las actividades para el desarrollo de la identidad y autonomía.

Cada actividad está estructurada con un área específica (identidad o autonomía), tiempo estimado, ámbito, objetivo de aprendizaje, destreza, recursos, orientaciones para la ejecución, recomendaciones y criterios de evaluación.

Todos los recursos y rúbricas están disponibles a través de los códigos QR ubicados en los anexos.

¿Quién es Inti?

Inti es un niño de 5 años al que le encanta disfrazarse de oso de anteojos, su animal favorito. Vive en los páramos de la Sierra junto a su familia y sus amigos. Disfruta mucho tener viajes y conocer cosas nuevas, ¡es muy curioso y también valiente! ¡Acompáñalo en estas nuevas aventuras!

Curiosidades:

- El nombre de Inti fue elegido por su significado cultural andino, asociado al sol y representando la conexión con la naturaleza, mientras que su vestimenta fue inspirada por el oso de anteojos, un animal emblemático de los Andes.

- A través del personaje Inti se buscará establecer una conexión emocional con los niños, promoviendo su imaginación, curiosidad y el juego simbólico.

Figura 1

Niño disfrazado de oso de anteojos



Nota. Imagen generada con ChatGPT. Esta imagen se generó en respuesta a la siguiente solicitud: «Crea una imagen animada de un niño sonriendo y disfrazado de oso de anteojos».

ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 1: Identifícate aventurero

Área: Identidad- Conocimiento de sí mismo

Tiempo estimado: 45 minutos

Ámbito: Identidad y autonomía

Objetivo de aprendizaje: Reconocer y comunicar datos básicos de su identidad personal y su entorno familiar, para fortalecer el sentido de pertenencia y la construcción de la identidad.

Destreza: Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, lugar dónde vive.

Recursos:

- Pinturas
- Stickers o sellos
- Foto de la familia directa del estudiante (5x7 cm).
- Goma y tijera.
- Ejemplo tarjeta de aventurero de Inti.

Figura 2

Tarjeta de presentación del personaje Inti

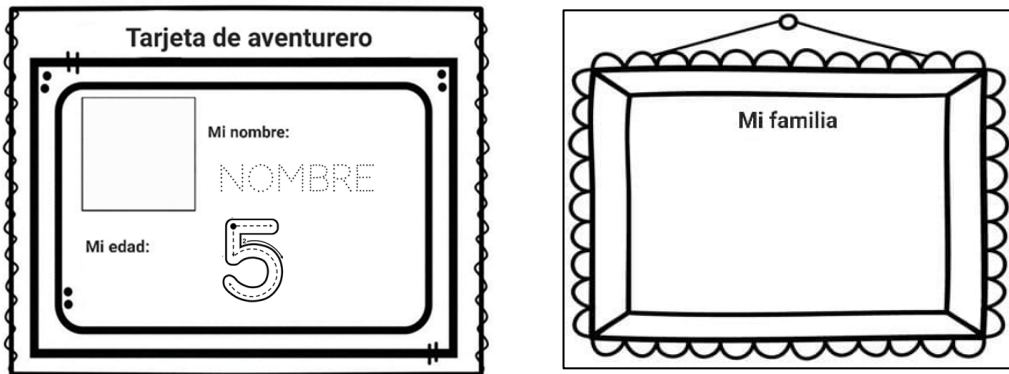


Nota. Imagen generada con ChatGPT. Esta imagen se generó en respuesta a la siguiente solicitud: «Crea una imagen de una tarjeta de presentación con el personaje “Inti” que tenga su nombre y su edad».

- Tarjetas de aventureros.

Figura 3

Moldes de tarjeta de presentación



Nota. Imagen generada con ChatGPT. Esta imagen se generó en respuesta a la siguiente solicitud: «Crea dos tarjetas de presentación a blanco y negro. En la primera imagen incluye los datos del nombre y la edad y en la segunda, incluye el título “mi familia”».

Ejecución

Inicio

Muestra la imagen del personaje de la guía y preséntalo, luego pregunta a los estudiantes si pueden reconocer de qué está disfrazado. En caso de que adivinen, pregunta: ¿Cómo se llama el animal del que está disfrazado Inti?, ¿Alguna vez lo han visto?

Para motivar la curiosidad menciona a los estudiantes que podrán conocer mejor a Inti si visitan su hogar en los páramos de la Sierra. Sin embargo, primero deberán realizar tarjetas de identificación de aventureros.

Aclara y menciona que las tarjetas son importantes porque van a ayudar a los estudiantes a identificarse, cuidarse y reconocerse en lugares y con personas nuevas.

Desarrollo

Antes de entregar el material para la actividad, indica la tarjeta de identidad del personaje Inti como un ejemplo para los estudiantes.

Explica a los niños que deberán dibujar su rostro en el espacio en blanco, después seguir la puntuación para escribir su nombre y hacer lo mismo en el área en el que se encuentra su edad.

Una vez esté hecho, explica que deben dar la vuelta a la tarjeta y en el recuadro grande pegar la foto de su familia.

Mientras los niños se encuentren trabajando puedes realizar las siguientes preguntas de manera individual: ¿Cómo te llamas?, ¿Cuántos años tienes?, ¿Con quién vives? Y trata de reforzar la importancia de que conozcan sus datos personales.

Cierre

Simula un juego en el que los niños estén a punto de abordar su transporte, forma grupos y uno a uno ve revisando sus tarjetas de aventureros.

Cada que termines de revisar las tarjetas coloca un sello o pega un sticker en la esquina inferior derecha y diles que ahora tienen el paso libre para su viaje.

Cierra la clase preguntando: ¿Por qué es importante que conozcamos nuestros datos personales?, ¿Qué fue lo que más te gustó de tu tarjeta?

Recomendaciones:

- Ten lista la tarjeta de aventurero de Inti para que puedas usarla como referencia durante la actividad.
- Incluye una guía de punteo en el área del nombre y la edad de los estudiantes.
- Antes de iniciar con el dibujo de su rostro, invita a los niños a reflexionar acerca de sus características personales y si se puede invítalos a mirarse en un espejo.
- Evita hacer comparaciones entre las tarjetas y reconoce el esfuerzo de cada estudiante.
- Puedes pegar las tarjetas en un espacio específico del aula para dar continuidad con las siguientes actividades.

Evaluación

Técnica: Observación

Instrumento: Rúbrica

Indicador	Iniciado	En proceso	Alcanzado
Participa de forma activa durante la actividad.			
Reconoce y comunica sus datos personales de forma autónoma.			
Comprende la importancia de conocer sus datos personales.			

ACTIVIDAD 2: Un mini yo

Área: Identidad- Autoestima y valoración (como se percibe y valora a sí mismo).

Tiempo estimado: 45 minutos

Ámbito: Identidad y autonomía

Objetivo de aprendizaje: Reconocer y describir características físicas propias y de su entorno, a través de la creación de un “mini yo”.

Destreza: Identificar sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.

Recursos:

- Fotos impresas de los estudiantes tamaño carnet
- Lana de colores
- Goma
- Pinturas
- Tijeras
- Imagen del personaje Inti
- Figuras del cuerpo humano hechas en cartón

Figura 4

Plantilla del cuerpo humano



Nota. Imagen generada con ChatGPT. Esta imagen se generó en respuesta a la siguiente solicitud: «Crea dos imágenes, la primera debe ser un molde en blanco de una figura del cuerpo humano. La segunda imagen debe ser el mismo molde, pero con la imagen del personaje Inti en la cabeza, además debe parecer pintada por un niño de Educación Inicial».

Ejecución

Inicio

Inicia la clase enseñando a los estudiantes la imagen de Inti y cuéntales acerca de sus gustos y sus características, por ejemplo, que le gusta disfrazarse de su animal favorito y que sus ojos y cabello son de un color café brillante.

Una vez hecho lo anterior inicia una conversación guiada con las siguientes preguntas: ¿De qué color es su cabello?, ¿de qué color son sus ojos?, ¿Cómo les gusta vestirse?

Continúa con una explicación que deje claro que todos los seres humanos somos diversos, lo que nos vuelve únicos y especiales.

Realiza un ejercicio de comparación entre Inti y tú, pidiendo a los estudiantes que mencionen las diferencias o semejanzas que puedan encontrar.

Cuenta a los estudiantes que van a crear un “mini yo”.

Desarrollo

Enseña una de las figuras en cartón y explica a los niños que primero deberán pegar sus fotos en la cabeza de su “mini yo”.

Ofrece lana para que puedan recortarla y pegarla en la cabeza de la figura para simular su cabello.

Continúa solicitando que decoren y pinten la figura de acuerdo a como ellos deseen.

Observa la construcción del mini yo y acompaña la actividad con comentarios positivos.

Cierre

Indica a los estudiantes que pasen al frente y presenten cada uno a sus creaciones. El resto de sus compañeros pueden opinar acerca de las semejanzas y diferencias que vayan encontrando de manera respetuosa.

Cierra la clase reforzando que ser diferentes no es malo sino especial.

Recomendaciones:

- Para agilizar el tiempo de la actividad solicita ayuda a los padres de familia: expresa que se necesitará la figura de cartón y la foto del estudiante impresa.
- Si tienes pocos estudiantes puedes usar temperas, tela para la decoración, papeles trozados o cortados.
- Permite que los niños hagan volar su creatividad y no los cuestiones en base a la estética.

Evaluación

Técnica: Observación

Instrumento: Rúbrica

Indicador	Iniciado	En proceso	Alcanzado
Reconoce sus características físicas básicas (color de cabello, color de ojos, etc.).			
Representa sus características en la figura del “mini yo”.			
Describe de manera respetuosa las semejanzas y diferencias que pudo encontrar entre su figura y otra.			
Muestra actitudes de respeto durante la actividad.			

ACTIVIDAD 3: Emociones saltarinas

Área: Identidad- Expresión de emociones

Tiempo estimado: 45 minutos

Ámbito: Identidad y autonomía

Objetivo de aprendizaje: Identificar y comunicar emociones básicas como la alegría, tristeza, miedo e ira a partir de cuentos, imágenes y situaciones cotidianas.

Destreza: Identificar sus emociones y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.

Recursos:

- Imágenes que representen la felicidad, la tristeza, el miedo y la ira
- Cinta adhesiva
- Imagen de una mariposa
- Tarjeta con situaciones hipotéticas: Inti regó jugo en su disfraz, Inti encontró un juguete que había perdido, Inti se cayó de camino a su casa, Inti tiene sueño y no puede dormir.

Figura 5

Situaciones cotidianas de Inti



Nota. Imagen generada con ChatGPT. Esta imagen se generó en respuesta a la siguiente solicitud: «Crea cuatro imágenes con las siguientes situaciones: Inti regó jugo en su disfraz, Inti encontró un juguete que había perdido, Inti se cayó de camino a su casa, Inti tiene sueño y no puede dormir».

- Cuento:

¿Qué le pasó a Inti?

Autora: Cynthia Ramos

Cierto día, Inti se despertó muy emocionado. No podía esperar para vivir nuevas aventuras. Se levantó, desayunó y se lavó los dientes como siempre. Todo parecía normal... hasta que, de pronto, se dio cuenta de un pequeño detalle:

¡No tenía puesto su disfraz favorito!

Inti se quedó quieto. Se sintió extraño, como si algo no estuviera bien. Decidió buscar su disfraz en su dormitorio. Miró debajo de la cama, dentro del armario e incluso debajo de su escritorio, pero no lo encontró.

Entonces, esa sensación rara volvió, sin entender por qué, pensó cosas negativas:

—¿Y si mi hermana lo escondió? —se dijo a sí mismo, aunque sabía que ella nunca le haría una broma así.

Poco a poco, su enojo creció tanto que estuvo a punto de ir a reclamarle, cuando de repente una mariposa entró por su ventana. Aleteó suavemente cerca de su cara y le dijo:

—Lo que estás sintiendo se llama ira, Inti.

—¿Ira? —preguntó él sorprendido.

—Sí —explicó la mariposa—. La ira es una emoción. Las emociones son reacciones que sentimos cuando nos pasa algo. Es normal enojarse, pero no debemos desquitarnos con las personas que queremos. Puedes respirar profundo, saltar o gritar un poco para soltar tu enojo sin lastimar a nadie. Inti lo intentó. Respiró, saltó y movió sus brazos. Poco a poco se sintió mejor.

Junto a la mariposa continuó buscando su disfraz. Esta vez revisó el baño: dentro de la ducha, debajo del lavabo... pero otra vez no encontró nada.

De repente, no sintió enojo, sino algo diferente: como un vacío en la pancita. Su corazón empezó a latir rápido y su respiración también.

—¿Qué me está pasando? —preguntó preocupado.

—Ahora estás sintiendo miedo —dijo la mariposa con voz tranquila—. Crees que podrías haber perdido tu disfraz para siempre. El miedo a veces nos paraliza o nos hace llorar, pero también podemos respirarlo despacio hasta que pase. Yo estoy contigo. Trata de recordar dónde lo viste por última vez.

Inti pensó y pensó. Tal vez lo había dejado en la habitación de sus padres. Corrió hacia allá y buscó por todos lados... pero no lo encontró.

Esta vez, su corazón se movió fuerte en su pecho y sintió ganas de llorar. Una tristeza suave, pero profunda, lo envolvió.

—Creo que fue mi culpa perderlo... —susurró con los ojos brillosos.

La mariposa se posó en su hombro y le dijo:

—Ahora estás sintiendo tristeza, y también es normal. Pero no estás solo. Yo seguiré contigo hasta encontrarlo.

De pronto, la mariposa salió volando por la ventana.

—¡Espérame un momento! —gritó mientras desaparecía entre las flores.

Inti se quedó esperando, un poco confundido, hasta que la vio volver muy emocionada.

—¡Lo encontré! —dijo mientras revoloteaba alegremente—. Tu mamá lo lavó y está colgado en la terraza.

Inti sintió pura emoción y su corazón latió rápido con una gran felicidad. Corrió hasta la terraza, tomó su disfraz y se lo puso, entonces sonrió tanto que sus ojos brillaron.

La mariposa le dijo:

—Eso que sientes ahora es felicidad pura. ¿Ves? Todas tus emociones te acompañan para enseñarte algo.

Inti abrazó su disfraz y agradeció:

—Gracias por no dejarme solo y por ayudarme a entender lo que sentía.

La mariposa sonrió y aleteó suave:

—Siempre estaré contigo, Inti. Ahora que conoces tus emociones... ¡vamos a vivir muchas aventuras más!

Figura 6

Inti encontrando su disfraz de oso de anteojos



Nota. Imagen generada con ChatGPT. Esta imagen se generó en respuesta a la siguiente solicitud: «Crea una imagen del personaje Inti feliz encontrando su disfraz de oso de anteojos».

Ejecución

Inicio

Presenta la imagen de la mariposa a los estudiantes y explica que se trata de una de las amigas de Inti. Luego usa la mariposa como una marioneta y háblales a los estudiantes acerca de una extraña aventura que tuvo Inti con ella.

Lee el cuento: ¿Qué le pasó a Inti?, y al final refuerza el concepto de que todas las emociones son válidas e importantes porque nos ayudan a expresarnos.

Pregunta a los estudiantes: ¿Qué hacen cuando sienten alegría/enojo/tristeza/miedo? ¿Qué hubieran hecho si estuvieran en el lugar de Inti?

Desarrollo

Posterior a la lectura pega imágenes que representen las emociones ira, tristeza, miedo y alegría en el piso.

Lee otras situaciones que le pasaron a Inti (Regó jugo en su disfraz, encontró un juguete que había perdido, se cayó de camino a su casa), y que después de escucharlo los estudiantes deberán ir saltando y pararse sobre la emoción que creen que sentiría Inti.

Cada vez que leas una situación pregunta a los estudiantes por qué eligieron esa emoción y pídeles que representen esa emoción con su rostro.

Cierre

Siéntate con los estudiantes formando un círculo y solicita que cierren sus ojos y respiren profundamente mientras mueven sus dedos simulando el aleteo de una mariposa.

Menciona y refuerza que las emociones son necesarias para expresarnos y que es normal sentir las.

Recomendaciones

- Maneja con cuidado el tiempo para cada actividad.
- Al realizar la actividad de movimiento intenta despejar totalmente el área para evitar accidentes, si puedes realízala en el patio.

Evaluación

Técnica: Observación

Instrumento: Rúbrica

Indicador	Iniciado	En proceso	Alcanzado
Identifica emociones básicas al escuchar una situación planteada.			
Representa mediante expresiones faciales o corporales las emociones.			
Comprende la importancia de reconocer sus emociones.			

ACTIVIDAD 4: El supermercado de Inti

Área: Identidad- Conocimiento de sí mismo

Tiempo estimado: 45 minutos

Ámbito: Identidad y autonomía

Objetivo de aprendizaje: Fomentar la independencia mediante la elección de actividades y vestuario según sus gustos y preferencias, expresando de manera sencilla sus decisiones.

Destreza: Tomar decisiones con respecto a la elección de actividades, vestuario entre otros, en función de sus gustos y preferencias, argumentando las mismas.

Recursos:

- Mesas
- Rótulo del nombre de la tienda
- Imágenes para dividir secciones: arte, construcción- juego libre.
- **Sección de arte:** imágenes para colorear, hojas en blanco, pinturas, témpera, stickers.
- **Sección de construcción- juego libre:** Rosetas, bloques, carros de juguete, muñecos, juguetes.
- Rótulo “Caja registradora”
- Dinero de fantasía.

Figura 7

Dinero de fantasía



Nota. Imagen generada con ChatGPT. Esta imagen se generó en respuesta a la siguiente solicitud: «Crea una imagen de dinero de fantasía para usar en una actividad con niños de Educación Inicial».

Ejecución

Inicio

Organiza el aula de tal manera que las mesas sirvan como mostradores para los objetos que se “venderán”.

Presenta a los estudiantes el espacio decorado como “El supermercado de Inti” y explica que allí podrán encontrar diversidad de productos dependiendo de la sección a la que vayan.

Antes de iniciar con la explicación realiza las siguientes preguntas: ¿Qué tipo de cosas les llaman más la atención?, ¿Qué les gustaría hacer hoy?

Enseña el dinero de fantasía a los estudiantes y explica que cada uno recibirá 1 dólar, mismo con el que podrá pasar a la tienda y elegir un objeto.

Con ayuda de los estudiantes crea reglas de comportamiento y convivencia para que el juego pueda transcurrir sin problemas.

Desarrollo

Permite que los niños recorran el espacio y observen todas las opciones disponibles.

Una vez elijan el producto deberán dirigirse a la caja y llevar su billete. Para poder comprar deberán decir la siguiente frase: ‘Yo elijo este objeto porque me gusta...’ “Yo prefiero esta actividad porque...” (y explicar el motivo de su elección).

Antes de entregar los materiales recuérdales que deben seguir las reglas establecidas.

Una vez que compren la actividad u objeto que deseen pueden pasar a otro rincón del aula y realizar el juego libre.

Cierre

Una vez pasado el tiempo establecido del juego realiza preguntas sencillas: ¿Te gustó la actividad que elegiste?, ¿volverías a escoger esa o preferirías otra actividad?, ¿Qué te llamó la atención de la actividad que elegiste?

Explica que elegir-tomar una decisión es una forma de demostrar las cosas que disfrutan y sus preferencias, y que está bien tener gustos propios.

Recomendaciones

- Intenta organizar el espacio antes de la llegada de los estudiantes.
- Establece un tiempo específico para el juego libre.
- Permite que los niños decidan si quieren jugar en grupos o solos.
- No los orienta a tomar una decisión, permite que los estudiantes decidan de manera autónoma.
- Deja claras las reglas al inicio de la clase para evitar inconvenientes como pérdida de los objetos o accidentes entre los estudiantes.

Evaluación

Técnica: Observación

Instrumento: Rúbrica

Indicador	Iniciado	En proceso	Alcanzado
Decide de manera autónoma entre las diversas opciones presentadas.			
Expresa de manera clara sus preferencias.			
Participa activamente durante la actividad y respeta las normas establecidas.			
Muestra seguridad al tomar decisiones.			

ACTIVIDAD 5: Mi árbol familiar

Área: Identidad- Sentido de pertenencia

Tiempo estimado: 45 minutos

Ámbito: Identidad y autonomía

Objetivo de aprendizaje: Reconocerse como parte importante de su familia, identificando a los miembros que la conforman mediante la elaboración de un árbol familiar.

Destreza: Identificarse como miembro de una familia reconociéndose como parte importante de la misma.

Recursos:

- Siluetas de hojas del árbol de color verde
- Siluetas del tronco del árbol de color café
- Goma
- Cartulinas A4 de cualquier color
- Pinturas
- Fotos tamaño carnet impresas de la familia directa del estudiante
- Foto tamaño carnet del estudiante
- Imagen del árbol familiar del personaje Inti

Figura 8

Árbol familiar de Inti



Nota. Imagen generada con ChatGPT. Esta imagen se generó en respuesta a la siguiente solicitud: «Crea una imagen representando el árbol familiar del personaje Inti, el árbol debe representar a la madre, el padre, la hermana y hermano del personaje».

Ejecución

Inicio

Empieza la clase presentando el árbol familiar de Inti a los estudiantes, presenta a los miembros de su familia y explícales que Inti se encuentra en el tronco porque es una parte muy importante dentro de su familia.

Ofrece un pequeño ejemplo: Inti es muy importante en su familia porque es muy cariñoso y muy divertido, siempre hace reír a su familia y los hace sentir felices con sus chistes.

Realiza las siguientes preguntas: ¿Cuántas personas forman parte de la familia de Inti?, ¿quiénes creen son?

Explica a los estudiantes que todos son una parte muy importante en su propia familia porque, al igual que Inti, su participación en la misma tiene un gran valor.

Cuenta a los estudiantes que van a realizar su propio árbol familiar.

Desarrollo

Explica a los estudiantes que primero deberán pegar el tronco del árbol en la cartulina A4 y posteriormente pegar su foto dentro del tronco.

Después los estudiantes deberán pegar las fotos de sus familiares en las hojas del árbol y pegarlas con cuidado en las ramas del árbol.

Permite que los estudiantes usen colores y decoren su árbol como deseen.

Cierre

Siéntate con tus estudiantes formando un círculo y refuerza el concepto de que todos somos parte de una familia.

Invita a los estudiantes a presentar sus árboles familiares. Cada uno irá nombrando sus familiares y al final completar la frase: Yo soy importante en mi familia porque....

Cierra la clase con la siguiente pregunta: ¿Qué tiene tu árbol que lo hace único?

Recomendaciones

- Ten preparado el material con anticipación.
- Propicia un ambiente relajado y de respeto.
- Escucha y responde las dudas los estudiantes de manera tranquila y con naturalidad.

Evaluación

Técnica: Observación

Instrumento: Rúbrica

Indicador	Iniciado	En proceso	Alcanzado
Se identifica como un miembro importante en su familia.			
Reconoce a los miembros de su familia.			
Participa con motivación y de forma activa durante la actividad.			

ACTIVIDAD 6: ¡A tallar y limpiar!

Área: Autonomía- Independencia (realizar actividades por sí mismo).

Tiempo estimado: 45 minutos

Ámbito: Identidad y autonomía

Objetivo de aprendizaje: Fomentar la autonomía en la ejecución de hábitos de higiene personal mediante la práctica del lavado de dientes.

Destreza: Practicar con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse los dientes.

Recursos:

- Papel contact
- Marcador negro
- Cepillo de dientes elaborado con palos de helado y pedazos de esponja.

Figura 9

Cepillos didácticos



Nota. Imagen generada con ChatGPT. Esta imagen se generó en respuesta a la siguiente solicitud: «Crea una imagen de un cepillo de dientes realizado con palos de helado y pedazos de esponja como cerdas del cepillo».

- Imagen de Inti con caries

Figura 10

Inti enseñando sus dientes



Nota. Imagen generada con ChatGPT. Esta imagen se generó en respuesta a la siguiente solicitud: «Crea una imagen del personaje Inti abriendo su boca y enseñando sus dientes».

- Maqueta de muelas y dientes del personaje Inti.
- Cepillo de dientes y pasta dental didácticos.

Figura 11

Maqueta de Inti



Nota. Imagen generada con ChatGPT. Esta imagen se generó en respuesta a la siguiente solicitud: «Crea una imagen de una maqueta que represente al personaje Inti abriendo su boca, a su lado deben estar el cepillo de dientes y la pasta dental».

- Cepillo de dientes de los estudiantes.

Ejecución

Inicio

Empieza la clase con una adivinanza corta acerca de Inti:

En mi boca hay una fiesta,
Pero no me da alegría.
Me duele mucho mi muelita,
¿qué será lo que tenía?

Respuesta: Caries

Permite que los estudiantes intenten adivinar, si no lo logran, brinda la respuesta directamente y explica de manera sencilla qué es una carie. Después realiza la siguiente pregunta: ¿Por qué creen que le pasó eso a Inti en sus dientes y muelas?

Explica a los niños que durante la clase aprenderán cómo limpiar correctamente los dientes y ayudarán a Inti a dejarlos limpios.

A continuación, enseña la maqueta con los dientes del personaje Inti, y con ayuda del cepillo gigante, indica la forma correcta de limpiarlos.

Menciona a los estudiantes la importancia de cepillar sus dientes después de cada comida.

Desarrollo

Invita a los estudiantes a realizar una mímica de los movimientos del cepillado usando sus cepillos de esponja.

Entrega la imagen de Inti con caries y solicita a los estudiantes que, usando el cepillo didáctico y repitiendo los movimientos aprendidos, limpien los dientes del personaje hasta dejarlos limpios.

Observa el proceso y ofrece retroalimentación en caso de ser necesario.

Cierre

Una vez finalizada la actividad anterior, dirígete junto a los estudiantes hacia los baños e invítalos lavar sus dientes con sus cepillos de uso diario.

Al finalizar, refuerza la importancia del lavado de dientes para el cuidado de la salud.

Recomendaciones

- Para simular las caries en los dientes de Inti usa papel contact. Pega el papel sobre la imagen de los dientes limpios y usa un marcador de pizarra para realizar los puntos.

- Establece reglas y normas claras al inicio de la clase para evitar incidentes y mejorar el manejo del tiempo.
- Usa la imagen de la boca de Inti como apoyo visual al momento de realizar la adivinanza.

Evaluación

Técnica: Observación

Instrumento: Rúbrica

Indicador	Iniciado	En proceso	Alcanzado
Sigue los pasos de higiene sin ayuda o con una guía mínima.			
Demuestra iniciativa durante las actividades.			
Usa correctamente los materiales de higiene.			

ACTIVIDAD 7: El show de Inti

Área: Autonomía- Autovalencia (confianza en sus capacidades)

Tiempo estimado: 45 minutos

Ámbito: Identidad y autonomía

Objetivo de aprendizaje: Fomentar la autonomía en la ejecución de acciones de autocuidado, como vestirse y desvestirse de forma independiente con prendas sencillas.

Destreza: Vestirse y desvestirse de manera independiente con prendas de vestir sencillas.

Recursos

- Piso de pasarela hecho con cartón
- Ropa, accesorios
- Imagen de Inti

Figura 12

Show de modas de Inti



Nota. Imagen generada con ChatGPT. Esta imagen se generó en respuesta a la siguiente solicitud: «Crea una imagen del personaje Inti usando gafas y caminando por una pasarela».

Ejecución

Inicio

Enseña a los niños la imagen de Inti y diles que ha preparado una sorpresa.

Muestra la pasarela y menciona que realizarán una presentación. Da una pequeña demostración tuya tratando de ponerte alguna prenda de vestir (un abrigo) y menciona que los estudiantes deberán hacer lo mismo, además de que no importa cuánto tiempo se tarden en lograrlo, lo importante es que lo intenten.

Establece normas de convivencia junto con los estudiantes antes de iniciar con el juego.

Desarrollo

Presenta 3 estaciones: la estación de los abrigos, de pantalones y de accesorios (sombreros, gorras, bufandas)

Forma 3 grupos, cada grupo deberá pasar por cada estación y tomar una prenda.

Cada integrante del grupo deberá vestirse de forma autónoma con la ropa elegida.

Una vez que todos los grupos estén vestidos se dará inicio al show de Inti.

Cada grupo deberá caminar por la pasarela y presentar su ropa. Ej.: Soy ... y decidí ponerme este pantalón y esta gorra.

Cierre

Al terminar el show cada estudiante deberá quitarse las prendas de forma autónoma y guardarlas en el lugar que corresponda.

Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué parte te gustó más?, ¿se te hizo fácil o difícil ponerte la ropa solo/a?

Cierra la clase con Inti agradeciendo por la participación de los estudiantes y animándolos a seguir intentando hacer las cosas por sí mismos.

Recomendaciones

- Realiza la actividad un día en el que los estudiantes lleven su uniforme de Educación Física, de esta manera se podrán usar los pantalones y los abrigos para llevar a cabo la clase.
- Evita confusiones y peleas, dejando claro que en cada estación solo se puede elegir una prenda.
- No obligues a los estudiantes a participar en la pasarela si no lo desean, pero bríndales apoyo y felicítalos por haberse puesto las prendas con éxito.
- En caso de ser necesario ayuda a los estudiantes a ponerse o quitarse las prendas, pero hazlo después de que los estudiantes lo hayan intentado al menos una vez.

- Para la música de fondo puedes usar la canción que desees y que mejor se alinee a los gustos de los estudiantes.

Evaluación

Técnica: Observación

Instrumento: Rúbrica

Indicador	Iniciado	En proceso	Alcanzado
Muestra interés y motivación por participar en la actividad.			
Es capaz de ponerse prendas de vestir simples de forma autónoma.			
Respeto las normas establecidas al inicio de la clase.			

ACTIVIDAD 8: Inti dice

Área: Autonomía- Iniciativa (ideas y decisiones propias).

Tiempo estimado: 40 minutos

Ámbito: Identidad y autonomía

Objetivo de aprendizaje: Desarrollar la autonomía al seleccionar de manera independiente prendas de vestir adecuadas según el estado climático.

Destreza: Seleccionar las prendas de vestir de acuerdo al estado climático (prendas para el frío / prendas para el calor).

Recursos

- Imágenes del sol y la lluvia (el sol será usado para representar la estación verano y la lluvia la estación invierno)
- Imágenes de sacos, bufandas, gorros de lana, paraguas, camisetas, gorras, shorts y gafas.
- Imagen de Inti

Figura 13

Inti dice: Verano e invierno



Nota. Imagen generada con ChatGPT. Esta imagen se generó en respuesta a la siguiente solicitud: «Crea dos imágenes. La primera debe presentar al personaje Inti rodeado de niños en un día soleado, la segunda imagen debe representar a Inti rodeado de niños, pero en un día lluvioso».

Ejecución

Inicio

Previo al inicio de la clase, divide el aula en dos estaciones pegando la imagen del sol en un lugar y la imagen de la lluvia en otro. Posterior a esto forma una fila con las mesas que ayude a la división y ubica sobre la misma las imágenes de los productos elegidos (sacos, bufandas, gorros de lana, paraguas, camisetas, gorras, shorts y gafas).

Una vez que lleguen los estudiantes, enseña la imagen de Inti y menciona que durante la clase jugarán una variante de “Simón dice” y realiza un pequeño ejemplo: Inti dice que se toquen la punta de los pies.

Pregunta a los estudiantes: ¿Cómo está el clima el día de hoy? Y dependiendo de su respuesta pregunta: ¿por qué llevan esa prenda puesta? (refiriéndote a si llevan abrigos extras o si por el contrario se los quitaron).

Cuando hayan respondido, cuéntales que van a tener dos estaciones durante el juego: la estación invierno y la estación verano.

Menciona a los estudiantes que cuando inicie el juego podrán encontrar diversas imágenes de diferentes prendas de vestir.

Desarrollo

Empieza el juego con la frase: Inti dice que corran a la estación verano. Una vez que estén ahí realiza las siguientes preguntas: ¿Qué clima hay en esta estación?, ¿Qué creen que podemos comer para refrescarnos?

Continua el juego con la siguiente frase: Inti dice que caminen de puntitas y traigan una imagen de la ropa que podemos usar en la estación verano.

Una vez terminado lo anterior da la siguiente orden: Inti dice que salten en un pie hacia la estación invierno. Una vez allí realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo es el clima en esta estación?

Da la siguiente orden: Inti dice que vayan gateando y le traigan una imagen de la ropa que debe usarse en la estación invierno.

Cierre

Solicita que todos se sienten formando un círculo e indica la imagen de Inti junto a la imagen de un abrigo, sin embargo, menciona que están en la estación verano. Pregunta a los estudiantes si creen que la ropa que lleva Inti es la correcta o qué creen que debería usar y por qué.

Indica una última imagen, de un short, por ejemplo, e indica que los estudiantes corran hacia la estación en la que creen que es correcto usar ese tipo de ropa.

Cierra la clase explicando que existe diferente tipo de ropa para cada ocasión y que debemos elegir correctamente para evitar tener algún problema.

Recomendaciones

- Si el espacio en el aula es muy pequeño la actividad puede realizarse en el patio.
- Permite que los estudiantes decidan con autonomía y si existe algún error no des la respuesta directamente, solo guía al estudiante para que pueda llegar a la conclusión él solo.
- Para agilizar el tiempo, ordena el aula previa a la llegada de los estudiantes.
- Brinda las imágenes suficientes para cada estudiante.

Evaluación

Técnica: Observación

Instrumento: Rúbrica

Indicador	Iniciado	En proceso	Alcanzado
Reconoce que prendas deben usarse dependiendo al estado del clima.			
Toma decisiones con autonomía.			
Muestra seguridad al responder las preguntas.			

ACTIVIDAD 9: ¡A comer!

Área: Autonomía- Independencia

Tiempo estimado: 40 minutos

Ámbito: Identidad y autonomía

Objetivo de aprendizaje: Realizar de manera autónoma acciones básicas durante la alimentación.

Destreza: Utilizar la cuchara y el vaso cuando se alimenta de manera autónoma.

Recursos

- Dos manteles
- Cucharas, platos y vasos para los niños
- Servilletas o toallitas húmedas
- Chochos, tostado
- Agua

Figura 14

A comer con Inti



Nota. Imagen generada con ChatGPT. Esta imagen se generó en respuesta a la siguiente solicitud: «Crea una imagen del personaje Inti sonriendo y sosteniendo una cuchara y un tenedor».

Ejecución

Inicio

Empieza la clase mencionando a los estudiantes que Inti preparó una sorpresa ¡Un refrigerio! Y que para ello trajo alimentos muy deliciosos para compartir con todos.

Crea reglas y normas de convivencia junto a los estudiantes para poder llevar a cabo la actividad.

Desarrollo

Antes de iniciar con la actividad recuérdales a los estudiantes que primero deben lavar sus manos y acompáñalos en grupo al baño para que puedan realizarlo.

Una vez que hayan vuelto solicita la ayuda de los niños y coloca los manteles en el piso para posteriormente sentarse formando un círculo.

Explica que Inti llevó chochos y tostado para compartir. Además de platos, cucharas y vasos para su bebida.

Pregunta a los estudiantes con qué creen que deberían comer sus alimentos y posteriormente realiza una demostración del manejo de la cuchara, invitándolos a recrear el movimiento ellos mismos.

Cierre

Disfruta del refrigerio y observa la motricidad fina de cada estudiante al usar la cuchara.

Mientras se lleva a cabo la actividad realiza preguntas como: ¿les gustó el refrigerio?, ¿cuál fue su parte favorita?

Al terminar de comer menciona que Inti dejó una nota pidiéndoles que recojan sus platos y vasos y los pongan en su lugar correspondiente.

Entrega las servilletas o toallitas húmedas para que los niños puedan limpiar sus manos.

Recomendaciones

- Esta actividad puede usarse también para el ámbito de convivencia o de motricidad, dependiendo del área a trabajar.
- La comida usada para el refrigerio puede variar.
- Si ocurre algún accidente, como que algo se derrame, evita actuar de manera exagerada, mantén la calma y refuerza las instrucciones del uso de cada utensilio y pregunta al estudiante qué puede hacer para solucionar la situación.

Evaluación

Técnica: Observación

Instrumento: Rúbrica

Indicador	Iniciado	En proceso	Alcanzado
Usa los utensilios (cuchara y vaso) de forma autónoma.			
Respeto las reglas establecidas al inicio de la clase.			
Participa activamente en la actividad.			

ACTIVIDAD 10: Mi escuela segura

Área: Autonomía- Responsabilidad (asume sus acciones y tareas).

Tiempo estimado: 45 minutos

Ámbito: Identidad y autonomía

Objetivo de aprendizaje: Reconocer situaciones de riesgo en el entorno escolar y aplicar normas básicas de seguridad para prevenir accidentes.

Destreza: Practicar normas de seguridad para evitar accidentes a los que se puede exponer en su entorno inmediato.

Recursos

- Caja de cartón
- Tarjetas con imágenes que representen situaciones de peligro en la institución.
- El cuerpo
- Cartulina A3
- Imagen de Inti

Figura 15

Inti resbalando con una mochila



Nota. Imagen generada con ChatGPT. Esta imagen se generó en respuesta a la siguiente solicitud: «Crea una imagen del personaje Inti con expresión asustada y resbalando con una mochila».

Ejecución

Inicio

Inicia la clase con una pequeña anécdota del personaje de la guía: Inti tuvo un pequeño inconveniente con una mochila que se encontraba en el suelo, pero se encuentra bien.

Continúa explicando que para evitar que una situación así se repita, los estudiantes deberán aprender algunas normas de seguridad, por ejemplo: guardar sus cosas en el lugar que corresponde.

Ubica las tarjetas con situaciones de riesgo como mochilas en el piso, niños empujando a otros, pisos mojados y niños bajando corriendo las escaleras dentro de una caja.

Forma grupos de trabajo y menciona que cada grupo deberá tomar una tarjeta y realizar una dramatización de la situación.

Toma una tarjeta y presenta un ejemplo de cómo realizar la actividad.

Desarrollo

Cada grupo deberá pasar al frente y a través de la mímica deberán representar la situación mientras el resto de sus compañeros intentan adivinar.

Una vez que hayan adivinado invita a los estudiantes a que propongan ideas para evitar este tipo de situaciones o que presenten soluciones que ayuden a mantenerlos seguros.

En los mismos grupos, organiza a los estudiantes para que realicen una mímica de la solución que encontraron para cada tipo de situación.

Después de cada presentación explica porque es importante tener cuidado en la escuela y refuerza la manera correcta de actuar cuando ocurren este tipo de casos, por ejemplo: si los niños ven el piso mojado deben evitar pasar por ahí y tampoco deben correr, más bien deberán esperar a que el lugar se seque para evitar cualquier inconveniente.

Cierre

Pregunta a los niños: ¿Qué puedo hacer en la escuela para evitar algún accidente?, ¿a quién creen que deben acudir si ocurre una situación así?

Usa la cartulina A3 para representar las soluciones a las situaciones de riesgo que aparecieron durante la clase y colócala en un lugar visible en la pared.

Recomendaciones

- Haz énfasis que en caso de que ocurra algún incidente los estudiantes deben ir inmediatamente a informarle a un adulto, en este caso la docente.

- Usa casos que realmente puedan ocurrir en las tarjetas e intenta ser muy clara al momento de explicar el funcionamiento de las normas de seguridad.
- Usa pictogramas en la creación del cartel de normas de seguridad.

Evaluación

Técnica: Observación

Instrumento: Rúbrica

Indicador	Iniciado	En proceso	Alcanzado
Identifica situaciones peligrosas en imágenes o representaciones.			
Sugiere soluciones adecuadas después de observar una situación de riesgo.			
Demuestra conductas seguras durante la actividad.			
Colabora con su grupo para representar la mímica de forma ordenada.			

6. Validación

La validación fue realizada por dos docentes expertas. La docente externa destacó que la propuesta resulta atractiva y permitirá a los niños desarrollar sus destrezas de manera activa y creativa. **Anexo 1**

Por el otro lado, la docente interna señaló que la guía constituye una propuesta innovadora y atractiva para su aplicación en el aula, ya que ofrece un material novedoso para los niños y cumple con el objetivo planteado. **Anexo 2**

7. Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes de Educación Inicial incorporar actividades lúdicas de manera constante, ya que el juego ha demostrado ser una herramienta eficaz para favorecer la participación activa, la confianza y el desarrollo de la identidad y la autonomía en los infantes.
- Se sugiere fortalecer y mantener los conocimientos actualizados en cuanto a metodologías activas, esto con el fin de mejorar la práctica pedagógica y propiciar ambientes óptimos de aprendizaje.
- Se considera importante involucrar a las familias en el fortalecimiento de la identidad y autonomía de los niños, brindándoles orientaciones sencillas que permitan que exista coherencia y continuidad de las actividades.
- Con el fin de fortalecer el desarrollo de la identidad y autonomía, se sugiere integrar y relacionar estos ámbitos con el resto de las áreas del Currículo de Educación Inicial y trabajarlas en conjunto y como parte de la rutina de los estudiantes.

8. Referencias bibliográficas


- Acosta, S., Espin, M., Rosero, E., y Estupiñán, M. (2023). El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática. *Multidisciplinaria*, 5(3), 1-7. <https://acortar.link/F76k6r>
- Betancourt, G., y Espinosa, P. (2025). *Guía de estrategias didácticas para el aprendizaje de las relaciones lógico matemáticas en niños de 3 a 4 años mediante actividades lúdicas*. [Tesis pregrado, Universidad Politécnica Salesiana] Archivo digital.
- Bordignon, N. (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. *Revista Lasallista de Investigación*, 2(2), 50-63. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69520210>
- Carrera, B., y Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Castillo, I., Mendoza, E., Fiallos, A., y Cedeño, B. (2023). Estilos de aprendizaje, guías didácticas e instrumentos de evaluación válidas y confiables: ¿Mejoran el rendimiento académico matemático? *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1), 2395-2404. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9585604>
- García, A. (2013). La educación emocional, el autoconcepto, la autoestima y su importancia en la infancia. *Edetania: estudios y propuestas socio-educativas*(44), 241-258. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4596298>
- García, I., y Mercedes de la Cruz, G. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo. *Edumecentro*, 6(3), 162-175. <https://revedumecentro.sld.cu/index.php/edumc/article/view/378/pdf>
- Huerta, A. (2017). El sentido de pertenencia y la identidad como determinante de la conducta, una perspectiva desde el pensamiento complejo. *Revista de investigación educativa de la Rediech*, 9(16), 83-97. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-85502018000100083
- Ibarra-López, J. (2023). Identidad y pertinencia. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(5), 157-170. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.5.1993>
- Irua, J. (2022). Importancia de las guías didácticas en la Educación a Distancia. *Revista Universitaria de Informática RUNIN*, 10(13), 43-49. <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/runin/article/view/7549>
- Macmillan. (2018). *El juego*. https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- Mayorga-Fonseca, V., Pérez-Constante, M., Ruiz-Morales, M., y Coloma- Moreira, M. (2020). Trabajo cooperativo docente – familia para el desarrollo de la autonomía en infantes. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(9), 366. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i9.656>
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Educación Inicial 2014*. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>

- Moreira, K., Marín, L., y Vera, L. (2021). La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral. *Polo del Conocimiento*, 6(8), 135-153.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8042602>
- Muñoz, C., y Sandes, J. (2020). *Identidad y Autonomía: Orientaciones Técnico-Pedagógicas para el nivel de Educación Parvularia*. Subsecretaría de Educación Parvularia.
<https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/2020/08/Identidad-y-autonomia.pdf>
- Narváes, L. (2019). *Desarrollo de la Identidad en los niños de 3 y 4 años*.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/10/Octubre.pdf>
- Orbe, C., Benavides, M., y Monesterolo, A. (2022). Desarrollo integral en la primera infancia: Una aproximación al abordaje interdisciplinario. *Revista PUCE*, 114, 1-23.
<https://www.revistapuce.edu.ec/index.php/revpuce/article/view/486>
- Paladines, F. (2018). *Introducción a la psicología evolutiva de la infancia*. Abya Yala.
- Pesántez, M. (2016). El juego en los procesos de aprendizaje. *Mamakuna*(1), 48-55.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8380355>
- Pino, R., y Urías, G. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿Nueva estrategia? *Revista Científic*, 5(18), 371-392.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.20.371-392>
- Revilla, J. C. (2003). Los anclajes de la identidad personal. *Athenea digital : revista de pensamiento e investigación social*(4), 054-067.
<https://www.redalyc.org/pdf/537/53700404.pdf>
- Rincón, S., Mero, Z., y Ruiz, N. (2023). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana. *Revista Franz Tamayo*, 5(14), 9-28.
<https://acortar.link/AsW7Of>
- Solís, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la Educación*, 4(7), 44-51.
<https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/112>
- Trujillo, G., y Salazar, S. (2025). *Actividades para fomentar la participación de los padres de familia de niños de inicial 2. Guía metodológica para docentes*. [Tesis pregrado, Universidad Politécnica Salesiana] Archivo digital.
- UNICEF. (2023). *Reescribiendo el futuro de la educación en América Latina y el Caribe: Educación de la primera infancia para todas y todos*.
https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org/lac/files/2023-08/28_08_23_%20Educacion%20para%20la%20primera%20infancia%20FINAL.pdf
- Urbina, N., Russel, M., y Paredes, C. (2020). El juego en la identidad y autonomía del niño. *Revista de Investigación y Cultura - Universidad César Vallejo*, 9(1), 11-17.
<https://doi.org/10.18050/ucv-hacer.v9i1.2322>
- Varaldi, G. (2022). Aulas despiertas la construcción de la autonomía a través del trabajo cooperativo. *Cadernos CEDES*, 42(117), 189-198.
<https://doi.org/https://www.scielo.br/j/ccedes/a/9c6Q7Sy7zcSqJKHNZB37mFh/?lang=es>
- Yáñez, J., Erazo, Z., Ramírez, F., y Piza, N. (2021). Estilos parentales y su influencia en el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 3 a 5 años. Propuesta taller de formación para padres y/o representantes legales. *Reciamuc*, 5(3), 247-260.
[https://doi.org/10.26820/reciamuc/5.\(3\).agosto.2021.247-260](https://doi.org/10.26820/reciamuc/5.(3).agosto.2021.247-260)

- Zambrano, V., Chica, L., y Zambrano, J. (2024). Juego de roles para promover el desarrollo de identidad y autonomía en los niños de preescolar. *CoGenesis*, 9(3), 292-311.
<https://doi.org/10.33936/cognosis>.
- Zambrano, V., Mora, O., y Pinargote, B. (2023). Desarrollo de Identidad y Autonomía en Educación Inicial. *Dominio de las ciencias*, 9(3), 2155-2174.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3397>

9. Anexos

Anexo 1: Docente externo



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
SALESIANA
ECUADOR**

RÚBRICA PARA VALIDACIÓN DE PROPUESTA METODOLÓGICA

JUICIO DE EXPERTO/A

INSTRUCCIONES:

- Coloque en la casilla correspondiente a cada criterio el puntaje que usted considere pertinente según su apreciación.
- De considerar necesario puede poner observaciones por cada criterio.

NOMBRE DEL/A ESTUDIANTE:
Cynthia Ramos

TÍTULO DEL TRABAJO:
Guía didáctica para fortalecer el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 4-5 años a través del juego.

OBJETIVO DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA:
Fortalecer el desarrollo de la identidad y autonomía de los niños de 4-5 años a través de experiencias lúdicas que les permitan reconocerse como seres únicos y valiosos, así como desarrollar su independencia, responsabilidad y confianza en la realización de actividades cotidianas.

FECHA DE LA VALIDACIÓN: 26-01-2026

Criterio	Descripción del Criterio	Óptimo (3 puntos)	Parcial (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)	Observaciones
Organización	La estructura de la propuesta es organizada, coherente y secuencial.	3			
Propósito	Las actividades diseñadas permiten alcanzar el objetivo de la propuesta metodológica.	3			
Pertinencia	Las actividades tienen una fundamentación pedagógica explícita, son contextualizadas y apropiadas para los beneficiarios (niños, padres / madres de familia, docentes, autoridades, comunidad)	3			

Recursos	Los recursos seleccionados son pertinentes, estéticamente adecuados, funcionales, y contribuyen de manera efectiva al desarrollo y logro de los objetivos de la propuesta.	3			
Aplicabilidad	La propuesta es aplicable en diversos contextos educativos.		2		
Escritura académica	La redacción de la propuesta metodológica es clara y coherente; utiliza lenguaje adecuado y respeta las normas gramaticales y ortográficas.	3			
Innovación	La propuesta es novedosa y/o creativa.	3			
PUNTAJE TOTAL		20			

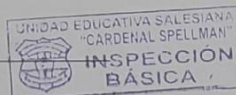
APRECIACIÓN GENERAL DE LA PROPUESTA Y APLICABILIDAD:

Se felicitó el trabajo realizado es una propuesta muy atractiva que va a permitir a los niños a reforzar sus destrezas de una manera activa y creativa.

Nombre completo del experto/a: Jadhira del Rocío Ojeda Tapia

Firma [Firma manuscrita]

CI. 171665225-8



Anexo 2: Docente UPS



RÚBRICA PARA VALIDACIÓN DE PROPUESTA METODOLÓGICA

JUICIO DE EXPERTO/A

INSTRUCCIONES:

- Coloque en la casilla correspondiente a cada criterio el puntaje que usted considere pertinente según su apreciación.
- De considerar necesario puede poner observaciones por cada criterio.

NOMBRE DEL/A ESTUDIANTE:

Cynthia Ramos

TÍTULO DEL TRABAJO:

Guía didáctica para fortalecer el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 4-5 años a través del juego.

OBJETIVO DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA:

Fortalecer el desarrollo de la identidad y autonomía de los niños de 4-5 años a través de experiencias lúdicas que les permitan reconocerse como seres únicos y valiosos, así como desarrollar su independencia, responsabilidad y confianza en la realización de actividades cotidianas.

FECHA DE LA VALIDACIÓN: 26/01/2026

Criterio	Descripción del Criterio	Óptimo (3 puntos)	Parcial (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)	Observaciones
Organización	La estructura de la propuesta es organizada, coherente y secuencial.	3			
Propósito	Las actividades diseñadas permiten alcanzar el objetivo de la propuesta metodológica.	3			
Pertinencia	Las actividades tienen una fundamentación pedagógica explícita, son contextualizadas y apropiadas para los beneficiarios (niños, padres / madres de familia, docentes, autoridades, comunidad)	3			

Recursos	Los recursos seleccionados son pertinentes, estéticamente adecuados, funcionales, y contribuyen de manera efectiva al desarrollo y logro de los objetivos de la propuesta.	3			
Aplicabilidad	La propuesta es aplicable en diversos contextos educativos.	3			
Escritura académica	La redacción de la propuesta metodológica es clara y coherente; utiliza lenguaje adecuado y respeta las normas gramaticales y ortográficas.	3			
Innovación	La propuesta es novedosa y/o creativa.	3			
PUNTAJE TOTAL		21			

APRECIACIÓN GENERAL DE LA PROPUESTA Y APLICABILIDAD:

La guía constituye una propuesta innovadora y atractiva para ser utilizada por los docentes en el aula, además de contar con un material novedoso para los niños y cumple con el propósito de fomentar la autonomía e independencia a través del juego

Nombre completo del experto/a: Laura Elizabeth Montenegro Guersá

Firma



CI. 1712237062