



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

**PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN UNIVERSITARIA Y
TITULACIÓN**

**La lúdica y la construcción de la identidad personal en estudiantes de
educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

Deysi Benites Santisteban

ASESOR:

Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención del infante, niño y adolescente

LIMA – PERÚ

2019



ACTA DE REVISIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN POR EL JURADO

El jurado encargado de evaluación el trabajo de investigación, PRESENTADO EN LA MODALIDAD DE TESIS

Presentado por don (a)

BENITES SANTISTEBAN, DEYSI

Cuyo título es:

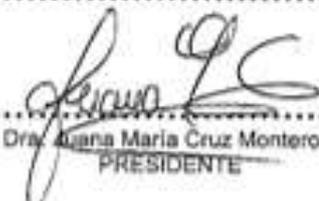
La lúdica y la construcción de la identidad personal en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pírra, 2018

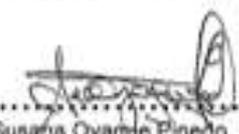
Facultad: EDUCACIÓN E IDIOMAS Programa: PCU-

Lima 17 de marzo 2019

Se recomienda levantar las siguientes observaciones:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....


.....
Dra. Azana María Cruz Montero
PRESIDENTE


.....
Mg. Susana Oyague Pinedo
SECRETARIO


.....
Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez
VOCAL

Somos la universidad de los que quieren salir adelante.



Dedicatoria

A mis padres, esposo y hermanos por su apoyo permanente para lograr mis objetivos y avanzar en mi carrera profesional.

Agradecimiento

Expreso mi agradecimiento a la Universidad César Vallejo, a mi asesor de tesis, a los docentes y la escuela que me permitió la ejecución de la presente investigación.

Declaración de autenticidad

Yo, Deysi Benites Santisteban, con DNI n° 44660319, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Educación e Idiomas, Programa de Complementación y Titulación en Educación, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño a la tesis titulada "*La lúdica y la construcción de la identidad personal en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra| 2018*" es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presentan en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Lima, 7 de diciembre de 2018



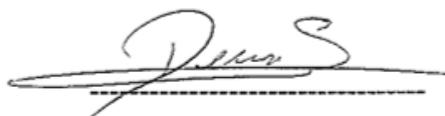
Deysi Benites Santisteban

DNI 44660319

Presentación

Señores Miembros del Jurado:

En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante ustedes la tesis titulada: *La lúdica y la construcción de la identidad personal en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018*”, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título Profesional de Licenciado en educación primaria.



Deysi Benites Santisteban

DNI 44660319

Índice

	Pág.
Carátula	i
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaración de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Lista de tablas	ix
Lista de figuras	x
Resumen	xi
ABSTRACT	xii
Introducción	
Antecedentes	13
Marco teórico	18
Justificación	21
Realidad problemática	24
Formulación del problema	29
Objetivos	30
Hipótesis	31
Método	
Diseño de investigación	32
Variables, operacionalización	34
Población, muestra y muestreo	36
Técnicas, instrumentos, validez y confiabilidad	38
Métodos de análisis de datos	39
Aspectos éticos	40
Resultados	41
Discusión	49
Conclusiones	55
Recomendaciones	56

Referencias

57

Anexos

Instrumentos

Validación de instrumentos

Matriz de consistencia

Lista de tablas

n.º	Descripción	Pág.
Tabla 1	<i>Operacionalización de la variable 1: Lúdica</i>	31
Tabla 2	<i>Operacionalización de la variable 2: Construcción de la identidad</i>	32
Tabla 3	<i>Distribución de la población</i>	33
Tabla 4	<i>Distribución de la muestra</i>	34
Tabla 5	<i>Ficha técnica de la variable 1 La lúdica</i>	35
Tabla 6	<i>Ficha técnica de la variable 2 construcción de la identidad personal</i>	35
Tabla 7	<i>Validadores de los instrumentos</i>	36
Tabla 8	<i>Confiabilidad del instrumento de la lúdica</i>	38
Tabla 9	<i>Confiabilidad del instrumento de construcción de la identidad</i>	38
Tabla 10	<i>Valores para la correlación de variables</i>	39
Tabla 11	<i>Prueba de normalidad</i>	40
Tabla 12	<i>Hipótesis general: Lúdica y construcción de la identidad</i>	41
Tabla 13	<i>Hipótesis específica 1:</i>	41
Tabla 14	<i>Hipótesis específica 2:</i>	42
Tabla 15	<i>Hipótesis específica 3:</i>	43

Lista de figuras

n.º	Descripción	Pág.
<i>Figura 1</i>	Hipótesis general: lúdica y construcción de la identidad	41
<i>Figura 2</i>	Hipótesis específica 1:	42
<i>Figura 3</i>	Hipótesis específica 2:	43
<i>Figura 4</i>	Hipótesis específica 3:	44

Resumen

Esta investigación tuvo el objetivo de determinar la relación entre la lúdica y la construcción de la identidad personal en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018, investigación de enfoque cuantitativo, tipo básica, nivel descriptivo – correlacional, diseño no experimental de corte transversal, con una muestra de 62 participantes, obtenidos por muestreo no probabilístico, la técnica utilizada fue la observación y los instrumentos dos listas de cotejo, uno para cada variable. Se concluyó que existe relación directa, alta y significativa entre la lúdica y la construcción de la identidad personal ($r = ,987$ y $p = ,000$) en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Palabras clave: lúdica, identidad personal, autoconcepto, autonomía.

ABSTRACT

This research had the objective of determining the relationship between playfulness and the construction of personal identity in students of initial education, Santa Rosa de Pinra, 2018, research of quantitative approach, basic type, descriptive - correlational level, non experimental experimental design transversal, with a sample of 62 participants, obtained by non-probabilistic sampling, the technique used was the survey and the instruments two questionnaires, one for each variable. It was concluded that there is a direct, high and significant relationship between play and the construction of personal identity ($r = ,987$ and $p = ,000$) in students of initial education, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Keywords: playful, personal identity, self-concept, autonomy.

Introducción

La lúdica es una técnica que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y proporciona herramientas para construir las bases de la personalidad de los niños, través de diversas actividades en las que intervienen el gozo, el placer, la creatividad y el conocimiento. La identidad personal es una construcción de la mismidad que ocurre de manera subjetiva en la interacción con los otros, se refiere una particularidad que se describe como inmutable en el tiempo, dando cuenta de especificidades que facilitan el reconocimiento del sí mismo. Sin embargo, no siempre se emplea la técnica de la lúdica para la formación de la identidad personal, por lo general, se emplea para temas relacionados a la programación curricular y no para construir a los niños en su dimensión humana y social.

Antecedentes

Choez (2017), *La lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial de la unidad educativa fiscal cultura Machalilla*, tesis de Maestría, Universidad Central del Ecuador, Ecuador; cuyo objetivo fue analizar la influencia de la lúdica en el desarrollo personal y social de los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla. El enfoque de la investigación relaciona las variables por medio de procesos exploratorios mediante la aplicación de una escala valorativa de Likert a manera de pretest y postest aplicado al grupo experimental y de control para determinar el cálculo del puntaje Z, aplicando el método cuasi experimental, con modalidad bibliográfica, documental y de campo. La propuesta aplicada fue planificada y ejecutada en nueve experiencias de aprendizaje, considerando las variables de la investigación para el planteamiento de conclusiones y recomendaciones y se concluyó que la lúdica es efectiva para el desarrollo personal social de los niños.

Martín (2009), *Taller lúdico como creación de un espacio de construcción de identidad desde la experiencia de la "narrativa teatral para un trabajo social crítico"*, trabajo de memoria, Universidad de Caldas, Colombia; cuyo objetivo fue generar procesos de desarrollo humano y construirse en la definición de sus identidades frente a las pocas posibilidades educativas y del contexto social en

general, método explicativo; concluyó que el desarrollo humano se perfila desde la necesidad de dar prioridad a los procesos de educación y al mejoramiento de la calidad del sistema educativo, como la base para la reducción de altos índices de vulneración de los derechos humanos, apuntando al desarrollo, a la integralidad, donde se dé espacio a la participación, movilidad social y empoderamiento de los individuos y las comunidades, que darán lugar a un modelo de cooperativismo donde se trabaje conjuntamente hacia el logro de intereses colectivos, que para Max Neef (1997) representa un “fenómeno de multitudes”, para la consolidación de una sociedad justa, equitativa e igualitaria, mediante el fortalecimiento de la triada familia-estado-joven, como sociedad civil organizada.

Gómez, Molano y Rodríguez (2015), *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesus de Praga*, tesis de licenciatura, Universidad del Tolima, Colombia; cuyo objetivo fue reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, se desarrolló en dos fases, una etnográfica y la otra de Investigación – Acción; se aplicaron técnicas e instrumentos tales como la observación, encuestas formales e informales, indagación documental, diario de campo, cuestionario etnográfico, talleres y actividades integradoras; se concluyó que la lúdica es un elemento importante ya que es una característica innata en los niños y su desarrollo permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan interesan o motivan, pero que también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, por ello se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor de este, la implementación de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga.

Monsalve, Foronda y Mena (2016). *La lúdica como instrumento para la enseñanza –aprendizaje*, tesis de grado de especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores, Colombia; cuyo objetivo fue superar las dificultades existentes en el desempeño académico general de estudiantes del grado 11º “C”

de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe, entre ellas están la desmotivación, la deserción, carencia de estrategias metodológicas, la indisciplina, la pereza y el desinterés por recibir y participar en las orientaciones de clase; diseño cualitativo, método de investigación-acción, la cual permitió el cambio de pensamiento, motivación, interés y deseo por aprender y saber hacer en un contexto. Esto facilitó la utilización de herramientas pedagógicas como la lúdica, para sensibilizar a docentes y estudiantes creando interés y expectativas, mostrando que hay otras formas de adquirir el conocimiento. Es por ello que a los estudiantes no hay que enseñarles a hacer lo que ya saben hacer, si no orientarlos para que ellos mismos innoven, creen y propongan, teniendo en cuenta que la relación maestro- estudiante debe ser eficaz, cordial y permanente.

Palacios y Rugeles (2015). *Uso de estrategias lúdicas y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de grado segundo y tercero del centro educativo Campo Galán del Municipio De Barrancabermeja, Departamento de Santander-Colombia, en el año 2015*, tesis de maestría, Universidad Privada Norbert Wiener, Perú, cuyo objetivo fue evidenciar la relación existente entre el uso de las estrategias lúdicas versus el aprendizaje de las matemáticas, destinado a los estudiantes de segundo y tercer grado del Centro Educativo Campo Galán, del municipio de Barrancabermeja (Departamento de Santander-Colombia), en el año 2015; aplicado a una población de setenta (70) estudiantes, bajo una muestra de treinta y seis (36) educandos (=50%), enfoque cuantitativo, se aplicó un cuestionario- diagnóstico, concluyó que el avance académico de los estudiantes se dio de manera progresiva, teniendo como referente el mejoramiento del aprendizaje del pensamiento matemático, desde el momento en el que empezaron a aprender a través del desarrollo y participación de actividades dadas alrededor del juego como estrategias lúdicas en el proceso de formación académica. Esta dinámica de clase les permitió desempeñarse de una manera más efectiva, en lo que refiere a la dimensión cognitiva, logrando reforzar aspectos como la identificación, la proposición, la argumentación y resolución de ejercicios aplicados a situaciones problemáticas, lo cual hacía necesario, el empleo de operaciones básicas, el uso de procedimientos y algoritmos adecuados.

Barrantes (2017), *El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 - UGEL 05*, tesis de maestría, Universidad Enrique Guzmán y Valle, Perú; cuyo objetivo fue determinar cómo influye la aplicación del método lúdico en el desarrollo de las habilidades cognitivas del área de ciencia, tecnología y ambiente en estudiantes del 3ro de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría n°25 UGEL 05; investigación de tipo experimental, diseño cuasi experimental y con enfoque cuantitativo; para la variable independiente se realizaron diversos juegos con los estudiantes que conformaron el grupo experimental para el estudio de la Tabla Periódica y la Notación y Nomenclatura de compuestos químicos inorgánicos, para la variable dependiente se aplicó un test de habilidades cognitivas (pre y post prueba); se concluyó que las habilidades cognitivas del grupo experimental del área de Ciencia Tecnología y ambiente en los estudiantes del 3ro de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría n° 25 – UGEL 5 es significativamente mayor con respecto al grupo de control, lo cual demuestra la efectividad del uso del Método lúdico, que se evidenció en su acogida durante las clases, por lo que se recomienda su frecuente utilización.

Carrasco y Teccsi (2017), *La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015*, tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Perú; cuyo objetivo fue determinar la influencia que existe entre la actividad lúdica y aprendizaje del área de matemática, investigación teórica básica de nivel explicativo, ya que permitió resaltar las características, rasgos del fenómeno que fue objeto del estudio, diseño cuasi-experimental de preprueba y postprueba, la muestra estuvo conformada por estudiantes del V ciclo; los instrumentos aplicados fueron la lista de cotejo, análisis de las sesiones aplicadas y las pruebas de conocimientos de aplicación pre y post prueba para ambos grupos; uno denominado control y el otro grupo experimental. Al terminar el estudio de investigación, se llegó a la conclusión que la actividad lúdica influye en el aprendizaje del área de matemática. Por lo tanto, se aceptó la hipótesis general donde se pudo afirmar que la actividad lúdica influye en el aprendizaje en

estudiantes del V ciclo de educación primaria.

Camacho (2012), *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*, tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica, Perú; cuyos objetivos fueron: Vincular el juego cooperativo con el desarrollo de habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años; Conocer ¿Qué habilidades sociales son necesarias en el juego cooperativo en niñas de 5 años?; y Conocer los resultados de la aplicación de un programa de juegos cooperativos orientados al desarrollo de habilidades sociales; método experimental; concluyó que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes; los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula; y las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos, las habilidades básicas no han presentado mayor modificación dentro del tiempo de ejecución.

Cruz (2016), *Los juegos educativos en el aprendizaje de matemáticas en los alumnos del 2º grado de LA I.E. Ludwig Van Beethoven del nivel primario del distrito de Alto Selva Alegre de Arequipa, 2015*, tesis de maestría, Universidad San Agustín de Arequipa, Perú; cuyo objetivo fue determinar la influencia de los juegos educativos en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes en el segundo grado del nivel primario del IE "Ludwig Van Beethoven" en el Distrito de Alto Selva Alegre, Arequipa, 2015, investigación cuantitativa, explicativa, cuasi-experimental, concluyó que en la aplicación de la prueba ECE en 2014 dio como resultado la asertividad en un 29%, en lugar de la aplicación de la prueba ECE de 2015, donde se usó la metodología para usar juegos educativos que se obtuvo como resultado de la asertividad en un 71%. Se puede ver que se superó ampliamente con respecto a los resultados anteriores.

Marco teórico

Variable 1: Lúdica.

Moreno (2015) definió:

Un aspecto del aprovechamiento de cualquier espacio lúdico o de disfrute como oportunidad de aprendizaje y un segundo elemento de flexibilización metodológica del proceso enseñanza aprendizaje, con diseño de experiencias agradables para el niño como "pretexto" para el abordaje y/o aproximación a conocimientos formales, necesarios, propios de la educación básica. (p. 6)

Díaz (2014) definió:

Las prácticas lúdicas, son representaciones simbólicas de la realidad, que expresan imaginarios ideológico-culturales, recreadas en diferentes formas de movimiento, o acciones, que producen diversión, placer y alegría, en las cuales los sujetos que las reproducen satisfacen necesidades emocionales y buscan el reconocimiento del "Yo". (p. 6)

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra varias actividades que producen placer, gozo, la actividad creativa y el conocimiento.

Jiménez (2002) citado por Romero, Escorihuela y Ramos (2014) precisó: La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42)

Díaz (2014) indicó:

En las estructuras del juego existe un profundo sentido democrático. En el

plano de la ficción los contendores compiten en condiciones de igualdad. Aquí no importa la condición del rango social. En un juego de ajedrez, por ejemplo, se enfrentan dos sujetos en igualdad de condición, sin importar la jerarquía social, ni las relaciones de autoridad; vence quien tenga las mejores condiciones y el mejor argumento para actuar. (p. 3)

Díaz (2014) sostuvo que las prácticas lúdicas son interpretadas desde las diferentes disciplinas atendiendo a sus objetos de estudio específicos; así por ejemplo, la psicología ha interpretado el juego desde el principio del placer; la sociología por su parte, desde la relación con la cultura y las estructuras sociales, en ella se involucra la historia, la geografía y la antropología; la lingüística, la interpretó desde la comunicación; y la filosofía desde el sentido de la existencia en el ser humano.

Dimensiones de la variable lúdica.

Moreno (2015) precisó: “la tipología de las actividades lúdicas o clasificación técnica de las distintas expresiones humanas cargadas de significado lúdico, según Javier Taborda Chaurra son expresivas, jugadas, ecológicas e intelectuales” (p. 5)

Dimensión 1 expresivas.

Plásticas.

Expresión artística: pintura y dibujo; expresión gráfica: plástica; origami, modelado, bricolage y recortado.

Corporales.

Mimo, teatro, expresión corporal, relajación.

Literarias.

Hora del cuento

Dancísticas,

Danza y baile

Musicales.

Rondas y juegos musicales

Representativas.

Títeres y folcklor

Dimensión 2 jugadas.

Formas jugadas, básicas, predeportivas, deportivas, de interior (salón), predancísticas y didácticas.

Dimensión 3 ecológicas.

Campamentos, caminatas, paseos, excursiones, visitas a lugares de interés (city Tur), Chocolatadas.

Dimensión 4 ntelectuales.

Audición, lecturas (historietas - vídeos - cine - radio)

Dimensión 5 integrativas.

De participación amplia o restringida, individual o colectiva: circuitos, encuentros, miniferias, carruseles, convivencias, festivales y bazares múltiples.

La práctica la lúdica se concreta: (a) en los espacios académicos y en la cotidianidad social, escolar, creativa, familiar y educativa tanto del alumno como del profesor, y (b) en la metodología de la clase a través de la validación de otros medios de aprendizaje en la vivencia humana: casa, parque, calle, escuela, juego, etc., con el valor de lúdica como facilitador de procesos de enseñanza aprendizaje y desarrollo humano en el contexto de la educación infantil. (Moreno, 2015, p. 6)

Variable 2. Identidad personal.

Sepúlveda (2008) precisó:

La identidad personal es concebida como un proceso de construcción activa

de la estructura personal, que da al sí un sentido de mismidad y de continuidad en el tiempo y que permite ser reconocidos y reconocer a otros, inmersos en un contexto social y cultural. (p. 56)

Es un concepto central dentro de lo propuesto en la psicología constructivista, debido a que se plantea como un proceso que evoluciona y se desarrolla junto al resto de estructuras del conocimiento, permitiendo dar sentido y continuidad a la experiencia (Vergara, 2011).

La definición de identidad suele confundirse con el concepto de sí mismo. Bang (1971) citado por Olguín y Soto (2015) señalaron que la identidad actuaría como generador y orientador de la actividad, teniendo como función principal contribuir en la construcción de nuevas estructuras cognitivas, por lo que sería fuente para el surgimiento y desarrollo de la identidad. Kegan (1982) citado por Olguín y Soto (2015) señaló que el sí mismo se define como un fenómeno que es fundamental para el desarrollo de la personalidad, estableciendo que éste alude a un aspecto esencial de la persona, que contribuye a constituirla como un ser autónomo. Sepúlveda (2008) agregó que lo hace participando de la descentración del yo e integrándolo en sistemas de cooperación.

Dimensiones de la variable identidad personal.

Sepúlveda (2008) planteó tres dimensiones centrales de la identidad personal: (1) unidad de sí mismo, (2) integración de sí mismo, y (3) integración con otros.

Dimensión 1 Unidad del sí mismo.

Sepúlveda (2008) precisó:

Consiste en una afirmación de uno mismo que requiere un reconocimiento de sí como ser único y diferente (identidad como mismidad) y que responda a la pregunta ¿Quién soy yo?, a través de un proceso de diferenciación psicológica, corporal y sexual, con la identificación de características personales, valores e ideologías que configuran el carácter. (p. 110)

Sepúlveda (2008) refirió que los procesos de identidad requieren de una tarea previa que es la diferenciación personal del yo con los demás; esto exige el reconocimiento del sí mismo como único y el reconocimiento del otro como semejante o igual al sí mismo, en lo que refiere a su libertad y dignidad, y a la vez como constituyente del sí mismo al estar interiorizado en las relaciones interpersonales significativas (identidad como ipseidad) y en la incorporación de la tradición, los valores e ideales. (p. 115)

La conciencia de sí mismo incluye el conocimiento de las limitaciones propias de la condición humana, la persona debe reconocer, por un lado, la necesidad de superar el egocentrismo, y por otro lado al reconocimiento de la necesidad del otro para complementar las carencias de la propia existencia. Estos procesos implican el desarrollo de una conciencia mismidad como protagonista de su futura trayectoria, que vislumbra y concibe objetivos y metas alcanzables y se dirige hacia la realización, con el conocimiento que se presentarán dificultades y limitaciones que habrá que superarlas. Ésta es una tarea de interpretación del sí mismo, que lleva tanto a la estima como al respeto de sí, haciéndonos tanto conscientes de sus actos como responsables de ellos ante sí mismos y los otros. Esto requiere un acto de descentración del sí mismo, a través del reconocimiento de la reciprocidad en las relaciones con el otro. (Sepúlveda, 2008)

Dimensión 2 Integración del sí mismo.

Sepúlveda (2008) precisó:

Se refiere al proceso de acomodación a las experiencias que se han dado en la historia vital, integrando el pasado, presente y futuro y la integración familiar, educacional y social, lo que da un sentido de continuidad al sí mismo en el tiempo. Implica aceptar las contradicciones que se van dando a través de la vida, las que se van organizando y reintegrando de manera significativa. (p. 146)

El proceso de integración del sí mismo implica la consolidación de los roles de pertenencia familiar y social con una perspectiva histórica, así mismo, implica

buscar la creatividad y la diversidad a través de la acción, para definir y descubrir los motivos, normas, valores y principios que le darán un sentido de consistencia en el tiempo a la unidad del sí mismo. En este proceso la persona es consciente de la necesidad de considerar su perspectiva histórica y de ir al encuentro de una identidad que, dándose en el presente, integre el pasado y el futuro anticipado. (Sepúlveda, 2008)

Dimensión 3 Integración con otros.

Sepúlveda (2008) precisó:

Se refiere a la búsqueda de alternativas de acción y de reconocimiento desde otros, a través de la incorporación a grupos de reflexión y de acción en diversos ámbitos, ya sea familiar, educacional, religioso, deportivo, artístico, etc. La integración a grupos da la posibilidad de actuar en el mundo, es decir, de poner su definición de identidad al servicio de los otros. También implica un criterio de realidad, en tanto requiere acomodar a ésta los deseos según sus posibilidades de realización. (p. 192)

Sepúlveda (2008) sostuvo que la construcción de la identidad personal se torna un proceso central en el desarrollo humano y permanece como una constante a lo largo de toda la vida, otorga a los niños un sentido de mismidad y continuidad en el tiempo, así mismo, permite con ello el reconocimiento hacia ellos y hacia terceros, y de este modo se fortalece su inmersión en la esfera social.

Justificación

La presente investigación es importante porque la lúdica es una actividad que está imbricada en casi la totalidad de actividades que desarrolla el ser humano en la búsqueda de emociones placenteras, así se encuentra que están presentes en las actividades expresivas, en los diversos juegos en los que participamos, sean estos operativos o intelectuales, las actividades ecológicas y las integrativas están inmersas en las emociones placenteras y por tanto están dentro de los alcances del juego, mas aún, la construcción de la personalidad que lleva implícita la identidad, es construida en gran medida por los juegos; del mismo modo, la identidad de si mismo que es la conciencia de la identidad se da en el actuar con la

otredad, en la integración del si mismo y de los otros y esa es una responsabilidad que atañe al ámbito educativo.

La identidad está en crisis, la identidad es confusa por que los niños asumen múltiples identidades, existe una débil identidad personal, regional y nacional, sin embargo, son escasos los esfuerzos por construir las bases sólidas de la identidad desde la escuela y alrededor del 75 % de los niños tendrán dificultades para asumir su identidad. Si la identidad no se consolida, será difícil que los niños puedan construir el concepto de futuro.

Realidad problemática

La lúdica ha sido reducida a los juegos que se usan con fines de aprendizaje y la identidad ha sido trastocada en la medida que todo el mundo quiere parecerse a la mayoría, a los íconos de la moda y tratan de esconder sus orígenes. En el mundo, muchas personas de diversas edades y nacionalidades, en el proceso de migración se han visto compelidos a asumir nuevas culturas identitarias y abandonar la propia.

La lúdica, entendida como las actividades que proporciona emociones placenteras, la mayoría de las actividades humanas, no se trata de aquellas actividades que involucran movimiento sino de todas las actividades que producen placer, así se encuentra que el teatro, la poesía, el cine, están dentro de los alcances de la lúdica, sin embargo, no se da el debido tratamiento a esta variedad de actividades que contribuyen a la formación de la identidad. Las regiones tienen su propia historia que es creada y recreada desde los colegios, tienen danzas, rituales, festividades y todas ellas tienen como fin último las emociones placenteras, pese a ello, la técnica lúdica se excluye de estas actividades y no es tratada de manera didáctica, perdiendo su valioso aporte a la construcción de la identidad.

El fenómeno de los estereotipos y de la alienación que se inicia alrededor de la década de los sesenta del siglo pasado, ha cambiado de formas y se presenta de manera mas sutil, sin embargo, evidencia el trastocamiento de la identidad, resultando mas vulnerables los niños y adolescentes. Se vive en un mundo de muchas culturas, las misma que se entrecruzan y no hay una identidad sólida

reconocible. La confusión es mayor en las localidades que están alejadas de las grandes ciudades en las que los niños acceden a diversas plataformas de información y constatan que ninguna se parece a la propia y si encuentran algo que sea coherente con sus modos de vida, los mensajes que acompañan son peyorativos.

En la institución educativa inicial Santa Rosa de Pinra, los estudiantes son niños menores de seis años y es una ventana de oportunidad formar una identidad sólida a través del empleo de técnicas lúdicas, sin embargo se constata que las actividades lúdicas se limitan a canciones repetitivas, rondas y actividades al aire libre que siempre son las mismas y en las que están ausentes la reflexión que los debe conducir a comprender su condición de seres humanos insertados en una cultura, con territorio geográfico, lenguaje y un conjunto de creencias, las cuales son respetadas por la comunidad y deben ser asumidas por ellos. La comprensión de las técnicas lúdicas y de su influencia en la construcción de la identidad personal, está excluida del quehacer educativo.

Planteamiento del problema

Problema general.

¿Cuál es la relación entre la lúdica y la construcción de la identidad personal en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018?

Problemas específicos.

Problema específico 1.

¿Cuál es la relación entre la lúdica y la construcción de la unidad de si mismo en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018?

Problema específico 2.

¿Cuál es la relación entre la lúdica y la integración de si mismo en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018?

Problema específico 3.

¿Cuál es la relación entre la lúdica y la integración con otros en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018?

Objetivos

Objetivo general.

Determinar la relación entre la lúdica y la construcción de la identidad personal en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Objetivos específicos.

Objetivo específico 1.

Determinar la relación entre la lúdica y la construcción de la unidad de si mismo en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Objetivo específico 2.

Determinar la relación entre la lúdica y la integración de si mismo en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Objetivo específico 3.

Determinar la relación entre la lúdica y la integración con otros en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Hipótesis

Hipótesis general.

Existe relación entre la lúdica y la construcción de la identidad personal en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Hipótesis específicas.

Hipótesis específica 1.

Existe relación entre la lúdica y la construcción de la unidad de si mismo en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Hipótesis específica 2.

Existe relación entre la lúdica y la integración de si mismo en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Hipótesis específica 3.

Existe relación entre la lúdica y la integración con otros en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Método

Diseño de investigación

Método.

La presente investigación se realizó con el método cuantitativo. Soto (2016) indicó: “Es el procedimiento que debe tomar el investigador y debe seguir 4 pasos: identificar el problema, formular la hipótesis, deducción de posibles consecuencias y verificación de los resultados de la hipótesis con el trabajo de campo” (p. 36).

Tipo de investigación.

Concytec (2017) estableció: “Investigación básica. Está dirigida a un conocimiento más completo a través de la comprensión de los aspectos fundamentales de los fenómenos, de los hechos observables o de las relaciones que establecen los entes” (p. 5). En la presente investigación se empleó el tipo de investigación básica.

Enfoque.

La presente investigación asumió el enfoque cuantitativo. Hernández, Fernández y Baptista (2016) precisaron:

El enfoque cuantitativo es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos saltar o evitar pasos. El orden es riguroso, aunque desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se traza un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos, y se extrae una serie de conclusiones. (p. 4)

La presente investigación se desarrolló a través del enfoque cuantitativo, para lo cual a las respuestas en la medición de las variables categóricas se les asignó números para medirlas en forma cuantitativa.

Nivel.

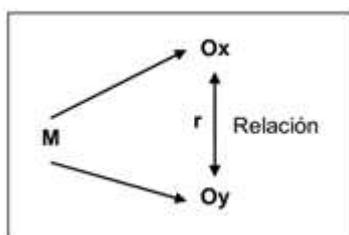
En la presente investigación se empleó el nivel descriptivo – correlacional. Hernández, Fernández y Baptista (2016) precisaron:

Los estudios correlacionales tienen como finalidad conocer el alcance y la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular de acuerdo al investigador. En algunas ocasiones sólo se analiza la relación entre dos variables, pero con frecuencia se ubican en el estudio vínculos entre tres, cuatro o más variables. (p. 93)

Diseño de investigación.

El diseño de la presente investigación fue no experimental. Hernández, Fernández y Baptista (2016) explicaron: “los diseños no experimentales son estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos” (p. 152).

El esquema es el siguiente



Donde

M: es la muestra

Ox= Variable 1. La lúdica

Oy= Variable 2. Construcción de la identidad personal

r = relación causal de la variable 1 a la variable 2

Corte temporal de la investigación.

En la presente investigación se empleó el corte temporal transversal. Hernández,

Fernández y Baptista (2016) precisaron: “Los cortes transversales recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único (...). Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. Es como “tomar una fotografía” de algo que sucede” (p. 154).

Variables, Operacionalización

Variables.

Hernández, Fernández y Baptista, (2016) refirieron: “La variable es una característica que puede fluctuar cuya variación es susceptible de medirse y observarse” (p.93).

variable 1. La lúdica

variable 2. Construcción de la identidad personal

Operacionalización de las variables:

Tabla 1

Operacionalización de la variable 1: La lúdica

Dimensión	Indicadores	Items	Escala	Rangos			
Expresivas	Plásticas.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	Nominal I = No = Si	Bajo Medio Alto			
	Corporales.	8, 9, 10, 11					
	Literarias	12, 13					
	Dancísticas	14, 15					
	Musicales	16, 17					
	Representativas	18, 19					
	Jugadas	Formas jugadas			20	Jominal I = No 1 = Si	Bajo Medio Alto
		Básicas			21		
		Predeportivas			22		
		Deportivas			23		
De interior (salón)		24					
Predancísticas		25					
26							
Ecológicas	Didácticas		Jominal I = No 1 = Si	Bajo Medio Alto			
	Campamentos	27					
	Caminatas	28					
	Paseos	29					
	30						
Intelectuales	Excursiones		Jominal I = No 1 = Si	Bajo Medio Alto			
	Visita a lugares de interés	31					
	Chocolatadas	32					
	Audición	33					
Integrativas	Lecturas	34	Jominal I = No 1 = Si	Bajo Medio Alto			
	circuitos	35					
	Encuentros	36					
	Miniferias	37					

Carruseles	38
Convivencias	39
Festivales	40
Bazares múltiples	41

Tabla 2

Operacionalización de la variable 2 Construcción de la identidad personal

Dimensiones	Indicadores	Items	Escala	Rangos
Unidad de si mismo	Conciencia de si mismo	1	Nominal 0 = No 1 = Si	Bajo Medio Alto
	Conocimiento de sus limitaciones	2		
	Superación del egocentrismo	3		
	Reconocimiento del otro	4		
	Conciencia de complementariedad	5		
	Conciencia de su protagonismo	6		
	Avizora crecimiento personal	7		
	acciones de reciprocidad	8		
Integración de si mismo	Pertenencia familiar	9	Nominal 0 = No 1 = Si	Bajo Medio Alto
	conoce su historia educacional	10		
	conciencia de su condición social	11		
	conocimiento de la continuidad	12		
	comprende las contradicciones	13		

	conoce la reputación familiar	14		
	realiza acciones consecuentes a la familia	15		
	integra pasado y presente y los proyecta	16		
integración con otros	Busca reconocimiento en los otros	17	Nominal 1 = No 1 = Si	Bajo Medio Alto
	Busca alternativas de acción	18		
	Integra grupos de reflexión familiar	19		
	Integra grupos de reflexión religiosa	20		
	Integra grupos de reflexión comunitaria	21		
	Integra grupos de acción educativa	22		
	Integra grupos de acción deportiva	23		
	Integra grupos de acción artística	24		

Población, muestra

Población y muestra.

Hernández, Fernández y Baptista (2016) precisaron: “Población o universo Conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p. 174).

La población y la muestra del presente estudio estuvo conformada por los 62 estudiantes de educación inicial.

Tabla 3

Distribución de la población-muestra

Condición	Hombre	Mujer	Total
3 años	13	24	27
4 y 5 años	16	19	35
TOTAL	29	33	62

Muestra.

Hernández, Fernández y Baptista (2016) precisaron: “La muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población” (p. 173).

En la presente investigación se trabajó con el total de estudiantes (62).

Tabla 4

Distribución de la muestra

Hombre	Mujer	Total
29	33	62

Técnicas, instrumentos, validez y confiabilidad

Técnica.

La técnica que se empleó fue la observación, a través de la cual se determinó el comportamiento de las variables la lúdica y la construcción de la identidad. Soto (2016) precisó:

La encuesta sería el método de investigación capaz de dar respuestas a problemas tanto en términos descriptivos como de relación de variables, tras

la recogida de información sistemática, según un diseño previamente establecido que asegure el rigor de la información obtenida. De este modo, puede ser utilizada para entregar descripciones de los objetos de estudio, detectar patrones y relaciones entre las características descritas y establecer relaciones entre eventos específicos. (p. 44)

Instrumentos.

Los instrumentos utilizados fueron listas de cotejo. Soto (2016) precisó: "un medio útil y eficaz para recoger información en un tiempo relativamente breve, en su construcción pueden considerarse características o atributos presentes en el sujeto evaluado" (p. 35).

Tabla 5

Ficha técnica del instrumento para medir la V1: La lúdica

Nombre del instrumento: Lista de cotejo para medición de la lúdica

Autor(a): Deysi Benites Santisteban

Adaptado por: Instrumento original

Lugar: Lima Perú

Fecha de aplicación: setiembre-octubre 2018

Objetivo: Determinar la presencia de la lúdica en el quehacer educativo

Administrado a: Estudiantes

Tiempo mínimo: 60 minutos

Margen de error: 5 %

Observación: Por el autor

Tabla 6

Ficha técnica del instrumento para medir la V2: Construcción de la identidad personal

Nombre del instrumento: Lista de cotejo para medir construcción de la identidad personal

Autor(a): Deysi Benites Santisteban

Adaptado por: Instrumento original

Lugar: Lima Perú

Fecha de aplicación: setiembre-octubre 2018

Objetivo: Determinar cómo se construye la identidad personal de los estudiantes de educación inicial

Administrado a: Estudiantes

Tiempo mínimo: 75 minutos

Margen de error: 5 %

Observación: Por el autor

Validez del instrumento.

Soto (2016) sostuvo: “La validez se determina cuando un instrumento mide lo que desea medir” (p. 36). Para la presente investigación los instrumentos fueron validados por juicio de expertos.

Tabla 7

Lista de validadores de los dos cuestionarios

Grado académico	Nombre y Apellidos	Dictamen
Dr.	Edwin Alberto Torres López	Aplicable
Dr.	Jaime Quiroz Aguirre	Aplicable
Dr.	Daniel Barrios Ojeda	Aplicable

Confiabilidad del instrumento.

Para determinar la confiabilidad de los instrumentos, se aplicaron a un grupo piloto de 40 estudiantes que tenían las mismas características de la población, los resultados fueron ingresados al programa SPSS versión 25 y una vez agrupadas las dimensiones y variables se calculó la fiabilidad con el coeficiente de Alfa de

Cronbach, con los siguientes resultados:

Tabla 8

Fiabilidad de la V1: La lúdica

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,858	41

Se encontró una fiabilidad de ,858, por lo que se consideró que el instrumento que mide la lúdica, posee una fuerte confiabilidad.

Tabla 9

Fiabilidad de la V2: Construcción de la identidad personal

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,802	24

Se encontró una fiabilidad de ,802, por lo que se consideró que el instrumento que mide construcción de la identidad personal, posee una fuerte confiabilidad.

Tabla 10

Tabla de valores del Alfa de Cronbach

Valores	Nivel
De -1 a 0	No es confiable
De 0.01 a 0.49	Baja confiabilidad
De 0.50 a 0.75	Moderada confiabilidad
De 0.76 a 0.89	Fuerte confiabilidad
De 0.90 a 1.00	Alta confiabilidad

Nota. Tomado de: Ruiz-Bolivar, C. (2002). Validez y confiabilidad de los instrumentos. Venezuela: Maramet. p. 134

Métodos de análisis de datos

Estadística inferencial.

Se empleó la estadística inferencial para la comprobación de las hipótesis, para lo cual se empleó la prueba de normalidad y se encontró que ambas variables tenían una distribución no normal, por ello, se aplicó el coeficiente de correlación de Spearman para determinar la relación entre las variables V1 la lúdica y V2 construcción de la identidad personal.

Prueba de hipótesis

La contrastación de las hipótesis se realizó teniendo en cuenta los siguientes criterios:

Formulación de la hipótesis estadística

Ho: (Formulación de la hipótesis nula)

H1: (Formulación de la hipótesis de investigación)

Nivel de significación:

El nivel de significación teórica $\alpha = ,05$ que corresponde a un nivel de confiabilidad del 95%

Regla de decisión:

Si el nivel de significación "p" es menor que α , rechazar H_0

Si el nivel de significación "p" no es menor que α , no rechazar H_0

Prueba estadística

La prueba estadística fue el coeficiente de correlación de Spearman

Aspectos éticos

La investigación contó con el conocimiento y autorización correspondiente del director de la Institución Educativa, consentimiento informado de los padres de los estudiantes autorizando la participación de sus hijos y firmando la autorización. Asimismo, se mantuvo la reserva de la identidad, así como el respeto hacia el evaluado. Los datos contenidos en esta investigación están debidamente citados y referenciados.

Resultados

Prueba de normalidad de las variables

Regla de decisión

Si $\text{sig} \geq ,05$ los datos son de distribución normal, se aplica estadísticos de correlación para datos paramétricos Pearson.

Si $\text{sig} < ,05$ los datos son de distribución no normal, se aplica estadísticos de correlación para datos no paramétricos Spearman.

Tabla 11

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1_Lúdica	,283	62	,000	,772	62	,000
V2_Identidad	,156	62	,001	,873	62	,000
V2_D1_Unidad_si_mismo	,267	62	,000	,804	62	,000
V2_D2_Int_si_mismo	,231	62	,000	,870	62	,000
V2_D3_Int_con_otros	,250	62	,000	,809	62	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

La prueba de normalidad se calculó con la prueba de Kolmogorov-Smirnov, toda vez que la muestra fue de 62 estudiantes. Se encontró que todos los datos son menores a ,05 por lo tanto, se empleó el coeficiente de correlación de Spearman.

Prueba de la hipótesis general

H=. No existe relación entre la lúdica y la construcción de la identidad personal en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Hi. Existe relación entre la lúdica y la construcción de la identidad personal en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Tabla 12

Prueba de la hipótesis general

Correlaciones

		V1_Lúdica	V2_Identidad
Rho de Spearman	V1_Lúdica	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	62
V2_Identidad	V2_Identidad	Coeficiente de correlación	,987**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	62

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

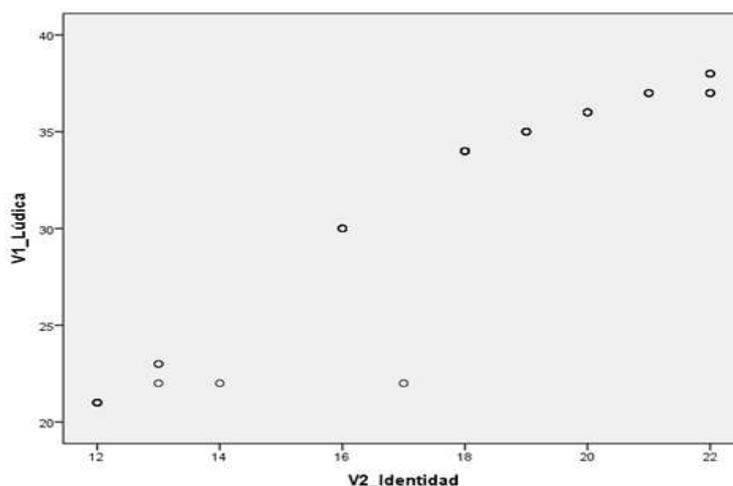


Figura 1. Prueba de la hipótesis general

Prueba de la hipótesis específica 1

H0. No existe relación entre la lúdica y la construcción de la unidad de si mismo en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Hi. Existe relación entre la lúdica y la construcción de la unidad de si mismo en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Tabla 13

Prueba de la hipótesis específica 1

		Correlaciones		
			V1_Lúdica	V2_D1_Unidad_si_mismo
Rho de Spearman	V1_Lúdica	Coefficiente de correlación	1,000	,943**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	62	62
	V2_D1_Unidad_si_mismo	Coefficiente de correlación	,943**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	62	62

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

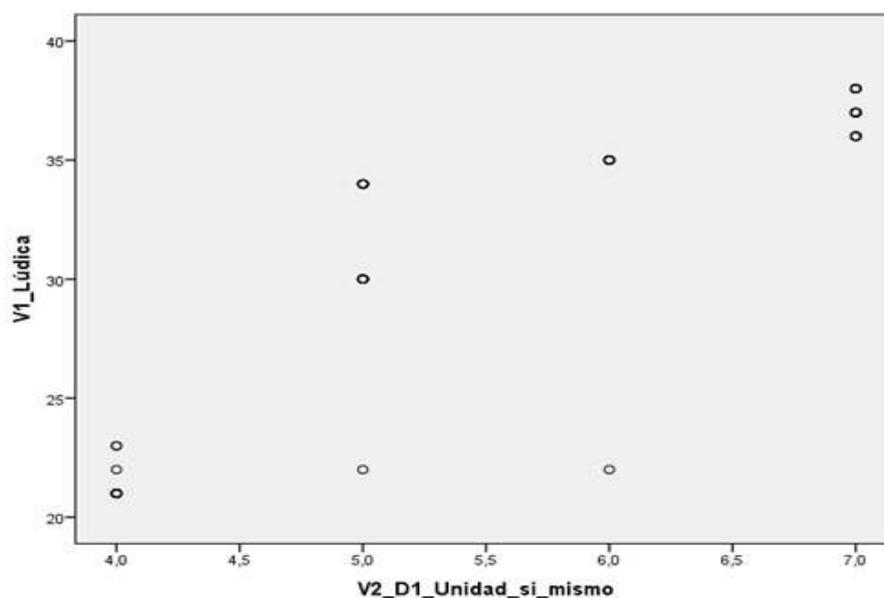


Figura 2. Prueba de la hipótesis específica 1

Prueba de la hipótesis específica 2

H0. No existe relación entre la lúdica y la integración de si mismo en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Hi. Existe relación entre la lúdica y la integración de si mismo en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Tabla 14

Prueba de la hipótesis específica 2

Correlaciones

			V1_Lúdica	V2_D2_Int_si_mismo
Rho de Spearman	V1_Lúdica	Coefficiente de correlación	1,000	,860**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	62	62
	V2_D2_Int_si_mismo	Coefficiente de correlación	,860**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	62	62

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

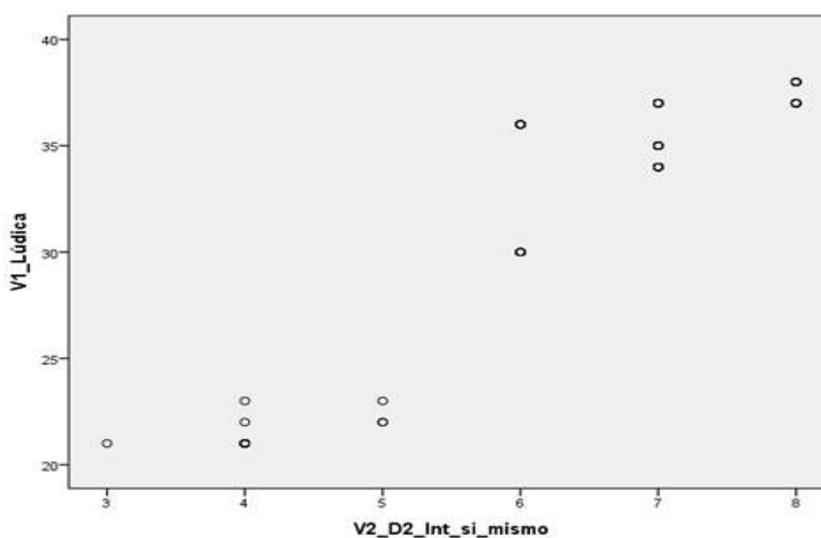


Figura 3. Prueba de la hipótesis específica 2

Prueba de la hipótesis específica 3

H0. No existe relación entre la lúdica y la integración con otros en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Hi. Existe relación entre la lúdica y la integración con otros en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Tabla 15

Prueba de la hipótesis específica 3

Correlaciones				
			V1_Lúdica	V2_D3_Int_con_otros
Rho de Spearman	V1_Lúdica	Coeficiente de correlación	1,000	,947**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	62	62
	V2_D3_Int_con_otros	Coeficiente de correlación	,947**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	62	62

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

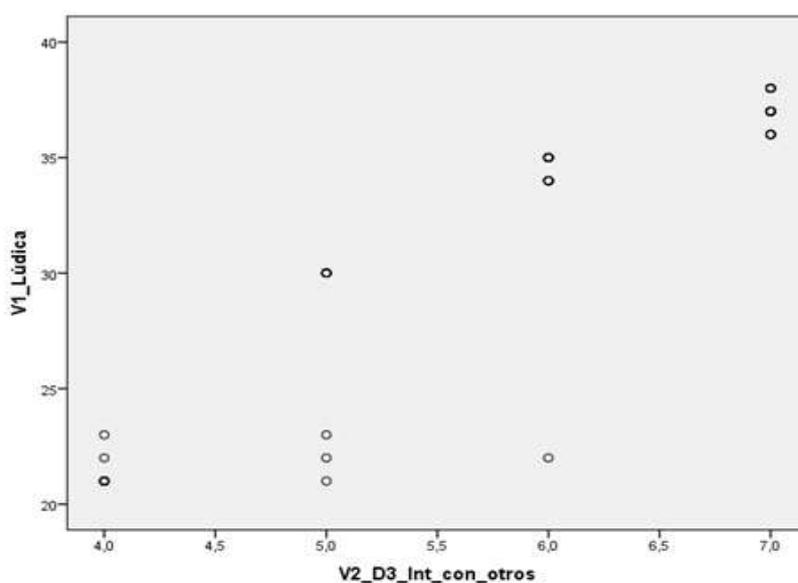


Figura 4. Prueba de la hipótesis específica 3

Discusión

En la presente investigación se determinó que existe relación directa, alta y significativa entre la lúdica y la construcción de la identidad personal ($r = 987$ y $p = ,000$) en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018. Los resultados de la presente investigación son similares a los encontrados por Choez (2017) quien investigó la lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial de la unidad educativa fiscal cultura Machalilla, Ecuador; enfoque exploratorio, experimental, con aplicación de una escala valorativa de pretest y postest y concluyó que la propuesta aplicada fue planificada y ejecutada en nueve experiencias de aprendizaje, considerando las variables de la investigación para el planteamiento de conclusiones y recomendaciones y se concluyó que la lúdica es efectiva para el desarrollo personal social de los niños. Así mismo, los resultados de la presente investigación son parecidos a los hallazgos de Monsalve, Foronda y Mena (2016) quienes investigaron la lúdica como instrumento para la enseñanza –aprendizaje, Colombia, diseño cualitativo, método de investigación-acción, la cual permitió el cambio de pensamiento, motivación, interés y deseo por aprender y saber hacer en un contexto, lo que facilitó la utilización de herramientas pedagógicas como la lúdica, para sensibilizar a docentes y estudiantes creando interés y expectativas, mostrando que hay otras formas de adquirir el conocimiento, es por ello que a los estudiantes no hay que enseñarles a hacer lo que ya saben hacer, si no orientarlos para que ellos mismos innoven, creen y propongan, teniendo en cuenta que la relación maestro- estudiante debe ser eficaz, cordial y permanente. Así mismo, los resultados de la presente investigación son parecidos a los hallazgos de Barrantes (2017) quien investigó el método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 - UGEL 05, Perú, investigación cuasi experimental y con enfoque cuantitativo; concluyó que las habilidades cognitivas del grupo experimental del área de Ciencia Tecnología y ambiente en los estudiantes del 3ro de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría n° 25 – UGEL 5 es significativamente mayor con respecto al grupo de control, lo cual demuestra la efectividad del uso del Método lúdico, que se evidenció en su acogida

durante las clases, por lo que se recomienda su frecuente utilización.

En la presente investigación se determinó que existe relación directa, alta y significativa entre la lúdica y la construcción de la unidad de si mismo ($r = 943$ y $p = ,000$) en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018. Los resultados de la presente investigación son similares a los encontrados por Martín (2009) quien implementó un taller lúdico como creación de un espacio de construcción de identidad desde la experiencia de la “narrativa teatral para un trabajo social crítico”, en Colombia y concluyó que el desarrollo humano se perfila desde la necesidad de dar prioridad a los procesos de educación y al mejoramiento de la calidad del sistema educativo, como la base para la reducción de altos índices de vulneración de los derechos humanos, apuntando al desarrollo, a la integralidad, donde se dé espacio a la participación, movilidad social y empoderamiento de los individuos y las comunidades, que darán lugar a un modelo de cooperativismo donde se trabaje conjuntamente hacia el logro de intereses colectivos, que para Max Neef (1997) representa un “fenómeno de multitudes”, para la consolidación de una sociedad justa, equitativa e igualitaria, mediante el fortalecimiento de la triada familia-estado-joven, como sociedad civil organizada. Así mismo, los resultados de la presente investigación son parecidos a los hallazgos de Carrasco y Teccsi (2017) quienes investigaron la actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015, Perú, investigación teórica básica de nivel explicativo, diseño cuasi-experimental y concluyeron que la actividad lúdica influye en el aprendizaje del área de matemática. Por lo tanto, se aceptó la hipótesis general donde se pudo afirmar que la actividad lúdica influye en el aprendizaje en estudiantes del V ciclo de educación primaria.

En la presente investigación se determinó que existe relación directa, alta y significativa entre la lúdica y la integración de si mismo ($r = 860$ y $p = ,000$) en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018. Los resultados de la presente investigación son similares a los encontrados por Gómez, Molano y Rodríguez (2015) quienes investigaron la actividad lúdica como estrategia

pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga, Colombia, se desarrolló en dos fases, una etnográfica y la otra de Investigación – Acción; se aplicaron técnicas e instrumentos tales como la observación, encuestas formales e informales, indagación documental, diario de campo, cuestionario etnográfico, talleres y actividades integradoras; se concluyó que la lúdica es un elemento importante ya que es una característica innata en los niños y su desarrollo permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan interesan o motivan, pero que también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, por ello se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor de este, la implementación de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Así mismo, los resultados de la presente investigación son parecidos a los hallazgos de Camacho (2012) quien investigó el juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años, Perú, método experimental; concluyó que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes; los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula; y las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos, las habilidades básicas no han presentado mayor modificación dentro del tiempo de ejecución.

En la presente investigación se determinó que existe relación directa, alta y significativa entre la lúdica y la integración con otros ($r = 947$ y $p = ,000$) en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018. Los resultados de la presente investigación son similares a los encontrados por Palacios y Rugeles (2015) quienes investigaron el uso de estrategias lúdicas y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de grado segundo y tercero del

centro educativo Campo Galán del Municipio De Barrancabermeja, Departamento de Santander-Colombia, en el año 2015, Perú, con una población de setenta (70) estudiantes y una muestra de 36, enfoque cuantitativo, se aplicó un cuestionario-diagnóstico, concluyó que el avance académico de los estudiantes se dio de manera progresiva, teniendo como referente el mejoramiento del aprendizaje del pensamiento matemático, desde el momento en el que empezaron a aprender a través del desarrollo y participación de actividades dadas alrededor del juego como estrategias lúdicas en el proceso de formación académica. Esta dinámica de clase les permitió desempeñarse de una manera más efectiva, en lo que refiere a la dimensión cognitiva, logrando reforzar aspectos como la identificación, la proposición, la argumentación y resolución de ejercicios aplicados a situaciones problemáticas, lo cual hacía necesario, el empleo de operaciones básicas, el uso de procedimientos y algoritmos adecuados. Así mismo, los resultados de la presente investigación son parecidos a los hallazgos de Cruz (2016) quien investigó los juegos educativos en el aprendizaje de matemáticas en los alumnos del 2º grado de LA I.E. Ludwig Van Beethoven del nivel primario del distrito de Alto Selva Alegre de Arequipa, 2015, Perú, investigación cuantitativa, explicativa, cuasi-experimental, concluyó que en la aplicación de la prueba ECE en 2014 dio como resultado la asertividad en un 29%, en lugar de la aplicación de la prueba ECE de 2015, donde se usó la metodología para usar juegos educativos que se obtuvo como resultado de la asertividad en un 71 %. Se puede ver que se superó ampliamente con respecto a los resultados anteriores.

Conclusiones

Primera

En la presente investigación se concluyó que existe relación directa, alta y significativa entre la lúdica y la construcción de la identidad personal ($r = 987$ y $p = ,000$) en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Segunda

En la presente investigación se concluyó que existe relación directa, alta y significativa entre la lúdica y la construcción de la unidad de si mismo ($r = 943$ y $p = ,000$) en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Tercera

En la presente investigación se concluyó que existe relación directa, alta y significativa entre la lúdica y la integración de si mismo ($r = 860$ y $p = ,000$) en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Cuarta

En la presente investigación se concluyó que existe relación directa, alta y significativa entre la lúdica y la integración con otros ($r = 947$ y $p = ,000$) en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.

Recomendaciones

Primera

Que se implementen programas fundamentados en la técnica de la lúdica para que los estudiantes conozcan los sucesos históricos sociales de su comunidad

Segunda

Que los estudiantes a través de la lúdica escenifiquen situaciones de la cultura de su comunidad en la que representen el rol familiar.

Tercera

Que los estudiantes tomen conciencia de su rol, orígenes y sean capaces de prever su desempeño en los próximos años.

Referencias

- Barrantes, P. (2017). *El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 - UGEL 05*. (Tesis de maestría) Perú: Universidad Enrique Guzmán y Valle.
- Camacho, L. J. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. (Tesis de licenciatura) Perú: Pontificia Universidad Católica.
- Carrasco, C. y Teccsi, M. (2017). *La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 "Virgen Peregrina del Rosario" del distrito de San Martín de Porres-2015*. (Tesis de maestría). Perú: Universidad César Vallejo.
- Choez, M. N. (2017). *La lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial de la unidad educativa fiscal cultura Machalilla*. (Tesis de Maestría). Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- Concytec (2017). Bases para el concurso de investigaciones. Perú. Recuperado de www.concytec.gob.pe
- Cruz, A. E. (2016). *Los juegos educativos en el aprendizaje de matemáticas en los alumnos del 2º grado de LA I.E. Ludwig Van Beethoven del nivel primario del distrito de Alto Selva Alegre de Arequipa, 2015*. (Tesis de maestría). Perú: Universidad San Agustín de Arequipa.
- Díaz, H. A. (2014). *Pedagogía en expresión simbólica*. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio Bogotá. Recuperado de <http://ludicaymodificabilidadsimbolica.blogspot.com/>
- Gómez, T., Molano, O. P. y Rodriguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesus de Praga*. (Tesis de licenciatura) Colombia: Universidad del Tolima.

- Hernandez, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2016). Metodología de la investigación científica. México: McGrill
- Jiménez (2002) citado por Romero, L., Escorihuela, Z. y Ramos, A. (2014). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. Venezuela: Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Martín, N. F (2009). *Taller lúdico como creación de un espacio de construcción de identidad desde la experiencia de la "narrativa teatral para un trabajo social crítico"*. (Trabajo de memoria). Colombia: Universidad de Caldas
- Mercado, A. y Hernández, A. V (2009). El proceso de construcción de la identidad colectiva. México: Universidad autónoma del Estado de México.
- Monsalve, M. A., Foronda, R. y Mena, S. E. (2016). La lúdica como instrumento para la enseñanza –aprendizaje. (Tesis de grado de especialización). Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Moreno, G. A. (2015). La lúdica en los procesos educativos infantiles. Colombia: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Olguín, C. y Soto, S. (2015). *Organización de Identidad Personal en Niños y Niñas entre 6 y 11 años: Dimensiones de la Identidad*. Chile: Universidad de Chile.
- Palacios, W. y Rugeles, S. (2015). *Uso de estrategias lúdicas y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de grado segundo y tercero del centro educativo Campo Galán del Municipio De Barrancabermeja, Departamento de Santander-Colombia, en el año 2015*. (Tesis de Maestría). Perú. Universidad Privada Norbert Wiener
- Ruiz-Bolivar, C. (2002). Validez y confiabilidad de los instrumentos. Venezuela: Maramet.
- Sepúlveda, G. (2008). Perspectiva constructivista evolutiva en psicología clínica

infanto juvenil. En: Kaulino, A. y Stecher, A. (eds.). Cartografía de la Psicología contemporánea: pluralismo y modernidad. Santiago: LOM Ediciones.

Soto, R. I. (2016). La tesis en 4 pasos. (2.º Ed.). Perú: Editorial Colección

ANEXOS

Lista de cotejo para la medición de la lúdica en educación inicial

Estimado docente, a continuación, encontrará usted una lista de ítems referidos al empleo de la lúdica en estudiantes de educación, deberá responderlas con la mayor honestidad posible. Si el estudiante presente la conducta deberá marcar 1 y si no presenta la conducta cero (0).

No hay respuesta buenas ni malas, ni hay tiempo límite

Nombres y apellidos del estudiante:

Edad:

Evaluador

Fecha

n.º	Items	No	Si
1	El estudiante participa en expresión artística		
2	El estudiante hace pintura y dibujo		
3	El estudiante realiza expresión gráfico plástica		
4	El estudiante practica origami		
5	El estudiante aplica modelado		
6	El estudiante realiza bricolage		
7	El estudiante practica recortado		
8	El estudiante ejecuta mimos		
9	El estudiante participa en teatro		
10	El estudiante emplea la expresión corporal		
11	El estudiante practica relajación		
12	El estudiante participa en lectura de cuentos		
13	El estudiante se inspira para la creación de cuentos		
14	El estudiante participa en danzas		
15	El estudiante practica bailes		
16	El estudiante juega en rondas		
17	El estudiante crea juegos musicales		

18	El estudiante practica con títeres		
19	El estudiante conoce su folclor		
20	El estudiante aplica diversas formas de jugadas		
21	El estudiante domina jugadas básicas		
22	El estudiante realiza prácticas predeportivas		
23	El estudiante ejecuta prácticas deportivas		
24	El estudiante practica juegos de interior (salón)		
25	El estudiante realiza jugadas predancísticas		
26	El estudiante participa en actividades didácticas		
27	El estudiante asiste a campamentos		
28	El estudiante participa en caminatas		
29	El estudiante participa en los paseos		
30	El estudiante concurre a las excursiones		
31	El estudiante visita a lugares de interés		
32	El estudiante participa en chocolatadas o similares		
33	El estudiante hace audiciones de temas de interés educativo		
34	El estudiante hace lecturas icónicas de temas educativos		
35	El estudiante asiste a circuitos		
36	El estudiante asiste a encuentros		
37	El estudiante participa en miniferias		
38	El estudiante participa en carruseles		
39	El estudiante integra grupos de convivencia		
40	El estudiante participa en festivales		
41	El estudiante visita supermercados		

Lista de cotejo para la medición deconstrucción de la identidad personal en educación inicial

Estimado docente, a continuación, encontrará usted una lista de ítems referidos al empleo de la lúdica en estudiantes de educación, deberá responderlas con la mayor honestidad posible. Si el estudiante presente la conducta deberá marcar 1 y si no presenta la conducta cero (0).

No hay respuesta buenas ni malas, ni hay tiempo límite

Nombres y apellidos del estudiante:

Edad:

Evaluator

Fecha

n.º	Items	No	Si
1	El estudiante tiene conciencia de si mismo		
2	El estudiante tiene conocimiento de sus limitaciones		
3	El estudiante progresa en la superación del egocentrismo		
4	El estudiante espera el reconocimiento del otro		
5	El estudiante tiene conciencia de complementariedad		
6	El estudiante es consciente de su propio protagonismo		
7	El estudiante avisa su propio crecimiento personal		
8	El estudiante ejecuta acciones de reciprocidad		
9	El estudiante reconoce su pertenencia familiar		
10	El estudiante conoce la historia educacional familiar		
11	El estudiante tiene conciencia de su condición social		
12	El estudiante tiene conocimiento de la continuidad de los hechos		
13	El estudiante comprende las contradicciones		
14	El estudiante conoce la reputación familiar		
15	El estudiante realiza acciones consecuentes a la familia		

16	El estudiante integra pasado y presente y los proyecta		
17	El estudiante busca reconocimiento en los otros		
18	El estudiante busca alternativas de acción		
19	El estudiante integra grupos de reflexión familiar		
20	El estudiante integra grupos de reflexión religiosa		
21	El estudiante integra grupos de reflexión comunitaria		
22	El estudiante integra grupos de acción educativa		
23	El estudiante integra grupos de acción deportiva		
24	El estudiante integra grupos de acción artística		

Matriz de consistencia

Problemas	objetivos	Hipótesis	variables	Metodología	Población
<p>Problema general</p> <p>¿Cuál es la relación entre la lúdica y la construcción de la identidad personal en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la relación entre la lúdica y la construcción de la identidad personal en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Existe relación entre la lúdica y la construcción de la identidad personal en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.</p>	<p>V1. La lúdica Dimensiones Expresivas. Jugadas. Ecológicas. Intelectuales. Integrativas.</p>	<p>Cuantitativa Básica Descriptiva correlacional</p>	<p>62 estudiantes</p>
<p>Problema específico 1</p> <p>¿Cuál es la relación entre la lúdica y la construcción de la unidad de si mismo en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018?</p>	<p>Objetivo específico 1</p> <p>Determinar la relación entre la lúdica y la construcción de la unidad de si mismo en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.</p>	<p>Hipótesis específica 1</p> <p>Existe relación entre la lúdica y la construcción de la unidad de si mismo en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.</p>		<p>Instrumentos Lista de cotejo</p>	
<p>Problema específico 2</p> <p>¿Cuál es la relación entre la lúdica y la integración de si mismo en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018?</p>	<p>Objetivo específico 2</p> <p>Determinar la relación entre la lúdica y la integración de si mismo en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018</p>	<p>Hipótesis específica 2</p> <p>Existe relación entre la lúdica y la integración de si mismo en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.</p>	<p>V2. Construcción de la identidad. Dimensiones Unidad de si mismo. Integración de si mismo</p>		
<p>Problema específico 3</p> <p>¿Cuál es la relación entre la lúdica y la integración con otros en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018?</p>	<p>Objetivo específico 3</p> <p>Determinar la relación entre la lúdica y la integración con otros en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.</p>	<p>Hipótesis específica 3</p> <p>Existe relación entre la lúdica y la integración con otros en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018.</p>	<p>Integración con otros</p>		

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 1
--	---	---

Yo, Fernando Eli Ledesma Pérez, docente de la Facultad de Educación e Idiomas y Programa de Complementación Académica Magisterial de la Universidad César Vallejo Lima Norte, revisor de la tesis titulada "*La lúdica y la construcción de la identidad personal en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018*" del (de la) estudiante Deysi Benites Santisteban, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 22 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Los Olivos, 25 de febrero de 2019



Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez
 Jefe de Complementación Académica Magisterial
 UCV-Lima

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable de SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--------------------	--------	---------------------------------

La índica y la construcción de la identidad personal en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Píra, 2018
TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR:
Deyá Bentes Santesteban

ASESOR:
Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Atención del infante, niño y adolescente

LIMA - PERÚ

2018

Resumen de coincidencias

22 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en Inglés (Beta)

Coincidencias

1	www.dspeace.uce.edu.ec	Fuente de Internet	1 %
2	Entregado a Universida...	Trabajo del estudiante	1 %
3	ludicaymodificabilidad...	Fuente de Internet	1 %
4	repositorio.usandina.ed...	Fuente de Internet	1 %
5	Entregado a Universida...	Trabajo del estudiante	1 %
6	biblio.una.edu.ve	Fuente de Internet	1 %
7	renati.sunedu.gob.pe	Fuente de Internet	1 %
8	Entregado a Cardiff Uni...	Trabajo del estudiante	1 %
0	repositorio.ucsp.edu.pe	Fuente de Internet	1 %



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE
COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA MAGISTERIAL

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Deysi Benites Santisteban

INFORME TÍTULADO:

La lúdica y la construcción de la identidad personal en estudiantes
de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

SUSTENTADO EN FECHA: 17/03/2019

NOTA O MENCIÓN: 12



Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez
Jefe de Complementación Académica Magisterial
UCV-Lima



**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL
REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV**

Código : F08-PP-PR-02.02
Versión : 09
Fecha : 23-03-2018
Página : 1 de 2

Yo, Deysi Benites Santisteban , identificado con DNI N° **44660319**, egresado de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL** de la Universidad César Vallejo, autorizo **(X)**, No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado

“La lúdica y la construcción de la identidad personal en estudiantes de educación inicial, Santa Rosa de Pinra, 2018” en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....


FIRMA

DNI: 44660319

FECHA: 20 de marzo del 2019

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------