

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGOGICO  
PRIVADO**

**“HEROES DE LA BREÑA”  
HUANCAYO DS No. 03-94-RD**



**TESIS**

**JUEGO EN SECTORES Y AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 141 MANTA – HUANCVELICA 2023**

**PRESENTADO POR:**

- Noemi Biamil Saenz Centeno
- Saida Emma Soto Condor

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE PROFESIONAL DE PROFESORA EN  
EDUCACION INICIAL**

**ASESORA:**

**Mg:** Vergara Arguedas Tania

**HUANCAYO - PERU**

**2023**

## **DEDICATORIA**

Dedicamos este estudio de investigación en honor a nuestros padres, quienes nos brindaron estímulo y dirección para alcanzar mis objetivos durante nuestro proceso de formación profesional.

## **AGRADECIMIENTO**

Expresamos nuestro más sincero agradecimiento a aquellos que nos respaldaron de manera incondicional para llevar a cabo este trabajo, especialmente a los docentes que nos guiaron y aconsejaron en nuestro desarrollo profesional.

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación trata sobre “Juego en sectores y autonomía en los niños de la Institución educativa N° 141 Manta – Huancavelica 2023”. **Objetivo:** Determinar la influencia del juego en sectores en el desarrollo de la autonomía en los niños de la Institución Educativa N°141 Manta – Huancavelica. La **metodología:** método analítico-sintético, diseño preexperimental, tipo aplicado. La población estuvo conformada por los estudiantes de la Institución Educativa N°141 Manta – Huancavelica, se seleccionó una muestra de 19 estudiantes. La técnica fue la observación y el instrumento fue la lista de cotejo. **Resultados** evidencian mejoras significativas en cada una de las dimensiones propuestas, antes de la aplicación de los juegos solo el 21% de los niños tenía desarrollado la dimensión valerse por sí mismo, mientras que un importante 79% presentaba dificultades; sin embargo, con la aplicación de los juegos de sectores, un 93% logró desarrollar la dimensión, por otro lado, solo 29% de los niños tenía desarrollado la dimensión estructuración del conocimiento de sí mismo, mientras que un importante 84% presentaba dificultades; sin embargo, con la aplicación de los juegos de sectores, un 71% logró desarrollar la dimensión. Se **concluye** que la aplicación de los juegos en sectores influye en el desarrollo de la autonomía en los niños de la Institución Educativa N°141 Manta – Huancavelica. Esto se sustenta en que la prueba de muestras emparejadas (prueba t-Student), evidenció que el valor de p es menor o igual a 0.05.

### Palabras claves

Juegos en sectores, autonomía, conocimiento

## ABSTRACT

This research work deals with “Play in sectors and autonomy in children of Educational Institution No. 141 Manta – Huancavelica”. **Objective:** Determine the influence of play in sectors on the development of autonomy in children of Educational Institution N°141 Manta – Huancavelica. The **methodology:** analytical-synthetic method, pre-experimental design, applied type. The population was made up of students from Educational Institution N°141 Manta – Huancavelica, a sample of 19 students was selected. The technique was observation and the instrument was the checklist. The **results** show significant improvements in each of the proposed dimensions. Before the application of the games, only 21% of the children had developed the self-care dimension, while a significant 79% presented difficulties; However, with the application of sector games, 93% managed to develop the dimension; on the other hand, only 29% of the children had developed the structuring dimension of self-knowledge, while a significant 84% had difficulties; However, with the application of sector games, 71% managed to develop the dimension. It is **concluded** that the application of games in sectors influences the development of autonomy in the children of Educational Institution N°141 Manta – Huancavelica. This is supported by the fact that the paired samples test (Student's t-test) shows that the p value is less than or equal to 0.05.

### **keywords**

Games in sectors, autonomy, knowledge

## ÍNDICE

CARÁTULA .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
JURADOS .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT .....	v
ÍNDICE.....	vi
INTRODUCCIÓN.....	8
CAPÍTULO I.....	9
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	9
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	9
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	11
1.2.1. PROBLEMA GENERAL .....	11
1.2.2. PROBLEMA ESPECÍFICO.....	11
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	11
1.3.1. OBJETIVOS GENERALES .....	11
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	11
1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO .....	11
1.5. LIMITACIÓN DEL ESTUDIO.....	12
CAPITULO II.....	13
MARCO TEÓRICO .....	13
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	13
2.1.1. INTERNACIONALES .....	13
2.1.2. NACIONALES .....	16
2.1.3. LOCALES.....	21
2.2. BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN.....	24
2.2.1 JUEGO .....	24
2.2.2. JUEGO, APRENDIZAJE Y DESARROLLO INFANTIL.....	26
2.2.3. TIPOS DE JUEGOS .....	27
2.2.4. COMO HA EVOLUCIONADO EL JUEGO <b>¡Error! Marcador no definido.</b>	
2.2.5. EL JUEGO EN LOS PRIMEROS AÑOS DE VIDA DE LOS NIÑOS .....	29
2.2.6. EXPERIENCIAS EDUCATIVAS EXITOSAS.....	32
2.2.7. JUEGO LIBRE EN SECTORES .....	35

2.2.8. SECUENCIA DE LOS JUEGOS LIBRES EN LOS SECTORES .....	35
2.2.9 AUTONOMÍA .....	38
2.2.10. DIMENSIONES DE LA AUTONOMÍA .....	40
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS .....	40
2.4. VARIABLES .....	42
2.4.1. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	42
CAPITULO III .....	44
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	44
3.1. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN.....	44
3.2. TIPO Y NIVEL.....	44
3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	44
3.4. POBLACIÓN DE ESTUDIO .....	45
3.5. MUESTRA .....	45
3.6. TÉCNICA E INSTRUMENTO .....	45
3.7. TÉCNICA DE PROCESAMIENTO ANÁLISIS .....	45
CAPITULO IV .....	46
RESULTADOS .....	46
4.1. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS .....	46
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	59
CONCLUSIÓN .....	61
RECOMENDACIONES .....	62
BIBLIOGRAFÍA .....	63
ANEXOS .....	66
ANEXO 1. <i>Matriz de consistencia</i> .....	66
ANEXO 2. <i>Lista de cotejo</i> .....	68
ANEXO 3. <i>Validación por juicio de expertos</i> .....	69

## INTRODUCCIÓN

Esta investigación se centra principalmente en la aplicación los juegos en sectores como un recurso didáctico para promover el desarrollo de la autonomía en los niños de la Institución Educativa N° 141 Manta, ubicado en Huancavelica durante el año 2023. Los juegos son herramientas pedagógicas muy importante para optimizar el proceso de desarrollo de los niños en etapa preescolar. Los juegos libres en sectores, le dan mayor importancia al proceso y esto constituye su verdadera esencia, el objetivo es un complemento. Los niños no se sienten interesados por el final del proceso que desarrolla el juego. Al contrario, los niños disfrutan de cada etapa durante todo el proceso desarrollado. Los resultados de la investigación son de gran importancia para la educación, pues constituye un aspecto importante en el desarrollo de los futuros ciudadanos.

Este trabajo se estructura en cuatro secciones principales: En el primer capítulo se aborda el planteamiento del estudio, abarcando la descripción y formulación del problema, los objetivos de la investigación y la justificación. El segundo capítulo se dedica a desarrollar los antecedentes de la investigación, las bases teóricas que respaldan el estudio, la hipótesis de investigación y la operacionalización de las variables de estudio. En el tercer capítulo se detallan el tipo, nivel y método de investigación, el diseño del estudio, la población y muestra, así como la técnica e instrumento de recolección de datos y las técnicas de procesamiento de datos empleadas en el estudio. Por último, el cuarto capítulo se centra en los resultados, la presentación de los datos, el análisis de datos y la discusión de los resultados. El estudio concluye con las observaciones derivadas de los resultados y las recomendaciones correspondientes.

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Se puede afirmar que la Autonomía es la facultad de la persona para tomar decisiones o realizar acciones con independencia. El fomentar el desarrollo de la autonomía en las edades preescolares es fundamental para el futuro crecimiento del menor. La mayoría de padres de esta época tienen obligaciones laborales que demanda mucho de ellos, algunos inclusive en jornadas dobles, muchos de ellos sienten la imperiosa necesidad de que el poco tiempo dedicado a los niños sea para satisfacer todos sus gustos o necesidades, ayudándoles en todo o estando muy pendientes que no les falte nada; llegando en la mayoría de los casos a “sobreprotección” fenómeno que incide directamente en la problemática de no desarrollo adecuado de la autonomía, originando niños inseguros, que no participan en actividades propias de su grado, entre otros aspectos. Según (Parra, 2015), el sistema educativo siempre ha presentado problemas con el desarrollo de la autonomía en los estudiantes, es un hecho el haber observado niños que tienen dificultades para insertarse o desenvolverse naturalmente en las rutinas de trabajo diseñadas para esas edades; inclusive ni los juegos llaman su atención cómo que son parte de sus períodos sensitivos, logran romper el hielo para que se sientan seguros y se desenvuelvan naturalmente con sus pares.

El estudio desarrollado por (Parra, 2015) en el Centro de Educación Inicial el Vergel ubicado en la ciudad de Ambato evidencia que muchos padres de familia en la rutina diaria tienden a ser muy sobre protectores con sus hijos, muchos padres manifiestan explícitamente que ayudan en todo a sus hijos y en algunos de ellos inclusive se evidencia una pérdida de autoridad, pues dejan que sus niños tomen la decisión de acostarse a la hora que desean, llegando tarde y cansado al aula al día siguiente perjudicando el logro de sus aprendizajes. Muchos de estos padres de familia olvidan la importancia de fomentar habilidades de autonomía en sus pequeños, cuestionando falta de tiempo y sin pensar en el daño que le provocan a sus hijos, postergando aprendizajes básicos que ayudarán a los niños a realizar actividades por sus propios medios. Asimismo, es relevante también considerar, el estudio realizado en la Institución Educativa Privada Santa Ana School por (Figueroa & Figueroa, 2019) en la ciudad de Chiclayo donde se evidencia que las consecuencias negativas desde la perspectiva intelectual y afectivo del niño que se

desprenden de la falta de autonomía, ya que desde una perspectiva tenemos niños con falta de autonomía que no llegan a desarrollar “actividades sencillas” lo que conlleva al no desarrollo de la actividad neuronal y la dimensión cognitiva de la persona. Desde otra perspectiva la problemática de la socialización e interacción con sus pares afecta el desarrollo de sus emociones y la dimensión afectiva de la persona por lo que, en atención a las dos perspectivas detalladas es muy importante desarrollar estudios y realizar investigaciones que conlleven a propuestas para lograr experiencias positivas de crecimiento en cuanto al desarrollo pleno de la autonomía, pero desde la etapa preescolar pues es en esta edad en la que se siembran las principales raíces para el desarrollo del ser integral y pleno del ser humano. Ante esta realidad, como sostienen (Figuroa & Figuroa, 2019) “el juego libre en sectores permite propiciar en los niños de edad preescolar experiencias nuevas de aprendizaje involucrando al niño en actividades que captan su atención y por ende le motivan a desarrollarla de inicio a fin”. Estudios como el de (Otero, 2015) evidencian que el juego en sectores favorece el desarrollo de la autonomía en los estudiantes. Del mismo modo el estudio de (Cuba & Palpa, 2015) demuestra el gran potencial que representan los juegos en sectores para promover el desarrollo de la autonomía en los estudiantes. Lo importante en estos estudios es resaltar que el juego en sectores permite que el niño comience tomando decisiones de manera independiente y vaya consiguiendo su autonomía a través de un desarrollo armónico de todas sus capacidades tanto en el plano individual como el colectivo, que favorecerá su aprendizaje integral. El juego en sectores permite que el niño aprenda y desarrolle sus capacidades, el niño puede considerar que todo es un juego, pero en realidad es un trabajo. Por ello fundamental que el docente conozca las características del niño para diseñar procesos acordes a sus necesidades. Ante esto, el estudio se plantea el siguiente problema de investigación:

En la Institución Educativa N° 141 Manta Huancavelica, en la práctica educativa, durante el trabajo con niños en edad preescolar, se puede observar que los pequeños tienen un alto nivel de dependencia, son muy pasivos y con escasa iniciativa para solucionar problemas de su entorno o contexto como por ejemplo comer solos el refrigerio, abrir su táper, servirse agua en un vaso, dar su opinión ante una pregunta, decir su nombre y edad correcta cuando se lo soliciten, situaciones diversas y pequeñas que podrían pasar desapercibidas pero que en el fondo son fundamentales para sembrar las semillas del desarrollo de la autonomía y su valor es trascendental para la formación del niño.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. PROBLEMA GENERAL**

¿De qué manera el juego en sectores influye en el desarrollo de la autonomía en los niños de la Institución Educativa N° 141 Manta – Huancavelica 2023?

### **1.2.2. PROBLEMA ESPECÍFICO**

- ¿Cómo es la dimensión valerse por sí mismo en los niños de la Institución Educativa N° 141 Manta – Huancavelica 2023?
- ¿Cómo es la dimensión de estructuración del conocimiento de sí mismo en los niños de la Institución Educativa N° 141 Manta – Huancavelica 2023?

## **1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.3.1. OBJETIVOS GENERALES**

Determinar la influencia del juego en sectores en el desarrollo de la autonomía en los niños de la Institución Educativa N°141 Manta – Huancavelica 2023.

### **1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Describir la dimensión valerse por sí mismo en los niños Institución Educativa N°141 Manta – Huancavelica 2023
- Describir la dimensión de estructuración del conocimiento de sí mismo en los niños de la Institución Educativa N°141 Manta – Huancavelica 2023

## **1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO**

El presente estudio se realiza porque es fundamental que los niños desarrollen su autonomía para desenvolverse adecuadamente en diversos contextos de su día a día. Muchos de los niños presentan dificultades para insertarse o desenvolverse naturalmente en las rutinas de trabajo diseñadas para esas edades. En ese sentido, promover un entorno que desarrolle la autonomía a través de los juegos de sectores permitirá que el niño logre desarrollar su capacidad intelectual, emocional y moral propios de la autonomía.

La investigación servirá para propiciar entornos de socialización que desarrollen la autonomía de los niños a través de la implementación de los juegos en sectores como estrategia pedagógica. Se mostrará la importancia de los juegos en sectores en la

optimización del proceso de aprendizaje como estrategia didáctica eficaz que permitirá que el niño construya gradualmente su autonomía. La metodología propuesta podrá ser replicada en el tratamiento de la problemática en otras Instituciones Educativas; además de ser contrastada en futuras investigaciones relacionadas con los juegos en sectores y la autonomía de los niños.

### **1.5. LIMITACIÓN DEL ESTUDIO**

El presente estudio no presenta limitación alguna. Sin embargo, es posible que presente ciertas omisiones involuntarias que en el afán de perfeccionamiento hayan sido obviadas.

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

##### 2.1.1. INTERNACIONALES

La investigación de (Lanchimba, Quilumba, & Fernández, 2022), sobre: *“La importancia del juego para el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad”*, desarrollado en la ciudad de **Quito**, se centra en el estudio de la autonomía y como los juegos pueden favorecer su desarrollo en los niños, sostienen que la autonomía debería ser desarrollada, formada y fortalecida en la etapa preescolar de los niños, ya que es un factor fundamental en la formación del niño porque le permite asimilar nuevos conocimientos, crecer personalmente y socializar con su entorno. En base a sus experiencias preprofesionales, los autores sostienen que los docentes de las instituciones educativas donde laboraron, no desarrollan un proceso pedagógico adecuado ya que, en muchos casos, no se aplica las bases curriculares en la formación de los niños; además, se evidenció que se le presta poca atención al desarrollo de la autonomía en los niños, peor aún no se aplican estrategias pedagógicas que integren los juego para promoverlos. Por otro lado, se realiza un tratamiento inadecuado a los niños que asisten por primera vez a los establecimientos educativos, estos niños presentan mucha timidez e inseguridad para integrarse a las actividades desarrolladas en las aulas, esto responde a que no desarrollan su autoestima por diversos factores, como la sobreprotección de los padres. Ante ello, la investigación tiene como **objetivo** desarrollar un estudio que identifique el valor que tiene el juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la autonomía en los niños. La **metodología** que adopta el estudio es un enfoque cualitativo, ya que se desarrolla un estudio bibliográfico, bajo el método descriptivo. Los **resultados** evidencian que los juegos influyen significativamente en la formación de los niños, es primordial su desarrollo en la etapa preescolar para que el niño pueda desarrollar su personalidad, comprender su entorno, relacionarse y dar rienda suelta a su creatividad, en este proceso el rol del docente es fundamental porque cumple la función de orientar el proceso de aprendizaje de los niños. El estudio **concluye** que la autonomía puede ser desarrollada, fortalecida y promovida a través de los juegos, es necesario que los docentes integren los

juegos como recursos didácticos a sus estrategias pedagógicas para lograr el desarrollo óptimo de los niños.

La investigación de (García, Rodríguez, & Rivas, 2020), sobre: “*Metodología juego - trabajo para fomentar la autonomía y la socialización en los niños pre-primario B en el Centro Educativo*”, desarrollado en la ciudad de **Santiago de los Caballeros**, se centra en el estudio del juego-trabajo como un proceso que desarrolla el niño de manera individual o grupal, este proceso inicia con la planeación de las actividades, el desarrollo las actividades planeadas, el orden de las actividades y la evaluación de los resultados. Los autores sostienen que los juegos-trabajo permiten que el niño desarrolle su autonomía e independencia; además de aprender a realizar diversas actividades en equipo, bajo parámetros de convivencia, esto le permite socializar con su entorno bajo una atmosfera de armonía y libertad. Para que el niño pueda desarrollar su autonomía y control, es fundamental que desarrolle actividades colaborativas en equipos, así el niño podrá desarrollar su construcción gradualmente. Asimismo, que el niño desarrolle su capacidad de socialización permitirá que este se integre a su entorno social satisfactoriamente, viva en armonía, pero sobre todo conviva sanamente. El niño aprende mejor a través de un aprendizaje significativo colectivo. Es evidente que el proceso de socialización es inherente a la vida del ser humano, de ahí que no responda a acciones planificadas; al contrario, es una respuesta al reconocimiento de la realidad, pero sobre todo de nuestra identidad. Por ello, es fundamental que el niño aprenda socializar durante las primeras etapas de su formación, esto le permitirá adquirir habilidades que le servirán para relacionarse con su entorno a lo largo de su vida. Ante esto, la investigación tiene como **objetivo**, desarrollar un estudio para implementar un programa en base a la metodología juego-trabajo que promueva el desarrollo de la autonomía y socialización en el niño. La metodología que desarrolla es un estudio de investigación-acción, ya que se indaga sobre las practicas educativas aplicadas por las instituciones en base a un criterio de autorreflexión; es decir, estudia el fenómeno de estudio y luego plantea soluciones. Los **resultados** muestran que la autonomía de los niños, antes de aplicar el programa propuesto, era deficiente, ya que los niños no podían expresar sus ideas por su timidez, al aplicar el programa se evidenció mejoras significativas, los niños tomaron sus propias decisiones ante determinadas situaciones. La investigación **concluye** que la aplicación de la metodología juego-trabajo obtuve resultados positivos, así se determina que el juego-trabajo promueve el desarrollo de la autonomía en los niños.

La investigación de (Baquero, Rodríguez, & Carrillo, 2019) sobre: *“El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 0 años de edad”*, desarrollado en la ciudad de **Bogotá**, se centra en el estudio del sistema educativo colombiano y sostienen que la educación en la etapa de la infancia es muy importante y cada vez es más protagonista en el sistema educativo que busca formar buenos individuos. Por ello, en respuesta a una tendencia en el sector educativo se ha diseñado propuestas de mejora con el principal objetivo de implementar reformas integrales que promuevan el desarrollo de todas las capacidades del niño en base a su necesidad e interés. Sin embargo, al realizar un estudio sobre la realidad del sistema educativo colombiano, los autores evidencian que los centros educativos no priorizan el desarrollo de todas las capacidades de los niños, a pesar de que esto está plasmado en documentaciones como la malla curricular o proyectos educativos. Fue evidente que la mayoría de los establecimientos educativos no se enfocan en el desarrollo integral del niño, sino que priorizan el desarrollo de las capacidades cognitivas y académicas; además, notaron que los espacios y los tiempos dedicados a realizar actividades beneficiosas que permitan que el niño pueda dominar su cuerpo, es muy reducido. Esto constituye un gran problema que limita el desarrollo de las capacidades del niño durante el proceso de aprendizaje. Es importante que el niño experimente con su entorno a través del contacto con su cuerpo. Por esta razón, el estudio tuvo por **objetivo**: determinar de qué manera los juegos simbólicos tienen una implicancia en el desarrollo de la expresión corporal en el niño. La **metodología** que desarrolla el estudio presenta un enfoque cualitativo, descriptivo, experimental donde se caracteriza la acción participativa en cada actividad realizada, encuesta aplicada y taller desarrollado. Los **resultados**, evidencian que el 46% los niños analizados se sienten sosegados para relacionarse con su entorno e interactuar con sus ideas y pensamientos a través de la expresión oral. Sin embargo, un 40% sostiene sentirse temeroso para relacionarse con su entorno y tiene limitaciones para expresar sus ideas y su manera de pensar. Un 14%, nada desdeñable, afirma sentirse temeroso en ocasiones para relacionarse con su entorno. El estudio **concluye**, que los niños analizados se encuentran en un sistema educativo tradicional. Un sistema que prioriza la pizarra como un recurso didáctico imprescindible; mientras que la capacidad creativa del niño integra un segundo plano en su desarrollo. Por ello queda claro que los juegos simbólicos tienen una gran implicancia en el desarrollo de los niños.

La investigación de (Oviedo, 2021), sobre: *“Juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar”*, desarrollado en **San Juan de Pasto**, se centra en el estudio de las estrategias pedagógicas en la educación de la etapa preescolar de los niños, sostiene que el desarrollo formativo del niño es gradual y constituye un proceso integral en cada niño. Dada la particularidad presente en cada niño, es importante que se promuevan estrategias que integren actividades lúdicas a base de juegos, como estrategias pedagógicas para fomentar el trabajo en equipo en los centros educativos, fortalecer las relaciones donde el niño tenga la posibilidad de apoyar a los demás y esté dispuesto a recibir el apoyo de los demás, de esta manera se promueve un proceso de aprendizaje cooperativo que cumplirá una papel importante en la construcción de la confianza en el niño. La etapa preescolar es fundamental en el desarrollo del niño porque cimienta las bases de su formación, en esta etapa el niño aprende con mayor facilidad, adquiere mayores destrezas, desarrolla sus capacidades y habilidades, que le permitirán optimizar su capacidad de socialización con su entorno. Por ello, el juego constituye un medio necesario que promueve la interacción y socialización en el niño, así el docente recurso importante como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de aprendizaje del niño, motivarlo a aprender, con menos monotonía y aburrimiento. Por esta razón, el estudio tuvo el **objetivo** de desarrollar un análisis sobre como abordan la importancia del juego como estrategia pedagógica para promover la cooperación en los niños. La **metodología** que adopta la investigación es cualitativa, ya que estudiaron los hechos y análisis desarrollados en estudios previos sobre la problemática a través del método descriptivo. La investigación desarrolla un análisis profundo de veinte estudios realizados durante los años 2015 a 2020. Se **concluye** que los juegos al ser aplicadas como estrategias pedagógicas contribuyen al desarrollo positivo de la capacidad cooperativa del niño en los centros educativos, fortalece la responsabilidad del niño, fomenta el respeto por la diferencia. Además, permite que el niño aprenda a ser más paciente y cooperativo.

### **2.1.2. NACIONALES**

La investigación de (Cecilio, Cipriano, & Salvador, 2019) sobre: *“Juego libre en los sectores y su influencia en el desarrollo de la autonomía de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco”*, desarrollado en la ciudad de **Huánuco**, se centra en el estudio del juego libre en sectores y como estos juegos constituyen momentos y espacios pedagógicos importantes en el desarrollo del niño, permitiendo que desarrolle sus capacidades físicas y mentales de forma integral. Por ello,

sostienen que el juego libre en sectores promueve la autonomía del niño, ya que lo estimula a desarrollar sus capacidades para la toma de decisiones más objetiva y realista; además, el niño a través del juego libre en sectores, desarrolla su independencia y seguridad frente a determinadas situaciones. Todo esto hace que el juego sea fundamental en la vida de los niños porque aparte de ser entretenido es muy importante durante su formación. El juego es primordial en la primera etapa de formación del niño porque durante esta etapa su cerebro va desarrollando sus neuronas que más tarde le permitirán desarrollar sus capacidades en base a sus aprendizajes. Es así como el niño al jugar va desarrollando sus conexiones neuronales que le permitirán fortalecer su capacidad de aprendizaje; sin embargo, si el niño no juega, no desarrollará sus conexiones neuronales, con el tiempo estas se atrofiarán y no podrá fortalecer su capacidad de aprendizaje. Ante ello, con el propósito de contribuir al tratamiento de esta problemática, el estudio tiene como **objetivo**: desarrollar un estudio que determine cuan efectivo es el juego libre en sectores en el desarrollo de la autonomía de los niños. La **metodología** que desarrolla es un estudio aplicado, ya que se realiza un estudio y luego se diseña un programa para ser implementado; es experimental porque no se manipula deliberadamente las variables propuestas. La investigación recoge una población conformado por 150 niños de la institución educativa, a los que se aplicó un muestreo circunstancial no probabilístico. Los **resultados**, que 20 niños del total de analizados, muestran inseguridad frente a determinadas situaciones que se les presentó durante el juego. Por otro lado, se pudo evidenciar que el programa aplicado generó mejoras en la capacidad de control de los niños, 40% se ubica en el nivel de logro regular, mientras que 15% en el nivel de logro previsto. De esta manera, la investigación **concluye** que la efectividad de los juegos libres en sectores es significativa en el desarrollo de la autonomía de los niños, ya que los niños mostraron mejoras importantes en la toma de decisiones frente a diversas situaciones.

La investigación de (Figuroa & Figuroa, 2019), sobre “*Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años*”, desarrollado en la ciudad de **Lima**, se centra en el estudio de la autonomía y el juego libre en sectores, sostienen, en base a sus experiencias profesionales, que los niños presentan limitaciones para integrarse a su vida social y más aún, no llegan a desenvolverse plenamente en las actividades que deberían desarrollar los niños de su edad, incluso existen casos extremos donde el niño no llega a interesarse por el juego por sentirse inseguros, romper este hielo es un gran problema. Por ello, es muy importante que se promueva la autonomía en los niños en la etapa preescolar,

los padres de familia cumplen un papel fundamental en esta tarea; sin embargo, muchos no son conscientes de su importancia en la formación de sus hijos. Existen estudios que evidencian la sobreprotección de los padres hacia sus hijos, lo que influye significativamente en su desarrollo, muchos niños no llegan a desarrollar su autonomía porque esta razón, la sobreprotección de los padres limita que el niño se desarrolle y desenvuelva. Citan a Piaget para sostener que, si los docentes promueven un desarrollo autónomo en el niño, este podrá ser capaz de desarrollar un pensamiento más profundo, ser más creativo, pero sobre todo podrá sus propias decisiones. Ante esto, la investigación se plantea como **objetivo** determinar de qué manera los juegos libres en sectores promueven el desarrollo de la autonomía en los niños. La **metodología** que desarrolla es preexperimental porque el estudio se aplica en un grupo determinado, tiene una población conformada por 12 niños de cuatro años de edad. Los **resultados** muestran que la aplicación del programa juego libre en sectores mejoró la autonomía de los niños, el resultado en el Pre-Test evidenció que un 83% de los niños no tenía desarrollado su autonomía; sin embargo, luego de aplicar el programa, los resultados del Post-Test muestran que un 100% desarrolló su capacidad de autonomía. El estudio llegó a la **conclusión** de que la aplicación del programa juegos libres en sectores mejoró significativamente el desarrollo de la autonomía de los niños.

La investigación de (Flores, 2022) sobre: “*Juego simbólico para promover a autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular 1509 Semillitas del Futuro, Sullana, 2021*”, desarrollado en la ciudad de **Sullana**, se centra en el estudio de la autonomía en los niños; sostiene, en base a estudios analizados, que los niños desarrollan actitudes dependientes, lo que representa un gran problema en su formación y en su integración a la sociedad. Por ello, es importante que el niño esté empoderado para afrontar los retos que le deparan en el futuro. Es necesario que desarrolle sus capacidades psíquicas en lo individual como colectivo, que desarrolle sus habilidades que le permitan tener mayor confianza en sí mismo para afrontar las situaciones que le presenta su cotidianidad; además de relacionarse con su entorno en base a acuerdos de convivencia consensuados. Cita un estudio desarrollado por la CEPAL el año 2017 donde se observa que cerca de doscientos millones de niños no lograron desarrollar plenamente sus capacidades cognitivas y emocionales. Y más aún, cerca del 59% de niños analizados no logró desarrollar su capacidad motora; mientras que un 52% presenta niveles bajos en su capacidad de socialización. Estos datos se hacen aún más interesantes si consideramos

que cerca del 40% de los niños analizados integran familias en situaciones económicas extremas, lo que invariablemente determina el nivel de desarrollo que un niño presenta. Así, el **objetivo** que se planteó el estudio fue determinar cómo los juegos simbólicos pueden ser capaces de desarrollar la autonomía en los niños. La **metodología** que se desarrolla, presenta un estudio cuantitativo, explicativo y pre experimental, sobre una muestra integrada por cincuenta alumnos de la institución educativa que fueron seleccionados bajo el criterio no probabilístico. Los **resultados** evidencian que, a partir de la aplicación de los juegos simbólicos, se obtuvieron mejoras. Esto se refleja en que cerca del 80% de los niños analizados mostró niveles inferiores de desarrollo de la autonomía antes de practicar los juegos simbólicos; sin embargo, estos mismos niños mostraron mejoras luego de practicar estos juegos, pasaron de 80% a 87% de los niños con niveles superiores de logro. De esta manera **concluyó** que la práctica de los juegos simbólicos desarrolla la autonomía en los niños.

La investigación de (Reyna, 2022) sobre: “*Juego simbólico y expresión oral en niñas/os de 5 años de la I.E.I. N°277-21 El Buen Pastor de Talavera, Andahuaylas, Apurímac 2021*”, desarrollada en la ciudad de **Moquegua**, se centra en el estudio de los juegos como herramientas pedagógicas que optimizan el proceso de desarrollo de los niños, sostiene que, más que una herramienta es un medio que permite que el niño aprenda eficazmente, pero la pedagogía actual aún no es consciente de su importancia a pesar de que diversos estudios concluyen que los juegos simbólicos constituyen un paradigma importante en la pedagogía, principalmente, en la etapa temprana de la formación del niño. Este problema, se agrava aún más, si consideramos que los padres de familia, actores importantes con mucha influencia en la formación de los niños, creen que el aprendizaje a través los juegos no es eficaz y que procesos de este tipo no hacen más que retrasar el desarrollo de sus hijos, ya que no pueden ser definidos como una clase. Sin embargo, la entidad responsable del sistema educativo peruano sostiene que los juegos lúdicos son fundamentales en la etapa temprana de formación en los niños, ya que en esta se cimentan las bases de sus capacidades que le permitirán llevar una vida adecuada. Por ello es importante que el sistema educativo implemente las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños. En esta línea, añade un dato muy importante, sobre la realidad educativa rural en el Perú; afirma que, la gran mayoría de familias rurales desarrollan actividades que ocupan gran parte de su tiempo, sus hijos quedan al margen de su atención, no por desinterés, sino por la prioridad que le dan a la economía familiar.

Estos niños al no recibir una orientación adecuada no se sienten estimulados a desarrollar sus capacidades. Ante esta realidad, el estudio tuvo como **objetivo** determinar de qué manera se corresponden los juegos simbólicos con la capacidad oral de los niños. La **metodología** que desarrolla el estudio es básica, correlacional y no experimental, la investigación aplica una lista de cotejo y fichas de observación sobre una muestra integrada por veintitrés niños de la institución educativa, para obtener toda la información necesaria. Los **resultados** muestran que, a partir de la aplicación del programa, un 78% de los niños se ubican en los niveles iniciales de desarrollo oral, este grupo aún no tiene desarrollado su capacidad imaginativa, tampoco es capaz de designar roles a otros integrantes, pero existe un 21% que ya muestra mejoras en sus capacidades de imaginación y creatividad. En base a esto el estudio **concluye** que existe una correspondencia significativa entre las dos variables de estudio: entre los juegos simbólicos y la capacidad oral en los niños; es decir, mientras se apliquen juegos simbólicos como recursos pedagógicos en el proceso de aprendizaje de los niños, estos se beneficiaran desarrollando cada vez más su capacidad oral.

La investigación de (Quintana, 2021) sobre: “*Juegos simbólicos para desarrollar la expresión oral en niños de cinco años de la Institución Educativa "Santa Ana" – Chiclayo*”, desarrollado en la ciudad de **Chiclayo**, se centra en el estudio de la expresión oral en los niños, su capacidad comunicativa y como este influye en las relaciones con su entorno, sostiene que desarrollar la capacidad oral, permite que el niño pueda expresarse fluidamente con los demás. Es importante que el niño desarrolle su capacidad oral porque es una necesidad fundamental para que el niño pueda comunicarse correctamente, transmitir sus ideas y pensamientos. Además, agrega que, en el plano internacional, citando el caso ecuatoriano, el sistema educativo presenta deficiencias, ya que no promueven el desarrollo integral de los niños. El sistema educativo no permite que el niño pueda desarrollar todas sus habilidades y esto perjudica significativamente su capacidad de relacionarse con su entorno. Este problema se ve reflejado en los niveles bajos de desarrollo en la capacidad oral de los niños, que se acentúa más en zonas rurales a diferencia de las urbanas, los niños no desarrollan una buena comunicación y es imposible poder entender lo que desean transmitir. Por esta razón, la investigación tuvo el **objetivo** de proponer programas en base al juego simbólico con la finalidad de desarrollar la capacidad oral de los niños. La **metodología** que desarrolla es cuantitativa, descriptiva, propositiva, ya que pretenden identificar las necesidades y proponer soluciones a través

de un programa que fomente el desarrollo integral del niño, además de ser un estudio no experimental porque no realiza manipulaciones y se desarrolla dentro de un lapso de tiempo. Los **resultados** evidencian que la gran mayoría de niños presenta niveles deficientes de desarrollo en su capacidad oral; mientras que solo un 6% muestra niveles positivos de desarrollo en su capacidad oral. Esto quiere decir que la mayoría de los niños no desarrolla una buena comunicación y ven limitada las relaciones con su entorno. Por ello, el estudio **concluye** que, los niños muestran niveles de desarrollo deficientes en sus capacidades fonológicas, morfológicas, semánticas y pragmáticas. En base a esta información se diseñó y propuso un programa de ocho sesiones que tiene la finalidad de mejorar estas capacidades.

### **2.1.3. LOCALES**

La investigación de (López, 2019) sobre: “*Agresividad potencial y juegos en estudiantes de educación inicial*”, desarrollado en la ciudad de Huancayo, se centra en el estudio de la agresividad en los niños, sostiene que los altos índices de violencia representan un problema social que necesita ser atendido y esto debe iniciar con la educación. Si bien la agresividad tiene una larga historia, que puede ser estudiada desde diversos enfoques, todo coinciden en señalar que los centros educativos, que deberían ser centros de formación integral de individuos, aceptan formas de violencia que más tarde degradan la convivencia social. Agrega que, los centros educativos desarrollan procesos de aprendizaje con la finalidad de formar buenos individuos, pero constituyen espacios donde el niño llega a aprender formas de violencia que más tarde los replica; es decir, el niño a medida que se va relacionando con su entorno, va descubriendo formas nuevas de agresividad, aún inicio como un simple observador, más tarde como un modelo que replica el rol agresivo. Esto genera una espiral que no tiene punto final. En ese sentido, el estudio tuvo el **objetivo** de establecer qué tipo de diferencias existen en los niveles de agresividad manifestado por los estudiantes en relación a los juegos que practican. La **metodología** que desarrolla es de tipo aplicada, descriptivo, experimental, intrasujeto. La muestra que recoge está integrada por doscientos niños en etapa preescolar sobre quienes se aplicó una guía de evaluación a manera de entrevista con la finalidad de recoger toda la información pertinente para el estudio. Los **resultados** muestran que los niveles de agresividad manifestados por los niños no difieren, se mantienen; es decir, los niños fueron expuestos a situaciones que los impulsó a dar rienda suelta a su agresividad, a través de una Cámara Gesell. Las evaluaciones se realizaron antes y después de

desarrollar la prueba y los resultados muestran que niños no presentan alteraciones en sus niveles de agresividad, estos se mantuvieron antes y después de aplicar la prueba. Por ello, **concluyen** que no existe relación alguna entre las variables de estudio propuestas; es decir, la agresividad manifestada por los niños no tiene nada que ver con los juegos que practican. Por lo que, un niño que practica un determinado juego no quiere decir que adoptará una determinada actitud agresiva producto de la práctica de dicho juego.

La investigación de (Chipana, 2022), sobre: “*Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad de Huancayo*”, desarrollado en la ciudad de **Huancayo**; se centra, a diferencia del estudio anterior, en el estudio del aprendizaje significativo en los estudiantes universitarios, sostiene que es importante que desarrollen procesos de aprendizaje adecuados para garantizar un buen perfil profesional. Uno de esos requisitos fundamentales que todo profesional debe desarrollar es el dominio del inglés; sin embargo, esta tarea no es nada fácil a pesar de que el sistema educativo universitario dispone que los estudiantes universitarios culminen sus estudios con el dominio de una lengua extranjera. Las dificultades que limitan el aprendizaje del idioma extranjero, son diversas; pero la principal limitante es el tipo de enseñanza que se imparte, que aún adopta un enfoque tradicional rígido que no responde a las necesidades actuales. Por ello, es importante que se adopten nuevos métodos de enseñanza que se ajusten a las necesidades actuales. Probablemente, el aprendizaje significativo es una buena opción porque permite que el estudiante desarrolle un proceso de aprendizaje más óptimo y con menos dificultades. Este tipo de aprendizaje tiene grandes beneficios para el estudiante porque les permite captar mejor la enseñanza que reciben, sin sentir presión o recelo durante el proceso de aprendizaje. Si bien los niños tienen mayor facilidad para aprender un idioma que los adultos, estos últimos son más conscientes de sus características y las relaciones que tienen con su entorno. Así, procesos de aprendizaje lúdicos permiten que el proceso didáctico sea más eficaz. El estudiante adulto necesita que su proceso de aprendizaje incorpore estrategias lúdicas que le permitan obtener una enseñanza significativa; es decir, que el estudiante que le permitan desarrollar dimensiones como: la representación, proposición y concepto. Esto con el propósito de que se adecue a la enseñanza recibida. Por ello, el estudio se propuso como **objetivo** desarrollar un análisis sobre cómo influyen el desarrollo de actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes universitarios. La metodología que enmarca el estudio es cuantitativa, de tipo básico, aplicado,

cuasiexperimental porque recoge preceptos establecidos para establecer explicaciones sistemáticas de la problemática en cuestión. Además de establecer hipótesis para contrastarlas, refutarlas o respaldarlas. Los **resultados** que se obtuvieron muestran que los niños tuvieron mejoras luego de desarrollar los programas propuestos, antes de aplicar el programa un 44% de los niños no tenían desarrollada su capacidad de representación, pero posteriormente, estos resultados disminuyeron en 29%. Por otro lado, los estudiantes tuvieron mejoras en el desarrollo de su capacidad conceptual, que paso de un 29% a 15%. Mientras que la capacidad de proposición pasó de 35% a 17%. En definitiva, las tres dimensiones mostraron mejoras significativas luego de la aplicación del programa. Por ello, el estudio **concluye** que existe una influencia significativa entre las dos variables propuestas; es decir, que los programas lúdicos influyen significativamente en el tipo de aprendizaje que desarrollan los estudiantes.

La investigación de (Calderon, 2021), sobre: *“Juegos motores y aprendizaje en el área de educación física en la Institución Educativa San Francisco de Asís”*, desarrollado en **Trujillo**, se centra en el estudio de la educación en la sociedad, sostiene que la educación tiene un carácter ético y representa acuerdo que una sociedad determina. Por ello, la educación no solo puede ser considerada como un proceso pedagógico de aprendizaje que no se ve influido por factores del entorno, sino es el resultado de un proceso profundo que determina la realidad y el desarrollo de cada ser humano. En ese sentido, la educación tiene que ser entendida como un factor que moviliza la vida comunitaria. Esta se da en diversos entornos o situaciones de la vida; sin embargo, los centros educativos son los espacios adecuados para su desarrollo porque aglomera a individuos que desarrollan proceso de aprendizaje socio vivenciales, mientras son estimulados para establecer relaciones con diversos elementos de su entorno bajo criterios democráticos. Con los años, los juegos han sido empleados con mayor frecuencia durante el proceso de aprendizaje, ya que es un medio que incentiva el interés del niño por aprender, lo motiva desarrollar sus capacidades y promueve el control de diversas dificultades que el niño desea controlar. Particularmente, el docente de educación física tiene una formación pedagógica que lo hace consciente de la importancia de la motricidad en el proceso de aprendizaje. De ahí que promueva juegos motrices para transmitir diversas enseñanzas que los niños deben asimilar, así el niño no solo desarrolla su capacidad física y emocional, sino un integral que le permite fortalecer diversos aspectos de sí. El juego motriz integra una gran diversas de actividades motrices que tienen un carácter lúdico y

que contienen un significado, puede ser recreativo, pedagógico, dinamista, deportivo o cultural. Estas actividades lúdicas que integra el juego motriz presentan características didácticas que fortalecen las capacidades y propician el desarrollo integral del niño. Por esta razón el **objetivo** que se plantea es determinar de qué manera se relacionan el juego motor con el proceso de aprendizaje en los niños, centrando su estudio en el área de educación física. La **metodología** que desarrolla el estudio es cuantitativo, no experimental, correlacional simple. La investigación considera una muestra integrada por treinta y cinco estudiantes sobre quienes se aplicó dos cuestionarios para recoger toda la información pertinente para los fines del estudio. Los **resultados** evidencian que un 60% de los alumnos presenta niveles regulares de desarrollo de juego motor, un 31% presenta niveles bajos; mientras que solo un 8% presenta niveles buenos de desarrollo de juego motor. Se **concluye** que existe una relación significativa entre las dos variables de estudio; es decir que, los juegos motores se relacionan con el aprendizaje de los alumnos; mientras que la estrategia pedagógica diseñada por el docente integra recursos motrices como los juegos, los alumnos sentirán mayor interés por aprender.

## **2.2. BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **2.2.1 JUEGO**

La RAE, una de las instituciones más representativas de la lengua española establece una definición del juego, sostiene que el juego consiste en “Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades” (Diccionario de la lengua española, 2017). De esto se desprende que el concepto de juego, no solo se enmarca en la realización de actividades lúdicas; además, el juego permite que el individuo desarrolle sus capacidades. En esta definición, el juego deja de tener solo una finalidad de entretenimiento dado su carácter lúdico, más aún, el juego es una actividad que transforma y que permite un aprendizaje didáctico del niño. Así, el juego es inherente al niño, es propio de él porque ningún niño rehusaría a realizar actividades de entretenimiento, jugar es un medio que permite experimentar y a la vez aprender sobre el entorno. Al respecto (Moyle, 2021) en uno de sus libros sobre: “El juego en la educación infantil y primaria”, sostiene que “El juego ayuda a los participantes a lograr una confianza en sí mismos y en sus capacidades y, en situaciones sociales, contribuye a juzgar las numerosas variables dentro de las interacciones sociales y a conseguir empatía

con otros”. El autor claramente destaca porque el juego integra actividades enriquecedoras en la formación de los niños.

Además, Moyles sostiene que el juego permite, a través de las actividades realizadas, además de los beneficios aparentes que aporta, que el niño pueda relacionarse con los demás y así poder desarrollar su capacidad de socialización. Durante un juego, el niño no solo socializa, también aprende a escuchar y a plantear soluciones a determinadas situaciones. Por ello, un componente fundamental en el juego es la socialización, donde el niño interactúa e intercambia sus opiniones e ideas con las de los demás en busca de soluciones comunes frente a determinadas situaciones. De esta manera, el juego favorece una atmósfera donde los niños tienen la posibilidad de aprender a escuchar y comunicar. Sin embargo, el juego no solo favorece un ambiente adecuado donde el niño desarrolla sus capacidades físicas y mentales, más aún, permite que el niño fortalezca sus habilidades frente a determinadas situaciones.

Por otro lado, el juego puede ser entendido como un proceso de exploración que permite que el niño aprenda y desarrolle sus capacidades. Sin embargo, estos dos conceptos distan demasiado y es necesario entender esta diferencia; por ejemplo, cuando el niño desarrolla un proceso de exploración, las acciones que realiza son motivadas por entender y encontrar una respuesta sobre cómo puede llegar a hacer un objeto que atrae su interés; mientras que un niño que juega, las acciones que realiza son motivadas por entender y encontrar una respuesta sobre cómo puede llegar a hacer con ese objeto. Por ello, el proceso de exploración se integra al juego; es decir, el niño al jugar explora y luego se involucra con las actividades que realiza, dando rienda suelta a su imaginación.

Del mismo modo, el juego es libre y las actividades que se realizan son establecidas por el propio niño, es equivocado pensar que para que el niño juegue es necesario establecer consignas que este debe obedecer. Generalmente, un adulto propone que el niño realice una determinada actividad como saltar o aplaudir, con el objetivo de desarrollar un proceso didáctico y recreativo. En la medida de lo posible podría parecer que el niño juega; sin embargo, no es así. Los juegos libres son actividades espontáneas, que se originan por el interés que el niño manifiesta para realizar determinada actividad, lo que configura un proceso desarrollado por el niño que no obedece a mandatos externos, sino a su propio interés y necesidad.

### **2.2.2. JUEGO, APRENDIZAJE Y DESARROLLO INFANTIL**

La relación entre el juego que realiza el niño y el aprendizaje que obtiene al realizar determinadas actividades, tiene un carácter cognitivo. Por ello, es importante que los niños desarrollen un proceso de aprendizaje a base de juegos a lo largo de su primera etapa de formación ya que, durante los primeros seis años, los niños desarrollan capacidades cognitivas que más tarde le permitirán desarrollar procesos de aprendizaje más óptimos. Son precisamente los juegos, los que propician el desarrollo de la capacidad cognitiva en los niños; es decir, a medida que el niño va desarrollando diversas actividades, con mayor grado de dificultad, irá desarrollando sus capacidades neuronales que le permitirán desarrollarse y aprender mejor. Al contrario, si los niños no realizan actividades a base de juegos, estarán más debilitados porque sus capacidades cognitivas se atrofiarán, mientras que su personalidad decaerá. Considerar la relevancia de los juegos durante el proceso de desarrollo de los niños, es una necesidad ya que, el niño que realiza actividades de aprendizaje a base de juegos aprenderá y crecerá mejor.

Los juegos constituyen un factor fundamental que optimizan los motores del proceso de aprendizaje y desarrollo de un niño. Estas actividades que el niño desarrolla les permite aprender y evolucionar espontáneamente. Es inherente al niño porque juega desde los primeros meses de vida como respuesta natural a su entorno y en su afán de interactuar con él. Desde sus primeros movimientos, el niño no necesita que alguien le enseñe a jugar, es él quien realiza las acciones por el interés que lo motiva. Sin embargo, es necesario que el niño desarrolle estas actividades en un ambiente adecuado que le permita seguir progresando y fortaleciendo sus capacidades. Desde esta perspectiva, los niños al jugar realizan actividades motoras que encienden los motores de su formación.

Los juegos reflejan las capacidades desarrolladas y los niveles de aprendizajes logrados por los niños. Esto constituye un recurso importante durante el proceso de aprendizaje del niño que permite que los padres o los docentes descubran que capacidades a desarrollado el niño y cuales aún no. Los juegos generalmente muestran el logro alcanzado por los niños y que cosas aún puede mejorar.

El juego necesita de un ambiente adecuado para su desarrollo, este surge en entornos compuestos por las relaciones cercanas del niño como los familiares, los mismos que configuran un entorno afectuoso y humanizado que influye en la conducta del niño. Estas relaciones familiares y sociales constituyen una red que se teje alrededor del niño y que

configuran el entorno donde el niño da rienda suelta a la ejecución de actividades motivado por su interés donde se desarrolla y aprende. El niño al jugar en un entorno adecuado siente afecto y seguridad por parte de su familia, quienes le brindan un trato amoroso, humano y estimulante que permiten que la comunicación sea más efectiva con el niño y así crezca, aprenda y se desarrolle de manera saludable.

La posibilidad de jugar permite dos cosas: que el niño se desarrolle y que el juego evolucione con él, ya que el carácter lúdico en cada actividad que se realiza cambia y evoluciona en cada juego. Dicho de otro modo, a medida que el niño va creciendo y desarrollándose, los juegos que practica se hacen más complejos y diversificados. Esto se evidencia con mayor frecuencia en la primera etapa de desarrollo que va desde el primer año de vida hasta el quinto año. Existe una serie de sucesos observables durante el desarrollo de los juegos: los niños inician explorando determinados objetos de su entorno, posteriormente realizan combinaciones de los mismos y finalmente establecen representaciones de los objetos con los que interactúa. Es importante tomar en cuenta este proceso para entender la conducta del niño.

### **2.2.3. TIPOS DE JUEGOS**

Los niños desarrollan diversos juegos a lo largo de su desarrollo. Existe una clasificación que busca un mayor entendimiento de esta diversidad:

#### ***A. JUEGO MOTOR***

son juegos que están asociados a los movimientos y experimentaciones que el niño realiza con su cuerpo. Este tipo de juegos genera una gama de sensaciones que el niño experimenta; por ejemplo, al ejecutar un salto, al tirar una cuerda, arrojar un objeto, desplazarse de un lugar a otro y muchas actividades más integran la clasificación de juego motor. El niño que realiza este tipo de juegos disfruta de él porque, al encontrarse en las primeras etapas de su formación, tiende a realizar actividades de movimiento que requieren de su equilibrio. Los niños de estas etapas se caracterizan por su vitalidad y energía que motiva a realizar una gran diversidad de actividades.

Para lograr que este tipo de juegos se realiza correctamente, el niño requiere de un entorno adecuado a campo abierto, ambientes espaciosos propicios para realizar diversas actividades. Por ello, si el niño juega en un ambiente con estas características; además de encontrar pequeñas zonas como un túnel, rampa, escalera y otras dificultades más que

representan un inconveniente para el niño, desarrollará su capacidad psicomotriz, que es muy importante en la primera etapa de su formación.

### ***B. JUEGO SOCIAL***

Son juegos que promueven la interacción del niño con otras personas de su entorno cercano, estos juegos son desarrollados en diversas etapas de desarrollo del niño; por ejemplo, un niño desarrolla un juego social cuando interactúa con su madre por medio de las manos, emitiendo ruidos, incluso interactuando con su propio reflejo ante un espejo y muchas otras actividades más. A medida que el niño va creciendo el juego que desarrolla va integrando normas previamente establecidas como establecer el turno de juego, entre otros.

Otro aspecto importante de este tipo de juego es que mejora la capacidad de interacción del niño con su entorno; es decir, el niño aprende a interactuar con su entorno y se relaciona cálida y afectivamente, de manera pertinente y suelta. Esto permite que el niño desarrolle un vínculo más estrecho con la persona que interactúa.

### ***C. JUEGO COGNITIVO***

Son juegos que caracterizados por el predominio de lo cognitivo o la capacidad intelectual de los niños. Este tipo de juegos inician con la interacción del niño con un objeto que integra su entorno, donde el niño realiza procesos exploratorios y de manipulación. Posteriormente, el niño siente interés por dar solución a un desafío que se le presenta y que requiere su pleno involucramiento a través de su inteligencia; por ejemplos, los juegos que integran esta categoría son aquellos que demandan que los niños intenten realizar construcciones con determinados objetos, juegos que requieren gran capacidad de concentración como el dominó o el ajedrez y muchos otros juegos más.

### ***D. EL JUEGO SIMBÓLICO***

Los juegos simbólicos tienen la gran virtud, a diferencia de los anteriores, de desarrollar diversas capacidades en el niño, simultáneamente. Este tipo de juegos permite que los niños transformen objetos en su interés por recrear situaciones imaginadas, en base a sus experiencias previas, a sus imaginaciones y a historias de su propia cotidianidad. Estos juegos, también conocidos como juegos de simulación, demanda que el niño reconozca su entorno real y lo diferencia de su imaginación; además, que todos los que interactúan

con el juego reconozcan la diferencia de ambos. En este proceso, cuando los niños distinguen las diferencias entre lo real y lo imaginario, son conscientes de que están jugando.

En los primeros meses, hasta los quince de vida, el niño va definiendo sus habilidades y es capaz realizar o establecer representaciones a diversos hechos imaginarios. Los niños son capaces, durante todos estos meses, de realizar evocaciones de diversas imágenes y simbologías que se desprenden de las imitaciones que realiza. El niño al desarrollar esta capacidad tiene la posibilidad de comenzar a practicar las actividades presentes en el juego. Esto beneficia su vida, el proceso de desarrollo y su formación.

Un ejemplo claro, de juego simbólico, se puede observar cuando el niño intenta tomar de una taza vacía un poco de lecho por sí solo, el intento por dominar ese proceso, es un juego simbólico. Posteriormente, a medida que el niño va creciendo se podrá observar juegos simbólicos mucho más definidos y variados; por ejemplo, el niño integra objetos durante la práctica del juego, esto se observa cuando intenta replicar el rol de un padre e intenta alimentar a un muñeco utilizando una cucharilla. Luego, el niño ya no solo usa un objeto, sino que intenta darle una representación al muñeco que emplea y así simular una realidad; por ejemplo, el muñeco puede representar el rol de un padre que a su vez tiene bajo su tutela a otro muñeco que representa al hijo. Este proceso tiene un carácter simbólico muy significativo.

Por todo ello, el juego simbólico permite que el niño desarrolle su capacidad cognitiva; es decir, a través de su pensamiento el niño puede ser capaz de representar mentalmente realidades ausentes a través de objetos. Entonces, básicamente un juego simbólico se caracteriza por modificar determinados objetos con la finalidad de establecer representaciones de la realidad.

#### **2.2.4. EL JUEGO EN LOS PRIMEROS AÑOS DE VIDA DE LOS NIÑOS**

Según (Silva, 2009) las características presentes en los juegos se van modificando a medida que el niño va creciendo. Los juegos que realiza un niño en sus primeros meses de vida son distintos y muy simples; mientras que, los que juegos que practica un niño mayor presentan características más complicadas. Por ejemplo, los niños menores tienden a practicar juegos de manera individual; mientras que los niños mayores tienden a practicar juegos asociándose con otros niños.

En esta misma línea, en el plano cognitivo, podemos evidenciar que en sus primeros meses juega con un objeto de su interés y luego la explora, sacude, golpea e incluso realiza sonidos con ella. Por otro lado, un niño mayor coge el mismo objeto, pero realiza un proceso mucho más complicado porque emplea el objeto para realizar una determinada tarea, establece una historia en torno a ella y realiza una simulación para representar su realidad.

Al respecto (Silva, 2009) sostiene que existen niveles de juego que los niños practican de acuerdo a sus edades y a los logros que han obtenido conforme fueron evolucionando durante todo el proceso de desarrollo:

<b>Juegos funcionales</b>	<b>Juegos constructivos</b>	<b>Juegos simbólicos</b>	<b>Juegos con reglas</b>
De tres a veinticuatro meses	De veinticuatro a treinta y seis meses	De los dieciocho meses a más	De los cinco años a más
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimientos musculares repetitivos con o sin objetos.</li> <li>• Juego funcional sin objetos: correr, saltar, hacerse cosquillas, rodar, empujar, entre otros.</li> <li>• Juego funcional con objetos: manipular y explorar objetos, hacerlos rodar, hacerlos sonar, apretarlos, etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se usan objetos u otros materiales para formar estructuras simples o complejas.</li> <li>• Se combinan piezas, bloques u otros materiales que pueden ser unidos para armar una construcción.</li> <li>• El juego constructivo aparece aprox. a los 24 meses, pero perdura por muchos años, haciéndose cada vez más complejo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El niño realiza simulaciones con objetos para crear acciones “como si”: hacer como que pone una inyección con un lapicero, emplear muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.</li> <li>• También se le conoce como “juego dramático”. El niño pretende representar un rol real o imaginario como padre, madre, bombero o monstruo, usando su propio ser como juguete.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Supone el reconocimiento, la aceptación y conformidad con reglas preestablecidas que rigen los juegos que se comparten por lo general de manera grupal: juegos de mesa como ludo o memoria, juegos de patio como “que pase el rey” y “ha llegado una carta”</li> </ul>

Podemos observar que el niño durante su proceso evolución a traviesa por cuatro fases, este inicia con los juegos funcionales, que tienen características predominantes que benefician el desarrollo del niño. Sin embargo, a medida que el niño va creciendo es importante que asimile conductas lúdicas más complejas, presentes en cada fase por la que atraviesa a lo largo de su evolución. Es importante resaltar que, el no mantenerse en un solo nivel de juego, no significa que el niño abandone la conducta aprendida a partir de la práctica de los primeros niveles; al contrario, estas permanecen con él, sin ser predominantes. Por ello, el juego no desaparece con la evolución del niño, el juego

evoluciona con el niño; por ejemplo, el niño nunca dejará de realizar cosquillas a manera de diversión, seguirán como parte de su conducta, pero ya no será la principal actividad que realice.

### **2.2.5. EXPERIENCIAS EDUCATIVAS EXITOSAS**

Según el guía desarrollado por (Silva, 2009) a cargo del Ministerio de Educación del Perú, existen diversas corrientes que muestran como los juegos son herramientas pedagógicas muy importante para optimizar el proceso de desarrollo de los niños en etapa preescolar. A continuación, presentamos algunas de ellas:

#### ***A. MÉTODO MONTESSORI***

Es uno de los modelos pioneros en la pedagogía. La autora de este modelo es María Montessori, de ahí que se hiciera conocida como el modelo Montessori. Este modelo mostró sus primeros resultados en una clínica psiquiátrica, María Montessori llegó al establecimiento para tratar a los niños con deficiencias mentales. Con su dedicación a la pedagogía, buscó que estos niños refuercen su autoestima y les dio toda su confianza en la realización de diversas actividades manuales, a manera de juego. Gracias a este proceso consiguió que los niños aprendan a leer y escribir. Con estas experiencias reflexionó sobre la metodología desarrollada y se convenció de que esta podría funcionar con mejores resultados en niños normales.

Esta metodología concibe al docente como un actor fundamental durante el desarrollo del niño, ya que cumple la función de guía. En otras palabras, el docente facilita el proceso de aprendizaje del niño y es él quien explora su entorno e interactúa con el entorno a través del juego, así construye sus conocimientos, observa y manipula los objetos de su interés. El docente diseña una planificación en el que respeta el interés del niño, sus necesidades y su capacidad de aprendizaje, todo bajo un entorno que estimula la libertad, las relaciones y el trabajo en equipo (Fundación Montessori, 2022).

El método Montessori integra materiales didácticos en el proceso de aprendizaje de los niños, materiales como un palo, lápiz, pintura y demás son empleados con una finalidad. Además de establecer la necesidad de adecuar un ambiente que responda a las necesidades de los niños. Por último, es proceso, demanda el involucramiento de los padres de familia durante el desarrollo del proceso de aprendizaje.

En definitiva, el método Montessori presenta a los niños como seres que necesitan cimentar su libertad, definir un orden en sus vidas y luego estructurarla; además de desarrollar sus habilidades para realizar actividades de forma individual o grupal. Esto porque desde sus primeros años de vida el niño toma decisiones, da soluciones a situaciones que le presenta su entorno, establece opciones adecuadas para proceder y es consciente del tiempo. Con este método el niño es incentivado a relacionarse con otros niños, intercambiar y discutir ideas de manera libre.

### ***B. MÉTODO REGGIO EMILIA***

Este método, promovido por un pedagogo italiano reconocido de la época, tiene un inicio que se remonta a la etapa posterior a la Segunda Guerra Mundial, en la ciudad de Reggio Emilia en Italia. Fue Loris Malaguzzi quien iniciaría con este modelo, que consistía básicamente en un sistema educativo temprano dirigido a niños hasta los seis años de edad.

Según, (Losada, 2020) este modelo concibe al entorno con el que interactúa el niño como un maestro más. Por ello, los docentes al entender esta importancia dado su gran potencial, diseñan programas de clase bajo modelos emergentes; es decir, el diseño del programa se fundamenta en el interés particular que identifica en el niño. El proceso exploratorio se desarrolla bajo criterios de corto y mediano plazo, con una duración que va de días e incluso meses, según la necesidad del niño, que responde a eventos que atraen su interés. Los docentes realizan trabajos en equipos simultáneamente, pero preservando sus relaciones. Estos entrenamientos son teóricos y prácticos, con realización continua. Posteriormente, los docentes recogen sus experiencias y las plasman en una documentación, por medio de una grabadora, cámara o cuaderno; además de incluir el comentario del niño.

El modelo precisa que los espacios, las ambientaciones y los materiales requeridos tienen que promover una buena comunicación y permitir que los niños se relacionen de manera adecuada. Además, se debe impulsar actividades que fomenten diversas elecciones y permitan presentar soluciones a situaciones que dificulten el proceso formativo del niño. El trabajo realizado por el niño es exhibido diligentemente en los ambientes de aprendizaje con la finalidad de evidenciar su evolución, así como representar su forma de pensamiento y aprendizaje.

En definitiva, el modelo Reggio Emilia se fundamenta en un sistema educativo de carácter integral donde el niño tiene la posibilidad de desarrollar integralmente su capacidad intelectual, moral, emocional y social. El aprendizaje del niño se evidencia en su desarrollo intelectual producto del carácter simbólico presente en su pensamiento. El niño es estimulado a desarrollar un proceso de exploración de su entorno a través del uso de múltiples lenguajes como palabra, movimiento, música de muchas otras actividades más. El proceso sigue un ritmo que el niño establece, nadie influye en este, menos lo obliga a desarrollar actividades que no desea. Por el carácter simbólico en representación de su experiencia, el modelo relaciona directamente el arte con el programada desarrollado.

### ***C. MÉTODO AUCOUTURIER***

Este modelo fue creado por Bernard Aucouturier que se caracteriza por su carácter psicomotriz. Esta “práctica psicomotriz”, como es conocida, surgió producto de sus experiencias, durante más de treinta años, de enseñanza a niños, con diversas características y edades. Esos años le permitieron entender el proceso de desarrollo que sigue un niño y como va madurando a lo largo de los años desde un enfoque dialéctico, dinámico e integrador. Este modelo, para su aplicación en ámbitos preescolares, necesita que el niño sea considerado como un individuo en maduración y entender que necesidades presenta durante este proceso. Es necesario priorizar un proceso de desarrollo armónico donde el niño pueda realizar sus actividades de aprendizaje de forma placentera, moviéndose y jugando, comunicando, expresando, creando, accionando, investigando y descubriendo (Montesori Village, 2019).

### ***D. MÉTODO WALDORF***

Este modelo fue creado y promovido por Rudolf Steiner. Inició a desarrollarse en Stuttgart, en un centro educativo que albergaba a los hijos de los obreros que trabajaban para la Waldorf-Astoria, una empresa alemana de cigarrillos. Con este modelo, sostiene que el niño desde los primeros días de nacimiento desarrolla un proceso de aprendizaje caracterizado por su capacidad sensorial, dejando de lado lo intelectual, pero no por eso deja de emplearlo. Este proceso permite que el niño interactúe de una manera más íntima con su entorno. Así, Rudolf Steiner descubre que un individuo puede llegar a aprender con la misma fuerza vital con que construye su cuerpo. A partir de los tres y cuatro años, el niño aflora su capacidad de fantasear e imaginar, las que irán desarrollándose por medio de los juegos que el niño practique. Es importante entender que el juego es un trabajo que

el niño realiza y el respeto hacia esta actividad responde en gran medida a como se fomenta el desarrollo de las capacidades.

Finalmente, (Delgado, 2016) sostiene que este modelo se enfoca principalmente en desarrollar un proceso de aprendizaje total en el niño y, de esta manera, formar un individuo capaz de darle un significado a su vida. Por ello, es importante que el proceso de enseñanza tenga la finalidad de formar individuos que aprendan a aprender a través de la creatividad, cruzar la línea de lo tradicional y lo convencional e interesarse y ser más sensible por el entorno de manera libre y solidaria.

### **2.2.6. JUEGO EN SECTORES**

Son actividades espontaneas y personales que realiza el niño en respuesta a un impulso interior donde se siente comprometido a realizar determinadas actividades que él crea. Al respecto (Silva, 2009) sostiene que estos juegos no son literales, su naturaleza es libre; es decir, el juego nace de las experiencias previas del niño. Esto se ve cuando un niño juega con un muñeco, asignándole una representación de hijo o hija, también cuando un niño decide usar una escoba para simular que está montando un caballo. El carácter afectivo es predominante durante el desarrollo del juego, lo que significa que el juego transmite placer y gozo. Al contrario, si el juego no transmite estas sensaciones, deja de ser un juego para el niño. El juego presenta una gran flexibilidad porque es impredecible; es decir, los niños no llegan a entender cuál es el proceso que se va a llevar a cabo en el juego, tal y como una película llena de suspenso, que no es posible determinar que va a pasar durante y después, menos como terminará. Al respecto, (Meneses, 2019) sostiene que los juegos libres en sectores, le dan mayor importancia al proceso y esto constituye su verdadera esencia, el objetivo es un complemento. Los niños no se sienten interesados por el final del proceso que desarrolla el juego. Al contrario, los niños disfrutan de cada etapa durante todo el proceso desarrollado.

Como sostiene (Otero, 2015), en los diferentes espacios de aprendizaje, desde el aula hasta el patio de recreo, el juego se convierte en una valiosa herramienta educativa que trasciende más allá del mero entretenimiento. Cuando se fomenta el juego libre, se le da a los estudiantes la oportunidad de explorar, experimentar y descubrir por sí mismos. Cada rincón del entorno educativo se convierte en un escenario potencial para el aprendizaje, donde los materiales, elementos y espacios se convierten en recursos para estimular la creatividad y el desarrollo integral de los estudiantes.

### **2.2.7. SECUENCIA DE LOS JUEGOS LIBRES EN LOS SECTORES**

Según (Otero, 2015), en base a la guía desarrollada por el Ministerio de Educación, los juegos libres son actividades que se desarrollan permanentemente durante el proceso pedagógico, generalmente duran en promedio sesenta minutos y son ejecutados en salones de clase. Sin embargo, también puede ser desarrollados al aire libre o en otros ambientes amplios y adecuados. Según (Silva, 2009), en conformidad a lo desarrollado en el guía del Ministerio de Educación, la secuencia que sigue su ejecución es la siguiente:

#### ***A. PLANIFICACIÓN***

Es el inicio de la secuencia, aquí los niños se sitúan en el piso, ubicado en el centro del ambiente, en forma circular. Este proceso dura diez minutos donde los niños dialogan y realizan conversaciones sobre: **a)** La profesora informa sobre la temporalidad y el entorno donde se va a desarrollar el juego, **b)** la profesora, juntamente con los niños establece y recuerda la normatividad que regulará las relaciones de los participantes durante todo el proceso de juego, **c)** los niños son libres de expresar sus gustos y en base a esto decidir que jugar, con qué jugar y con quienes jugar.

#### ***B. ORGANIZACIÓN***

Durante esta secuencia, los niños se ubican con total libertad en el lugar que mayor interés les genera. Si el entorno donde ejecutan el juego presenta objetos temáticos, los niños son libres de disponer de ellos en conformidad a sus intereses. Generalmente los equipos se conforman de tres a cuatro niños; sin embargo, esto puede modificarse según la conveniencia. Existen situaciones donde los niños conforman equipos de cinco a seis integrantes y esto no impide que el juego se desarrolle correctamente. Hay situaciones donde el equipo está conformado por dos integrantes, incluso de un solo integrante, el juego no se ve alterado. Al situarse en los lugares de su preferencia, los niños dan inicio al juego libre, por propia iniciativa. Lo que significa que, es el niño quien define que juguete utilizar, como utilizarlo y con quién utilizarlos durante el juego.

#### ***C. ORDEN***

El periodo de juego desarrollado termina cuando se anuncia anticipadamente su término. Esto se realiza diez minutos antes del término del juego. Al culminar el juego, cada niño

debe guardar los objetos utilizados durante el desarrollo del juego manteniendo el orden. Este proceso contiene y transmite un significado social y emocionalmente importante para el niño. Al guardar los objetos, el niño guarda su experiencia y concluye asimilando una experiencia importante para él.

#### ***D. SOCIALIZACIÓN***

Los niños se sitúan en el piso del salón formando un semicírculo, interactúan y comunican a todos los integrantes del juego sobre las actividades que desarrollaron en el juego, quienes participaron, que sensaciones tuvieron y qué sucesos ocurrieron, entre otros aspectos de interés para el niño. Mientras la profesora emplea este momento para comunicar sobre consideraciones importantes que se desprenden de la conversación que los niños realizan.

#### ***E. REPRESENTACIÓN***

La profesora considera conveniente que el niño, individual o grupalmente, represente todo lo experimentado a través de dibujos, pinturas o modelados.

### **2.2.8. LOS SECTORES EN EL AULA EDUCATIVA**

Según (Sarabia, 2009) en el juego de sectores del aula, se crea un ambiente donde los niños pueden compartir risas, descubrimientos y aprendizajes. Es un espacio donde cada niño tiene la oportunidad de conectar no solo con sus compañeros, sino también con la maestra y con los diversos materiales dispuestos en los diferentes sectores de la clase. Aquí, la imaginación cobra vida y cada rincón se convierte en una aventura por explorar. Al respecto, (Otero, 2015) afirma que los sectores se desarrollan de la siguiente manera:

- En el "Sector del Hogar", los niños encontrarán todo lo necesario para recrear situaciones familiares, desde la sala de estar hasta la cocina, con muñecas, ollas, y camitas para jugar como en casa.
- En el "Sector de Construcción", los niños pueden dejar volar su imaginación con cubos, bloques de madera y otros materiales que les permiten crear y experimentar con formas y estructuras.
- En el "Sector de Dramatización", los pequeños pueden convertirse en sus personajes favoritos con disfraces y títeres, explorando diferentes roles y escenarios.

- En el "Sector de Artes Plásticas", los niños encontrarán una variedad de materiales como témperas, plumones y papeles de colores para que puedan expresar su creatividad sin límites.
- En el "Sector de Ciencias", se encuentran lupas, microscopios y otros instrumentos que invitan a los niños a explorar el mundo que los rodea y descubrir sus misterios.

Según (Otero, 2015) los sectores, se deben ir implementando periódicamente y poner en uso los materiales otorgados por el MINEDU durante estos últimos años los cuales deben ser distribuidos en los sectores correspondientes.

### **2.2.9 AUTONOMÍA**

La Real Academia de la Lengua Española, una de las instituciones más representativas de la lengua española establece una definición de la autonomía, sostiene que la autonomía consiste en la “Capacidad de los sujetos de derecho para establecer reglas de conductas para sí mismos y en sus relaciones con los demás dentro de los límites que la ley señala”. De este concepto se desprende que la autonomía es una capacidad inherente al ser humano, que le posibilita moldear su conducta o accionar en lo individual o colectivo. Sin embargo, la autonomía del individuo le permite actuar bajo ciertos parámetros sociales, los mismos que son previamente consensuados. Al respecto (Nassr, 2017) menciona que “la autonomía es una serie de fases que parte desde los primeros años, observándose que los niños de 4 años de edad, tienen una elevada dependencia y poseen pocas cualidades de poder por sí mismos iniciar o resolver problemas sencillos acorde de su edad”.

Según (Mena, 2018) la autonomía implica la capacidad de tomar decisiones basadas en un análisis crítico y una reflexión, así como de llevar a cabo acciones de manera individual, considerando nuestras propias necesidades, características y limitaciones, además del contexto en el que nos encontramos y las posibles repercusiones de nuestras acciones. Para alcanzar este nivel de autonomía, es fundamental contar con habilidades como la educación emocional, el autoconocimiento, la capacidad de regular nuestras emociones, la resiliencia, la creatividad y la habilidad para dialogar. Según (Bornas, 1994) la autonomía implica la capacidad del niño para realizar tareas como cuidar de su higiene, alimentarse y relacionarse socialmente con confianza en sí mismo. Es importante que el niño pueda establecer un entorno que fomente su independencia, permitiéndole

tomar decisiones libremente. Según (Fierro, 2018) la autonomía, es una habilidad fundamental, contribuye al bienestar emocional y la adaptación del niño. De ella emana la confianza en sí mismo y una relación positiva con su entorno, lo que le permite asumir responsabilidades y cumplir deberes de acuerdo a su cultura y proceso de socialización, promoviendo interacciones armoniosas. Por último, se destaca la síntesis que propone (Laura, 2019) sobre los conceptos de autonomía que proponen algunos autores:

**Tabla 1**

*Conceptos claves sobre autonomía*

Autores	Ideas Clave
Piaget (1968)	Autonomía es un procedimiento de educación social que enseña al niño a liberarse del egocentrismo para socializar su conducta y pensamiento.
Kant (1997)	Autonomía de la voluntad, hace referencia a tomar decisiones libremente sin depender del otro.
Vygotsky (1993)	La autonomía integra dinámicamente al niño con el entorno social, en donde el ser cumple un papel activo en el proceso de su formación. También, señala que la autonomía permite al niño asumir con independencia y responsabilidad.
Bornas (1994)	Señala que el concepto de autonomía toma en cuenta dos aspectos, uno, la educación de hábitos (higiene, alimentación, socialización, etc.), lo otro, el aspecto cognitivo entendida como capacidad de pensar y ejercer la independencia actuando de manera responsable.

**Nota.** Recuperado de “Desarrollo de la autonomía desde el punto de vista indígena en los niños y niñas de una Institución Educativa Inicial Rural. Caso Comunidad de Sencca Checctuyuq Sicuani, Cusco 2019” (Laura, 2019).

Al respecto, (García H. , 1998), en uno de sus libros sobre la “Educación Personalizada”, sostiene que la educación es de doble sentido, ya que puede ser comprendida como un

proceso donde el individuo asimila la cultura con la cual interactúa y la moral presente en ella. Pero, en simultáneo, durante este proceso el maestro o el orientador, desempeña un papel vital, ya que ejerce cierta presión sobre el individuo en base a sus conocimientos; es decir, el individuo es preparado para que desarrolle su capacidad de control y autonomía sobre el entorno con el que interactúa en base a la asimilación del tipo de lenguaje que se desarrolla, las normas de convivencia, entre otros. Todo esto le permitirá integrarse satisfactoriamente a su vida social.

### **2.2.10. DIMENSIONES DE LA AUTONOMÍA**

Según (Figuroa & Figuroa, 2019) la necesidad de descubrir sus rasgos, el entorno, los elementos que la integran, así como los actores que ejercer cierta influencia son aspectos que permiten que el niño desarrolle su autonomía por medio de un impulso natural que lo mueve a realizar acciones propias sin intervención de externa. Es en esta circunstancia que el entorno debe ser propicio para facilitar y motivar que el niño desarrolle sus capacidades, y son precisamente los adultos quienes deben posibilitar las condiciones adecuadas para que el niño desarrolle su autonomía. Para tal propósito, la observación de las acciones que realiza el niño es esenciales para diseñar e implementar proyectos que optimicen el proceso pedagógico. Los autores plantean que la observación debe realizarse considerando dos dimensiones: valerse por sí mismo y estructuración del conocimiento de sí mismo.

#### ***A. VALERSE POR SÍ MISMO***

Son los logros propios del niño producto de su interés por satisfacer sus necesidades; es decir, aquellos que fueron alcanzados por su propio esfuerzo durante sus actividades diarias. Durante este proceso el niño aprende a valerse por sí mismo de manera gradual, desarrolla confianza en sí mismo, tiene mayor seguridad, desarrolla su autonomía y descubre sus limitaciones y posibilidades.

#### ***B. ESTRUCTURACIÓN DEL CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO***

Es el conocimiento que el niño tiene de sí mismo, esto lo consigue a través del logro de sus objetivos que le permiten valorar sus cualidades, capacidades y características.

### **2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS**

#### **Juego**

Según, (Gallardo, 2018) los juegos presentan componentes didácticos, que generan y estimulan efectos positivos en las personas que los practican. A través de su realización es posible fortalecer las habilidades, desarrollar la capacidad cognitiva, cimentar las bases de nuestros conocimientos y redefinir el modelo de pensamiento. Por ello, el juego constituye una estrategia pedagógica vital en el proceso pedagógica del niño, ya que motiva su interés por aprender.

### **Autonomía infantil**

Según, (González, 2020) es la actitud que desarrolla el niño en sus acciones y comportamientos en relación a su propia capacidad en la búsqueda constante por obtener nuevos logros y evolucionar en base a la libertad en su manera de pensar y actuar.

### **Juegos libres en sectores**

Según, (Pitluk, 2006) los juegos libres en sectores son actividades recreativas que se realizan en las aulas de clase. El juego se desarrolla en todo el espacio posible del aula a través de sectores sin limitaciones que impidan su desarrollo, el niño da rienda suelta a su curiosidad y juega orientado por su interés. Lo mismo sucede con demás integrantes. Básicamente, son juegos espontáneos donde el niño comparte e interactúa, se desarrolla en sectores porque la finalidad es que el niño se sienta libre para construir su creatividad y no se sienta limitado a un solo espacio del aula.

### **Socialización infantil**

Según, (Núñez & Alba, 2011) la socialización infantil es un proceso donde el niño transmite y configura sus conocimientos y percepciones; además de establecer categorías y valorar el entorno que lo rodea. Así el niño aprende y va construyendo su pensamiento, creencia, comportamiento y sentimiento, en respuesta al entorno con el cual interactúa. En otras palabras, la socialización del niño consiste en el proceso que desarrolla para integrarse a su grupo social o como este internaliza la cultura que lo rodea.

### **Actividad lúdica**

Según, (Viciano & Conde, 2002) la actividad lúdica es un medio de vital importancia en la etapa preescolar del niño porque permite que desarrolle su capacidad expresiva y comunicativa. Además, promueve el desarrollo integral del niño en relación a sus dimensiones motoras y afectivas que fortalecen su capacidad de socialización.

## 2.4. VARIABLES

### 2.4.1. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Juego en sectores	Es una actividad espontanea, que parte de la decisión del niño y de su proceso personal de crear una actividad acorde a sus intereses y necesidades	Los juegos en sectores se aplicarán como estrategia para promover la autonomía en los niños.	Planificación Organización	Elección de sectores Determinan el tiempo y espacio Recuerdan normas de convivencia
			Desarrollo del juego	Inicia su proyecto de juego libre en sectores Realizan negociaciones respecto a los materiales y juguetes que usarán y los roles que representarán.
			Socialización	Expresa sus ideas, experiencias, sentimientos vividos durante el juego libre en los sectores. Representa su experiencia de juego Metacognición (¿Aprendieron algo nuevo al jugar? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?) Ordenan los materiales utilizados cantando una canción.
Autonomía	La autonomía es la capacidad		Valerse por sí mismo	El niño se pone y quita prenda de vestir sin ayuda, puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón.

que tiene una persona para tomar decisiones o realizar acciones por sus propios medios		El niño puede alimentarse solo; no derrama.
		El niño puede servirse agua de una jarra.
		El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.
		El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va a ir.
		El niño se lava las manos sin ayuda.
		El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.
	Estructuración del conocimiento de sí mismo	El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas pro su nombre cuando se le pregunta.
		El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.
		El niño dice como se llama cuando se le pregunta.
		El niño dice su edad en forma correcta cuando se le pregunta.
		El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.
		El niño puede subir escaleras, alternando los pies.
		Cuando la animadora le pregunta si es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.
		El niño puede construir torres a base de cubos

## CAPITULO III

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación desarrolla el método analítico-sintético. Al respecto (Rodríguez & Pérez, 2017) afirman que esta metodología permite que la investigación recoja y procese información empírica, en base a sustentos teóricos y metodológicos. El proceso de análisis desarrollado en la investigación permite descomponer la problemática, facilitando la búsqueda de aspectos prioritarios para el presente estudio. Del mismo modo, la síntesis permite que durante el desarrollo de la investigación se vaya planteando soluciones graduales a la problemática. Sin embargo, dado el carácter singular que posee, esta metodología no permite o no es recomendable para desarrollar nuevos conocimientos.

#### 3.2. TIPO Y NIVEL

La investigación es aplicada; al respecto (Abarza, 2015), sostiene que este tipo de investigación permite la resolución de problemáticas reales y conocidas a través de procedimientos que plantean explicaciones a preguntas específicas; es decir, con la investigación aplicada se plantea soluciones prácticas a las problemáticas planteadas durante el desarrollo del estudio. Con este tipo de investigación se puede llegar a determinar la ubicación adecuada para un establecimiento comercial. También es recomendable para estudios relacionados con el comportamiento del usuario.

#### 3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El desarrollo de la investigación será preexperimental porque no se manipulará las variables de estudio; al contrario, durante el proceso se observará las dimensiones planteadas, el indicador de cada uno y los ítems respectivos.

***Diseño General: Pre Experimental.***

GE: 01---- X ----- 02

***Donde:***

G.E. Grupo Experimental.

01: Pre-Test

02: Post Test

X: Manipulación de la Variable Independiente.

### **3.4. POBLACIÓN DE ESTUDIO**

La investigación registra una población de estudio conformado por los niños de la Institución Educativa N°141 Manta - Huancavelica

### **3.5. MUESTRA**

La muestra estará integrada por los 13 niños de la Institución Educativa N°141 Manta – Huancavelica.

### **3.6. TÉCNICA E INSTRUMENTO**

La técnica de investigación adoptado para el desarrollo del estudio será la observación a través de una lista de cotejo para recoger todos los datos pertinentes.

### **3.7. TÉCNICA DE PROCESAMIENTO ANÁLISIS**

Una vez obtenido todos los datos necesarios para la investigación, se procesará cada una de estas para su respectivo análisis a través de tablas estadísticas que faciliten su comprensión. Para lograr esto se empleará el programa Excel.

## CAPITULO IV

### RESULTADOS

#### 4.1. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

##### OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia del juego en sectores en el desarrollo de la autonomía en los niños de la Institución Educativa N°141 Manta - Huancavelica

**Tabla 1**

*Influencia del juego en sectores en el desarrollo de la autonomía: Prueba de hipótesis: estadística de muestra emparejadas (prueba t-Student)*

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas			95% de intervalo de confianza de la diferencia				Sig.
		Media	Desv. Desviación n	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	(bilateral)
Par	Pretest -	-	2,065	,474	-11,469	-9,479	-	18	,000
1	Postes	10,47					22,11		
		4					1		

*Nota.* Elaboración propia (SPSS)

**H1:** El juego en sectores influye en el desarrollo de la autonomía en los niños de la Institución Educativa N°141 Manta - Huancavelica

**H0:** El juego en sectores no influye en el desarrollo de la autonomía en los niños de la Institución Educativa N°141 Manta - Huancavelica

Basándonos en los resultados presentados en la tabla 9 referente a la prueba de muestras emparejadas (prueba t-Student), se determina que el valor de p es menor o igual a 0.05. Por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa con un nivel de confianza del 95%. En resumen, se puede inferir que la implementación del juego en sectores tiene un impacto en el desarrollo de la autonomía de los niños de la Institución Educativa N°141 Manta, situada en Huancavelica. Dicho de otro modo, la aplicación del juego en sectores promovió el desarrollo de la autonomía en los niños en dicha institución educativa.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

**Tabla 2**

*Desarrollo de la dimensión valerse por sí mismo (antes de la aplicación de los juegos de sectores)*

DIMENSIÓN	ITEMS	SI		NO		TOTAL	TOTAL
		F	%	F	%		
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón	8	42%	11	58%	19	100%
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.	4	21%	15	79%	19	100%
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.	5	26%	14	74%	19	100%
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.	1	5%	18	95%	19	100%
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.	3	16%	16	84%	19	100%
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.	4	21%	15	79%	19	100%
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre	6	32%	13	68%	19	100%

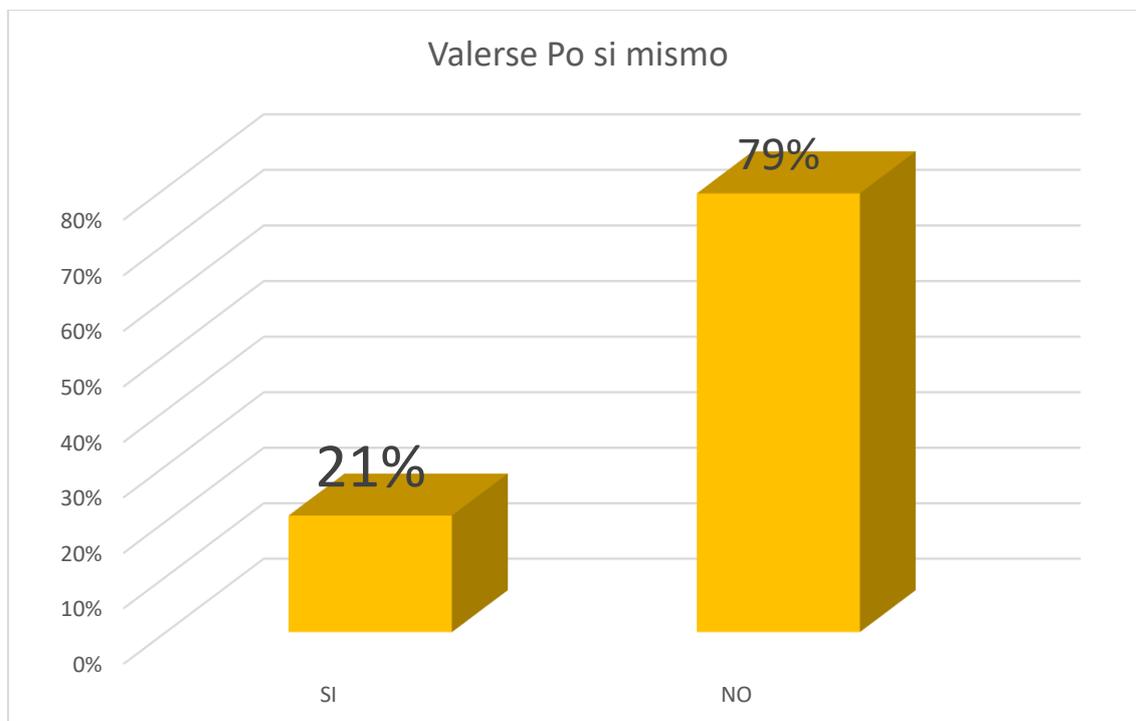
<b>8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.</b>	1	5%	18	95%	19	100%
<b>TOTAL</b>	32	<b>21%</b>	120	<b>79%</b>	19	100%

*Nota.* Elaboración propia

Según la tabla 2, de los 19 niños con los que se trabajó, antes de la aplicación de los juegos de sectores, respecto al desarrollo de la dimensión valerse por sí mismo, se observa que el 58% de los niños no era capaz de ponerse y quitarse los zapatos o el pantalón sin ayuda de alguien, un 79% no era capaz de alimentarse sin derramar la comida, un 74% no podía servirse agua de una jarra, un 95% no era capaz de cumplir con un horario fijo para ir al baño, un 84% no podía ir al baño sin ayuda de alguien, un 79% no podía lavarse las manos sin ayuda, un 68% no era capaz de cepillarse los dientes sin la vigilancia de la madre y un 95% presentaba dificultades para elegir alguna actividad y de jugar por sí solo.

**Figura 1**

*Desarrollo de la dimensión valerse por sí mismo (antes de la aplicación de los juegos de sectores)*



*Nota.* Elaboración propia

En general, según la figura 1, de los 19 niños con los que se trabajó, antes de la aplicación de los juegos de sectores, respecto al desarrollo de la dimensión valerse por sí mismo, solo 21% tenía desarrollado la dimensión, mientras que un 79% presentaba dificultades en su desarrollo.

**Tabla 3**

*Desarrollo de la dimensión valerse por sí mismo (después de la aplicación de los juegos de sectores)*

DIMENSIÓN	ITEMS	SI		NO		TOTAL	TOTAL
		F	%	F	%		
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón	19	100%	0	0%	19	100%
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.	19	100%	0	0%	19	100%
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.	19	100%	0	0%	19	100%
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.	14	74%	5	26%	19	100%
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.	18	95%	1	5%	19	100%
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.	19	100%	0	0%	19	100%
	7. El niño se cepilla los dientes con	17	89%	2	11%	19	100%

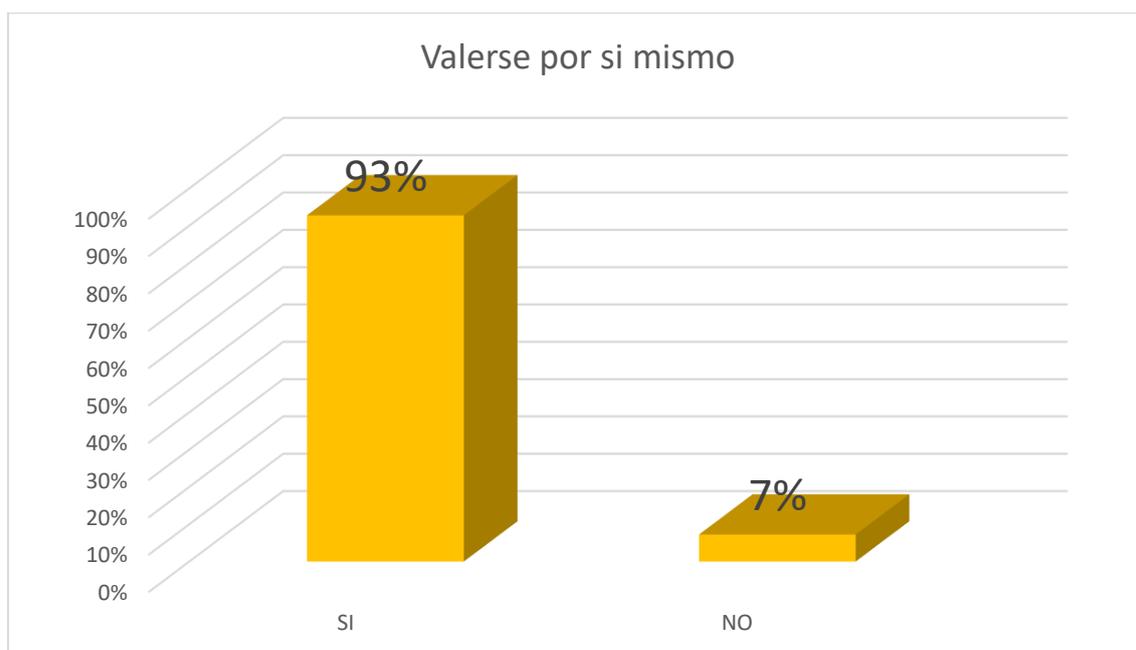
vigilancia de la madre						
<b>8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.</b>	16	84%	3	16%	19	100%
<b>TOTAL</b>	141	<b>93%</b>	11	<b>7%</b>	19	100%

*Nota.* Elaboración propia

Según la tabla 3, de los 19 niños con los que se trabajó, después de la aplicación de los juegos de sectores, respecto al desarrollo de la dimensión valerse por sí mismo, se observa que el 100% de los niños era capaz de ponerse y quitarse los zapatos o el pantalón sin ayuda de alguien, un 100% era capaz de alimentarse sin derramar la comida, un 100% podía servirse agua de una jarra, un 74% era capaz de cumplir con un horario fijo para ir al baño, un 95% podía ir al baño sin ayuda de alguien, un 100% podía lavarse las manos sin ayuda, un 89% era capaz de cepillarse los dientes sin la vigilancia de la madre y un 84% pudo elegir alguna actividad y jugar por sí solo.

**Figura 2**

*Desarrollo de la dimensión valerse por sí mismo (después de la aplicación de los juegos de sectores)*



*Nota.* Elaboración propia

En general, según la figura 2, de los 19 niños con los que se trabajó, después de la aplicación de los juegos de sectores, respecto al desarrollo de la dimensión valerse por sí mismo, un 93% desarrolló la dimensión, mientras que un 7% siguió presentando dificultades en su desarrollo.

**Tabla 4**

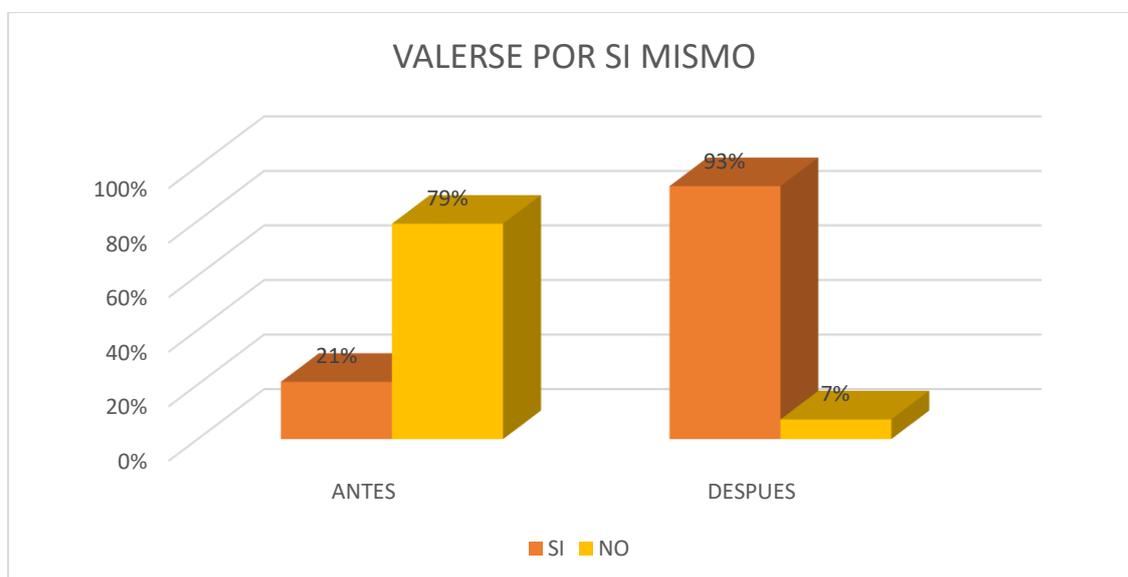
*Desarrollo de la dimensión valerse por sí mismo (antes y después de la aplicación de los juegos de sectores)*

	ANTES	DESPUES
SI	21%	93%
NO	79%	7%

*Nota.* Elaboración propia

**Figura 3**

*Desarrollo de la dimensión valerse por sí mismo (antes y después de la aplicación de los juegos de sectores)*



*Nota.* Elaboración propia

La figura 3, muestra con mayor claridad la influencia de los juegos de sectores en el desarrollo de la dimensión valerse por sí mismo, antes de su aplicación solo el 21% de los niños tenía desarrollado la dimensión, mientras que un importante 79% presentaba

dificultades; sin embargo, con la aplicación de los juegos de sectores, un 93% logró desarrollar la dimensión y solo un 7% siguió presentando dificultades.

**Tabla 5**

*Desarrollo de la dimensión estructuración del conocimiento de sí mismo (antes de la aplicación de los juegos de sectores)*

DIMENSIÓN	ITEMS	SI		NO		TOTA	TOTA
		F	%	F	%	L	L %
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.	7	37%	12	63%	19	100%
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.	9	47%	10	53%	19	100%
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.	4	21%	15	79%	19	100%
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.	5	26%	14	74%	19	100%
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes	5	26%	14	74%	19	100%

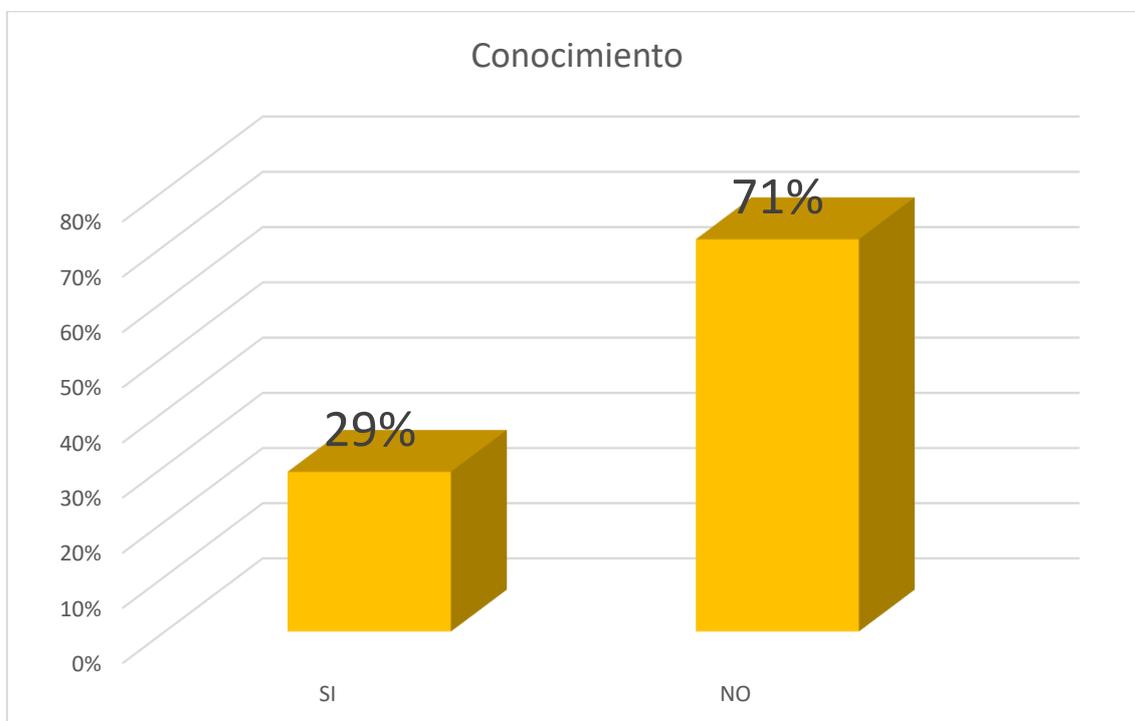
de su cuerpo.						
<b>14.</b> El niño puede subir escaleras, alternando los pies.	5	26%	14	74%	19	100%
<b>15.</b> Cuando se le pregunta su es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.	4	21%	15	79%	19	100%
<b>16.</b> El niño puede construir torres con los cubos.	5	26%	14	74%	19	100%
<b>TOTAL</b>	44	<b>29%</b>	108	<b>71%</b>	19	100%

*Nota.* Elaboración propia

Según la tabla 5, de los 19 niños con los que se trabajó, antes de la aplicación de los juegos de sectores, respecto al desarrollo de la dimensión estructuración del conocimiento de sí mismo, se observa que el 63% no sabía con quienes vivía, menos podía identificar a las personas cercanas a su entorno, un 53% no podía participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar, un 79% no era capaz de decir cómo se llamaba cuando se le preguntaba, un 74% no podía decir su edad correctamente, un 74% no era capaz de identificar las partes de su cuerpo, un 74% presentaba dificultades para subir escaleras alternando los pies, un 79% no era capaz de identificar su género y un 74% presentaba dificultades para construir torres con los cubos.

**Figura 4**

*Desarrollo de la dimensión estructuración del conocimiento de sí mismo (antes de la aplicación de los juegos de sectores)*



**Nota.** Elaboración propia

En general, según la figura 4, de los 19 niños con los que se trabajó, antes de la aplicación de los juegos de sectores, respecto al desarrollo de la dimensión estructuración del conocimiento de sí mismo, solo 29% tenía desarrollado la dimensión, mientras que un 71% presentaba dificultades en su desarrollo.

**Tabla 6**

*Desarrollo de la dimensión estructuración del conocimiento de sí mismo (después de la aplicación de los juegos de sectores)*

DIMENSIÓN	ITEMS	SI		NO		TOTAL	TOTAL %
		F	%	F	%		
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.	17	89%	2	11%	19	100%
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.	18	95%	1	5%	19	100%
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.	19	100%	0	0%	19	100%
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.	14	74%	5	26%	19	100%
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.	18	95%	1	5%	19	100%
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.	18	95%	1	5%	19	100%

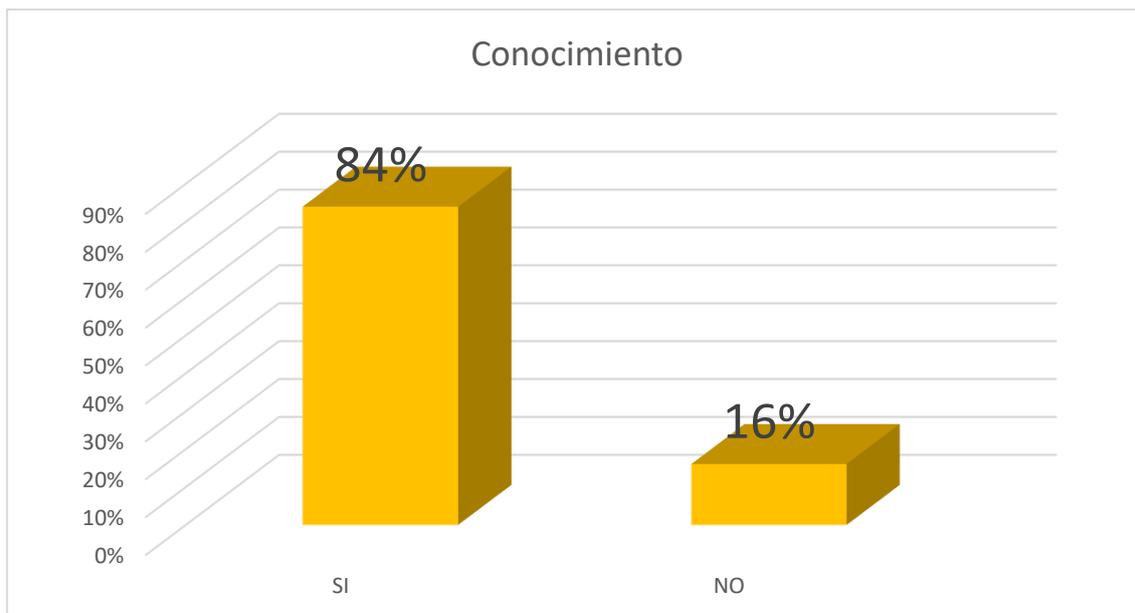
<b>15.</b> Cuando se le pregunta si es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.	17	89%	2	11%	19	100%
<b>16.</b> El niño puede construir torres con los cubos.	15	52%	4	48%	19	100%
<b>TOTAL</b>	136	<b>84%</b>	26	<b>16%</b>	19	100%

*Nota.* Elaboración propia

Según la tabla 6, de los 19 niños con los que se trabajó, después de la aplicación de los juegos de sectores, respecto al desarrollo de la dimensión estructuración del conocimiento de sí mismo, se observa que el 89% pudo saber con quienes vivía e identificar a las personas cercanas a su entorno, un 95% pudo participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar, un 100% fue capaz de decir cómo se llamaba cuando se le preguntaba, un 74% pudo decir su edad correctamente, un 95% fue capaz de identificar las partes de su cuerpo, un 95% ya no presentó dificultades para subir escaleras alternando los pies, un 89% fue capaz de identificar su género y un 52% ya no presentaba dificultades para construir torres con los cubos.

**Figura 5**

*Desarrollo de la dimensión estructuración del conocimiento de sí mismo (después de la aplicación de los juegos de sectores)*



**Nota.** Elaboración propia

En general, según la figura 5, de los 19 niños con los que se trabajó, después de la aplicación de los juegos de sectores, respecto al desarrollo de la dimensión estructuración del conocimiento de sí mismo, un 84% desarrolló la dimensión, mientras que un 16% siguió presentando dificultades en su desarrollo.

**Tabla 7**

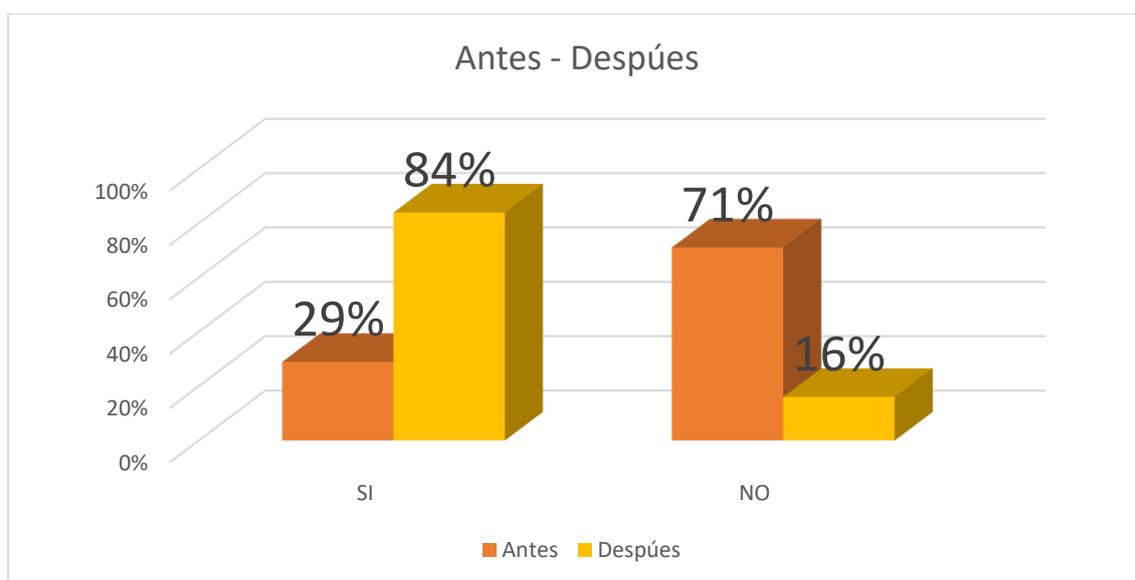
*Desarrollo de la dimensión estructuración del conocimiento de sí mismo (antes y después de la aplicación de los juegos de sectores)*

	<b>SI</b>	<b>NO</b>
Antes	29%	71%
Después	84%	16%

*Nota.* Elaboración propia

**Figura 6**

*Desarrollo de la dimensión estructuración del conocimiento de sí mismo (antes y después de la aplicación de los juegos de sectores)*



*Nota.* Elaboración propia

La figura 6, muestra con mayor claridad la influencia de los juegos de sectores en el desarrollo de la dimensión estructuración del conocimiento de sí mismo, antes de su aplicación solo el 29% de los niños tenía desarrollado la dimensión, mientras que un importante 84% presentaba dificultades; sin embargo, con la aplicación de los juegos de sectores, un 71% logró desarrollar la dimensión y solo un 16% siguió presentando dificultades.

## DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En la Institución Educativa N° 141 Manta Huancavelica, se pudo advertir que los niños presentaban un nivel significativo de dependencia, muchos niños se mostraron pasivos y con poca iniciativa para abordar situaciones cotidianas en su entorno, como, por ejemplo, alimentarse de manera independiente, abrir sus recipientes de comida, servirse agua en un vaso, expresar su opinión frente a preguntas, así como decir su nombre y edad correctamente cuando se les solicita. A partir de esta situación, el estudio buscó aplicar los juegos en sectores para promover el desarrollo de la autonomía en los niños. Los resultados obtenidos permiten evidenciar que la implementación del juego en sectores tuvo un impacto en el desarrollo de la autonomía de los niños de la Institución Educativa N°141 Manta, situada en Huancavelica. Es decir, la aplicación del juego en sectores promovió el desarrollo de la autonomía en los niños en dicha institución educativa. Asimismo, se pudo obtener una mejora significativa en el desarrollo de las dos dimensiones propuesta en el estudio, en cuanto a la dimensión valerse por sí mismo antes de su aplicación solo el 21% de los niños tenía desarrollado la dimensión, mientras que un importante 79% presentaba dificultades; sin embargo, con la aplicación de los juegos de sectores, un 93% logró desarrollar la dimensión y solo un 7% siguió presentando dificultades. En cuanto a la dimensión estructuración del conocimiento de sí mismo antes de su aplicación solo el 29% de los niños tenía desarrollado la dimensión, mientras que un importante 84% presentaba dificultades; sin embargo, con la aplicación de los juegos de sectores, un 71% logró desarrollar la dimensión y solo un 16% siguió presentando dificultades. Estos resultados se asemejan a los obtenidos en el estudio de (Lanchimba, Quilumba, & Fernández, 2022), quienes evidenciaron que los juegos influyen significativamente en la formación de los niños, los autores sostienen que es primordial que el niño tenga una formación óptima en la etapa preescolar, ya que en ella forma su personalidad, comprende su entorno, aprende a relacionarse y dar rienda suelta a su creatividad, en este proceso el rol del docente es fundamental porque cumple la función de orientar el proceso de aprendizaje de los niños. Por ello, la autonomía puede ser desarrollada, fortalecida y promovida a través de los juegos, es necesario que los docentes integren los juegos como recursos didácticos a sus estrategias pedagógicas para lograr el desarrollo óptimo de los niños. Asimismo, (García, Rodríguez, & Rivas, 2020), concluyeron que la aplicación de la metodología juego-trabajo ofrece resultados positivos, ya que el proceso pedagógico que emplea recursos didácticos como los juegos

promueve el desarrollo de la autonomía en los niños. El estudio de (Cecilio, Cipriano, & Salvador, 2019) comprobó que la aplicación de los juegos de sectores permite mejorar la capacidad de control de los niños, la efectividad de los juegos libres en sectores es significativa en el desarrollo de la autonomía de los niños, ya que los niños mostraron mejoras importantes en la toma de decisiones frente a diversas situaciones. En esta misma línea, (Figuroa & Figuroa, 2019), muestran que la aplicación del programa juego libre en sectores mejora la autonomía de los niños, el resultado en el Pre-Test evidenció que un 83% de los niños no tenía desarrollado su autonomía; sin embargo, luego de aplicar el programa, los resultados del Post-Test muestran que un 100% desarrolló su capacidad de autonomía. Así llegaron a la **conclusión** de que la aplicación del programa juegos libres en sectores mejora significativamente el desarrollo de la autonomía de los niños. Finalmente, (Chipana, 2022), ratifica y enfatiza en la importancia de los programas lúdicos que integran a los juegos como recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## CONCLUSIÓN

- Se determinó que la aplicación de los juegos en sectores influye en el desarrollo de la autonomía en los niños de la Institución Educativa N°141 Manta – Huancavelica. Esto se sustenta en que la prueba de muestras emparejadas (prueba t-Student), evidenció que el valor de p es menor o igual a 0.05. Por consiguiente, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa con un nivel de confianza del 95%.
- Se logró desarrollar la dimensión valerse por sí mismos en los de la Institución Educativa N°141 Manta – Huancavelica. Los resultados mostraron que solo el 21% de los niños tenía desarrollado la dimensión, mientras que un importante 79% presentaba dificultades; sin embargo, con la aplicación de los juegos de sectores, un 93% logró desarrollar la dimensión.
- Se logró desarrollar la dimensión estructuración del conocimiento de sí mismo en los niños de la Institución Educativa N°141 Manta – Huancavelica. Los resultados mostraron que solo el 29% de los niños tenía desarrollado la dimensión, mientras que un importante 84% presentaba dificultades; sin embargo, con la aplicación de los juegos de sectores, un 71% logró desarrollar la dimensión.

## RECOMENDACIONES

- Se recomienda que los docentes proporcionen a los niños oportunidades para tomar decisiones simples desde una edad temprana. Esto les ayudará a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y a sentirse más seguros en sus elecciones.
- Se recomienda que los docentes permitan que los niños enfrenten y resuelvan problemas, ya que es un aspecto fundamental en el desarrollo de la autonomía. Es importante evitar intervenir inmediatamente cuando los niños se enfrentan a dificultades y, en su lugar, se debe animarlos a encontrar soluciones por sí mismos.
- Se recomienda fomentar que los niños desarrollen su autoexpresión, se debe animar a los niños a expresar sus pensamientos, emociones y preferencias. Esto puede hacerse a través del arte, la música, la escritura o simplemente permitiéndoles hablar sobre sus experiencias.
- Es importante proporcionar un entorno seguro donde los niños puedan explorar y descubrir por sí mismos. La exploración activa estimula el aprendizaje y les da confianza en sus habilidades.
- Se debe fomentar la comunicación abierta, los docentes tienen que crear un ambiente donde los niños se sientan cómodos compartiendo sus pensamientos y preguntas.

## BIBLIOGRAFÍA

- Banquero, R. (1997). *Vigotsky y El Aprendizaje escolar*. Argentina: Aique Grupo Editor S.A.
- Baquero, S., Rodriguez, S., & Carrillo, S. (2019). *El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 0 años de edad*. Bogotá: Universidad Cooperativa de Colombia.
- Calderon, V. (2021). *Juegos motores y aprendizaje en el área de educación física en la Institución Educativa San Francisco de Asís*. Huancayo: Universidad César Vallejo.
- Cecilio, S., Cipriano, E., & Salvador, R. (2019). *Juego libre en los sectores y su influencia en el desarrollo de la autonomía de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco*. Huánuco: Universidad Nacional Hermilio Valdizán.
- Cedillo, J. (2019). *Actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje en niñas y niños de 3 a 4 años, del Centro Educativo ABC, de la ciudad de Cuenca*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.
- Chipana, C. (2022). *Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad de Huancayo*. Huancayo: Universidad Continental.
- Cuba, N., & Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Delgado, J. (22 de Noviembre de 2016). *¿En qué consiste la pedagogía Waldorf?: Etapa Infantil*. Obtenido de Etapa Infantil Sitio Web: <https://www.etapainfantil.com/pedagogia-waldorf>
- Diccionario de la lengua española. (6 de Enero de 2017). *Autonomía: Diccionario de la lengua española*. Obtenido de dle.rae.es: <https://dle.rae.es/autonom%C3%ADa>
- Figuroa, Y., & Figuroa, M. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. *Revista de Investigación y Cultura*, 17-28.
- Flores, R. (2022). *Juego simbólico para promover a autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular 1509 Semillitas del Futuro, Sullana, 2021*. Sullana: Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
- Fundación Montessori. (15 de Enero de 2022). *Método Montessori: Fundación Argentina María Montessori*. Obtenido de Fundacionmontessori.org: <https://www.fundacionmontessori.org/sobre-montessori/el-metodo/>
- Gallardo, A. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 41-51.

- García, H. (1998). *Educación Personalizada*. Madrid: Fuenlabrada.
- García, J., Rodríguez, P., & Rivas, P. (2020). *Metodología juego - trabajo para fomentar la autonomía y la socialización en los niños pre-primario B en el Centro Educativo*. Santiago de los Caballeros: Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña.
- González, A. (15 de Enero de 2020). *¿Qué es la autonomía infantil?: aresgonzalez.com*. Obtenido de Aresgonzalez.com: <https://aresgonzalez.com/que-es-la-autonomia-infantil/#>
- Lanchimba, N., Quilumba, C., & Fernández, L. (2022). *La importancia del juego para el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- López, D. (2019). *Agresividad potencial y juegos en estudiantes de educación inicial de Huancayo*. Huancayo: Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Losada, T. (9 de Octubre de 2020). *Pedagogía Reggio Emilia (I): "Nada sin Alegría": Criar con Sentido Común*. Obtenido de Criarconsentidocomun.com: <https://www.criarconsentidocomun.com/pedagogia-reggio-emilia/>
- Meneses, C. (7 de Octubre de 2019). *La importancia del juego libre en los niños: Juguetes y juegos*. Obtenido de Juguetes y Juegos Sitio Web: <https://www.interempresas.net/Juguetes/Articulos/342043-La-importancia-del-juego-libre-en-los-ninos.html>
- Montessorri Village. (13 de Noviembre de 2019). *¿Quién es Aucouturier y para qué sirve la psicomotricidad vivencial?: Montessorri Village*. Obtenido de Montessorrivillage.es: <https://www.montessorrivillage.es/aucouturier-psicomotricidad-vivenciada/>
- Moyle, J. (2021). *El juego en la Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Morata.
- Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del Distrito de Castilla, Piura*. Piura: Universidad de Piura.
- Núñez, K., & Alba, C. (2011). Socialización infantil y estilos de aprendizaje. Aportes para la construcción de modelos de educación intercultural desde las prácticas cotidianas en una comunidad. *Revista pueblos y fronteras digitales*, 34-52.
- Otero, R. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao*. Lima: Universidad Cayetano Heredia.
- Oviedo, A. (2021). *Juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar*. San Juan de Pasto: Universidad Santo Tomás.
- Parra, A. (2015). *Las actividades curriculares en el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de inicial 2 del Centro de Educación Inicial el Vergel*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

- Penchansky de Bosh, L., Szulanski, S., Cañique, H., Castro, C., Sardón, C., & Rogozinski, V. (2001). *El juego*. Mexico: Novedades Educativas.
- Pérez, P. (2008). *Psicología Educativa*. Lima: San Marcos.
- Pitluk, L. (2006). *La planificación didáctica en el Jardín de Infantes*. Rosario - Santa Fe: Homo Sapiens.
- Quintana, C. (2021). *Juegos simbólicos para desarrollar la expresión oral en niños de cinco años de la Institución Educativa "Santa Ana" - Chiclayo*. Chiclayo: Universidad César Vallejo.
- Reyna, T. (2022). *Juego simbólico y expresión oral en niñas/os de 5 años de la I.E.I. N°277-21 El Buen Pastor de Talavera, Andahuaylas, Apurímac 2021*. Moquegua: Universidad José Carlos Mariátegui.
- Silva, G. (2009). *La hora de juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Ministerio de Educación.
- Viciano, V., & Conde, J. (2002). El juego en el currículo de Educación Infantil: Aprendizaje a través del juego. *Aljibe*, 67-97.





**ANEXO 2. Lista de cotejo**

<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADOR A EVALUAR</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón		
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.		
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.		
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.		
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.		
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.		
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre		
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.		
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.		
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.		
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.		
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.		
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.		
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.		
	15. Cuando se le pregunta si es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.		
	16. El niño puede construir torres con los cubos.		



## PROMEDIO DE VALORACIÓN

# 89.5

OPINIÓN DE APLICABILIDAD				
1) Deficiente	2) Baja	3) Regular	4) Buena	5) Muy buena

### DATOS DE EXPERTO

Nombres y apellidos	Tania Vergara Arguedas
N° DNI	201058881
Dirección domiciliaria	Huancayo-Junín
Título Profesional	Profesora de Educación
Grado Académico	Magister
Mención	Docencia y Gestión Educativa
Teléfono/celular	964936321

### ASPECTOS DE EVALUACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy Buena				
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
<b>1. Claridad</b>	Está formulado con lenguaje apropiado																		X			
<b>2. Objetividad</b>	Está expresado en conductas observables																		X			
<b>3. Actualidad</b>	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																		X			
<b>4. Organización</b>	Existe una organización lógica																			X		
<b>5. Suficiencia</b>	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			X		
<b>6. Intencionalidad</b>	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																			X		
<b>7. Consistencia</b>	Basado en aspectos teóricos científicos																				X	
<b>8. Coherencia</b>	Entre los índices e indicadores																			X		
<b>9. Metodología</b>	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																			X		
<b>10. Pertinencia</b>	Es útil y adecuado para la investigación																				X	

## ANEXO 4. Evidencias

### Constancia de aplicación

## CONSTANCIA

**EL QUE SUSCRIBE, LIC: LIDEM ESCOBAR ARAUJO**

**DIRECTORA**

**HACE CONSTAR:**

Que **Noemí Biamil, Sáenz Centeno** identificada con DNI: N° 70769009, y **Saida Emma, Soto Córdor** identificada con DNI: N° 71798588, estudiantes del instituto Superior Pedagógico Privado "Héroes de la Breña" de la especialidad de educación inicial, han ejecutado el proyecto de investigación titulado: "JUEGO EN SECTORES Y AUTONOMIA EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL N° 141 MANTA – MANTA - HUANCVELICA. Desde el 18 noviembre al 11 de diciembre del presente año, realizando con la aplicación del proyecto en el I.E en el nivel inicial N°141 manta -Huancavelica. Cumpliendo eficientemente la aplicación del proyecto según lo programado

Se expide la presente constancia, a solicitud verbal de las interesadas, para los fines que crean convenientes.

MANTA, 11 de diciembre del 2023



## Sesiones desarrolladas

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

DATOS INFORMATIVOS	DOCENTE	NOEMI BIAMIL SAENZ CENTENO SAIDA EMMA SOTO CONDOR		
	EDAD	4 AÑOS	SECCIÓN	OSITOS
ACTIVIDAD:	SOMOS PARTE DE UNA FAMILIA			
FECHA	VIERNES 20 DE OCTUBRE DEL 2023.			

#### . PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

**ESTANDAR:** Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.

#### AREA: PERSONAL SOCIAL

Competencia	Capacidad	Desempeños
“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”	Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones	Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Comparte hechos importantes de su historia familiar.
Evidencia	Dibujan lo que más les justo del juego	
Instrumento de Evaluación	Lista de cotejo	

#### IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA:

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
	<i>ACTIVIDAD PERMANENTE (15')</i>	
<i>RUTINAS</i>	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b>  Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos)  Desayuno Qaliwarma  Registro de asistencia.  Registro de tiempo, el calendario.</p>	
<b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b>		



<p><b>PRIMER MOMENTO</b> <i>Planificación y Organización</i></p>	<p>- Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué les gustaría jugar? ¿Con quién les gustaría jugar?</p> <p>- Se les recuerda a los niños que vamos a jugar por unos 30 minutos y faltando 10 minutos se les avisará que terminará la hora de juego libre.</p> <p>- Recordamos los acuerdos de convivencia.</p>	
<p><b>SEGUNDO MOMENTO</b> <i>Desarrollo del Juego</i></p>	<p>La maestra presenta a los niños un cubo con los sectores de juego, luego pedimos que cada niño lanza el cubo, cada niño respeta el juego de sector que le toco así empezamos a desarrollar el juego con la familia y con quienes vive así los niños empiezan a desarrollar sus ideas, se dan las negociaciones y los roles a representar, lo desarrollan usando su imaginación, la maestra acompaña y da soporte.</p>	
<p><b>TERCER MOMENTO</b> <i>Socialización, representación, metacognición y orden</i></p>	<p>Se concluye con una canción "haciendo orden en el aula" (10 minutos antes).</p> <p>- Todos nos sentamos y damos a conocer a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego ¿A que jugaron hoy? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?</p> <p>- Mediante dibujos representan lo que jugaron.</p>	

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

<p><b>DATOS INFORMATIVOS</b></p>	<p><b>DOCENTE</b></p>	<p>NOEMI BIAMIL SAENZ CENTENO SAIDA EMMA SOTO CONDOR</p>		
	<p><b>EDAD</b></p>	<p>4 AÑOS</p>	<p><b>SECCIÓN</b></p>	<p><b>OSITOS</b></p>
<p><b>ACTIVIDAD:</b></p>	<p>JUGAMOS A ARMAR TORRES</p>			
<p><b>FECHA</b></p>	<p>VIERNES 26 DE OCTUBRE DEL 2023.</p>			

. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

<p><b>ESTANDAR:</b></p>		
<p><b>AREA: PERSONAL SOCIAL</b></p>		
<p><b>Competencia</b></p>	<p><b>Capacidad</b></p>	<p><b>Desempeños</b></p>

<p>A “RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</p>	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio</li> </ul>	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>
<p><b>Evidencia</b></p>	<p>Dibujan lo que más les justo del juego</p>	
<p><b>Instrumento de Evaluación</b></p>	<p>Lista de cotejo</p>	

**IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA:**

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
	<p><i>ACTIVIDAD PERMANENTE (15')</i></p>	
<p><i>RUTINAS</i></p>	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b>  <i>Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos)</i>  <i>Desayuno Qaliwarma</i>  <i>Registro de asistencia.</i>  <i>Registro de tiempo, el calendario.</i></p>	
<p><i>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</i></p> <div data-bbox="512 1464 1074 1615" style="text-align: center;">  </div>		
<p><b>PRIMER MOMENTO</b> <i>Planificación y Organización</i></p>	<p>- Se realiza las siguientes interrogantes: <i>¿Qué les gustaría jugar?</i>  <i>¿Con quién les gustaría jugar?</i></p> <p>- Se les recuerda a los niños que vamos a jugar por unos 30 minutos y faltando 10 minutos se les avisará que terminará la hora de juego libre.</p> <p>- Recordamos los acuerdos de convivencia.</p>	
<p><b>SEGUNDO MOMENTO</b> <i>Desarrollo del Juego</i></p>	<p><i>La maestra presenta el juego de simón dice que se saquen los zapatos o los pantalones y en niño que gane elegirá a que sector</i></p>	

	<i>vamos a jugar, , el niño eligió el sector de construcción cada niño respeta el juego que les toco jugar y empezamos a desarrollar el juego construimos torres con los cubos empiezan a desarrollar sus ideas, se dan las negociaciones y los roles a representar, lo desarrollan usando su imaginación, creatividad la maestra acompaña y da soporte.</i>	
<b>TERCER MOMENTO</b> <i>Socialización, representación, metacognición y orden</i>	<p><i>Se concluye con una canción "haciendo orden en el aula" (10 minutos antes).</i></p> <p><i>- Todos nos sentamos y damos a conocer a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego ¿A que jugaron hoy? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?</i></p> <p><i>- Mediante dibujos representan lo que jugaron.</i></p>	

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

<b>DATOS INFORMATIVOS</b>	<b>DOCENTE</b>	NOEMI BIAMIL SAENZ CENTENO SAIDA EMMA SOTO CONDOR		
	<b>EDAD</b>	4 AÑOS	<b>SECCIÓN</b>	<b>OSITOS</b>
<b>ACTIVIDAD:</b>	JUGAMOS CON NUESTRO CUERPO			
<b>FECHA</b>	VIERNES 17 DE NOVIEMBRE DEL 2023.			

#### . PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

<b>ESTANDAR:</b>		
<b>AREA: PERSONAL SOCIAL</b>		
<b>Competencia</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Desempeños</b>
<b>INDAGA MEDIANTE METODOS CIENTIFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Problematiza situaciones para hacer indagación</li> <li>▪ Diseña estrategias para hacer indagación</li> <li>▪ Genera y registra datos o información</li> <li>▪ Analiza datos e información</li> </ul> <p>Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación</p>	Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte sus resultados. Utiliza sus registros (dibujos, fotos u otras formas de representación, como el modelado) o lo hace verbalmente
<b>Evidencia</b>	Dibujan lo que más les justo del juego	
<b>Instrumento de Evaluación</b>	Lista de cotejo	

**IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA:**

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	RECURSOS
	<i>ACTIVIDAD PERMANENTE (15')</i>	
<i>RUTINAS</i>	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b>  Recepción de niños, niñas (lavado y desinfección de manos)  Desayuno Qaliwarma  Registro de asistencia.  Registro de tiempo, el calendario.</p>	
<p><b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <div data-bbox="512 674 1074 824" style="text-align: center;"> </div>		
<p><b>PRIMER MOMENTO</b> <i>Planificación y Organización</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué les gustaría jugar? ¿Con quién les gustaría jugar?</li> <li>- Se les recuerda a los niños que vamos a jugar por unos 30 minutos y faltando 10 minutos se les avisará que terminará la hora de juego libre.</li> <li>- Recordamos los acuerdos de convivencia.</li> </ul>	
<p><b>SEGUNDO MOMENTO</b> <i>Desarrollo del Juego</i></p>	<p>La maestra presenta un baile de mi cuerpo el niño que gane elegirá a que sector jugaremos , el niño eligió el sector de hogar cada niño respeta el juego que les toco jugar y empezamos a desarrollar el juego conozco partes de mi cuerpo , el niño que pierda nos dirá las partes de su cuerpo empiezan a desarrollar sus ideas, se dan las negociaciones y los roles a representar, lo desarrollan usando su imaginación, creatividad la maestra acompaña y da soporte.</p>	
<p><b>TERCER MOMENTO</b> <i>Socialización, representación, metacognición y orden</i></p>	<p>Se concluye con una canción “haciendo orden en el aula” (10 minutos antes).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos nos sentamos y damos a conocer a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego ¿A que jugaron hoy? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?</li> <li>- Mediante dibujos representan lo que jugaron.</li> </ul>	

Aplicación del instrumento (pre test)

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón	X	
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.		X
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.	X	
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.		X
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.		X
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.		X
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre	X	
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.		X
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.		X
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.	X	
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.	X	
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.		X
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.	X	
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.		X
	15. Cuando se le pregunta su es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.		X
	16. El niño puede construir torres con los cubos.	X	

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón	X	
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.		X
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.		X
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.		X
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.	X	
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.		X
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre		X
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.		X
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.	X	
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.		X
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.	X	
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.		X
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.		X
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.	X	
	15. Cuando se le pregunta si es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.		X
	16. El niño puede construir torres con los cubos.		X

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón		X
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.	X	
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.		X
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.		X
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.		X
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.	X	
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre		X
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.		X
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.	X	
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.		X
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.	X	
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.		X
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.		X
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.	X	
	15. Cuando se le pregunta si es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.		X
	16. El niño puede construir torres con los cubos.	X	

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón		X
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.	X	
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.	X	
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.		X
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.		X
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.	X	
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre		X
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.		X
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.	X	
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.		X
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.		X
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.	X	
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.		X
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.	X	
	15. Cuando se le pregunta si es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.		X
	16. El niño puede construir torres con los cubos.	X	

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón	X	
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.		X
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.	X	
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.		X
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.	X	
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.		X
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre	X	
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.		X
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.		X
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.	X	
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.		X
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.	X	
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.		X
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.	X	
	15. Cuando se le pregunta su es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.		X
	16. El niño puede construir torres con los cubos.		X

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón	X	
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.		X
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.	X	
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.		X
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.		X
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.		X
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre		X
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.		X
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.	X	
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.	X	
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.		X
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.		X
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.		X
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.		X
	15. Cuando se le pregunta si es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.		X
	16. El niño puede construir torres con los cubos.		X

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón		X
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.		X
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.	X	
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.		X
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.		X
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.		X
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre		X
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.		X
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.	X	
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.		X
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.		X
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.		X
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.	X	
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.		X
	15. Cuando se le pregunta su es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.	X	
	16. El niño puede construir torres con los cubos.	X	

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón	X	
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.		X
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.		X
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.		X
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.		X
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.		
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre	X	
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.		X
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.	X	
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.		X
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.		X
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.	X	
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.	X	
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.		X
	15. Cuando se le pregunta su es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.	X	
	16. El niño puede construir torres con los cubos.	X	

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón	X	
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.		X
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.		X
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.		X
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.		X
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.		X
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre	X	
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.		X
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.		X
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.		X
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.		X
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.	X	
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.		X
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.		X
	15. Cuando se le pregunta su es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.	X	X
	16. El niño puede construir torres con los cubos.		X

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón		X
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.		X
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.		X
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.		X
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.		X
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.	X	
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre		X
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.		X
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.		X
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.		X
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.		
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.	X	
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.		X
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.		X
	15. Cuando se le pregunta su es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.		X
	16. El niño puede construir torres con los cubos.		X

### Aplicación del instrumento (post test)

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón	X	
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.	X	
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.	X	
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.		X
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.	X	
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.	X	
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre	X	
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.	X	
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.	X	
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.	X	
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.	X	
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.	X	
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.	X	
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.	X	
	15. Cuando se le pregunta si es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.	X	
	16. El niño puede construir torres con los cubos.	X	

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón	X	
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.	X	
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.	X	
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.		X
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.	X	
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.	X	
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre		X
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.	X	
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.	X	
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.	X	
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.	X	
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.		X
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.	X	
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.	X	
	15. Cuando se le pregunta su es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.		X
	16. El niño puede construir torres con los cubos.	X	

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón	X	
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.	X	
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.	X	
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.	X	
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.	X	
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.	X	
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre	X	
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.		X
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.	X	
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.	X	
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.	X	
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.	X	
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.	X	
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.	X	
	15. Cuando se le pregunta si es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.	X	
	16. El niño puede construir torres con los cubos.		X

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón	X	
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.	X	
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.	X	
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.	X	
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.	X	
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.	X	
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre	X	
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.	X	
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.	X	
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.	X	
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.	X	
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.	X	
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.	X	
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.		X
	15. Cuando se le pregunta su es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.	X	
	16. El niño puede construir torres con los cubos.	X	

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón	X	
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.	X	
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.	X	
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.	X	
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.	X	
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.	X	
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre	X	
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.	X	
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.	X	
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.	X	
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.	X	
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.	X	
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.	X	
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.	X	
	15. Cuando se le pregunta su es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.	X	
	16. El niño puede construir torres con los cubos.	X	

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón	X	
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.	X	
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.	X	
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.		X
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.	X	
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.	X	
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre	X	
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.	X	
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.	X	
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.	X	
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.	X	
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.	X	
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.	X	
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.	X	
	15. Cuando se le pregunta su es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.		X
	16. El niño puede construir torres con los cubos.	X	

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón	X	
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.	X	
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.	X	
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.	X	
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.	X	
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.	X	
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre	X	
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.		X
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.	X	
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.	X	
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.	X	
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.		X
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.	X	
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.	X	
	15. Cuando se le pregunta su es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.	X	
	16. El niño puede construir torres con los cubos.	X	

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón	X	
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.	X	
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.	X	
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.	X	
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.	X	
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.	X	
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre	X	
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.	X	
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.	X	
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.	X	
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.	X	
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.	X	
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.	X	
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.	X	
	15. Cuando se le pregunta su es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.	X	
	16. El niño puede construir torres con los cubos.	X	

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón	X	
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.	X	
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.	X	
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.	X	
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.		X
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.	X	
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre	X	
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.	X	
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.	X	
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.	X	
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.	X	
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.	X	
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.	X	
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.	X	
	15. Cuando se le pregunta su es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.	X	
	16. El niño puede construir torres con los cubos.		X

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo	1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón	X	
	2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.	X	
	3. El niño puede servirse agua de una jarra.		
	4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.	X	
	5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va ir.	X	
	6. El niño se lava las manos sin ayuda.	X	
	7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre		X
	8. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.	X	
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	9. El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.		X
	10. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.	X	
	11. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.	X	
	12. El niño dice su edad correcta cuando se le pregunta.	X	
	13. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.	X	
	14. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.	X	
	15. Cuando se le pregunta su es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.	X	
	16. El niño puede construir torres con los cubos.	X	

Fotos de las sesiones realizadas

